



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГИДРОМЕТЕОРОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Кафедра зарубежной филологии и прикладных коммуникаций

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

На тему «Формирование лексических навыков обучающихся 5—6 классов средней общеобразовательной школы с применением компьютерных технологий»

Исполнитель _____ Беликова Александра Дмитриевна _____

(фамилия, имя, отчество)

Руководитель _____ к.ф.н., доцент _____

(ученая степень, ученое звание)

_____ Киселёва Анастасия Михайловна _____

(фамилия, имя, отчество)

«К защите допускаю»

И.о. заведующего кафедрой _____ к.ф.н., доцент _____

(ученая степень, ученое звание)

_____ Родичева Анна Анатольевна _____

«__» _____ 20__ г.

Санкт-Петербург

2026

СОДЕРЖАНИЕ

Введение 3

Глава 1. Теоретические основы формирования лексических навыков учащихся 5—6 классов по английскому языку с применением компьютерных технологий 6

1.1. Способы формирования активного лексического минимума и формы внедрения компьютерных технологий в обучение 6

1.2. Психолого-педагогические особенности учащихся 5—6 классов и их влияние на усвоение лексики английского языка 12

1.3. Возможности компьютерных технологий в формировании лексических навыков учащихся 5—6 классов 18

Выводы по первой главе 25

Глава 2. Роль компьютерных технологий в процессе формирования лексического запаса обучающихся 5—6 классов 27

2.1. Сравнительный анализ образовательных мобильных приложений для закрепления лексических навыков 27

2.2. Эффективность использования компьютерных технологий при обучении лексики 37

2.3. Разработка общих инструкций к применению компьютерных технологий при формировании лексических навыков 45

Выводы по второй главе 50

Заключение 53

Список литературы 56

Приложения 61

Введение

Современный этап развития образования характеризуется активной цифровизацией, которая существенно меняет содержание, формы и методы обучения в основной школе, в том числе в области изучения иностранного языка и формирования лексических навыков учащихся 5—6 классов. Усиление роли информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) в образовательном процессе обусловлено не только техническим прогрессом, но и изменением познавательных потребностей и стиля восприятия информации у современных школьников, относящихся к поколению Z. Данное направление характеризуется ориентацией на визуальный и интерактивный формат взаимодействия с учебным материалом.

В этих условиях традиционные методы работы над лексическими навыками не в полной мере эффективны и не обеспечивают устойчивую мотивацию и высокое качество усвоения учебного материала. Возникает объективная необходимость поиска таких методических решений, которые позволили бы интегрировать компьютерные технологии в процесс формирования лексических навыков, сохранив при этом системность и научную обоснованность обучения.

Актуальность выбранной темы дипломного исследования обусловлена социальным заказом на повышение уровня качества усвоения иностранного (английского) языка школьниками в контексте увеличения цифровизации образования. Также данная тема будет важна и для учителей школы. Осведомленность в общих рекомендациях по использованию компьютерных технологий именно на этапе формирования лексических навыков наиболее важная компетенция в настоящее время.

Практическая значимость настоящего исследования заключается в попытке комплексно описать и обосновать способы формирования лексических навыков обучающихся 5—6 классов с применением компьютерных технологий, учитывающую специфику данного возрастного этапа, требования федеральных образовательных стандартов и существующие реальные технические возможности общеобразовательной школы.

Объектом исследования является процесс формирования лексических навыков при изучении иностранного языка учащихся 5—6 классов средней общеобразовательной школы. **Предмет** исследования составляют методы, средства и условия формирования лексических навыков обучающихся 5—6 классов с применением компьютерных технологий в урочной и внеурочной деятельности.

Цель исследования заключается в подтверждении эффективности применения информационных технологий для развития лексических навыков у учащихся 5—6 классов средней школы.

В соответствии с поставленной целью в работе предполагается решить следующие **задачи**:

- проанализировать современное состояние проблемы формирования лексических навыков в методике обучения иностранным языкам;
- определить психолого-педагогические особенности формирования лексических навыков у учащихся 5—6 классов;
- выявить дидактические возможности компьютерных технологий в обучении лексике учащихся средней школы;
- проанализировать и описать различные информационные ресурсы для изучения английского языка;
- разработать и описать инструкции к применению компьютерных технологий во время урока в школе;
- провести педагогическую апробацию по проверке эффективности разработанной методики и проанализировать полученные результаты.

Теоретическую основу исследования составляют научные труды отечественных и зарубежных ученых в области педагогики и возрастной психологии (Н. И. Пантыкиной, В. В. Хвойновой, К. С. Чумак и др.), методики обучения иностранным языкам (Е. И. Задорожной, О. Ю. Левченко, А. Н. Шамова, А. В. Суворовой, Е. М. Спириной, Н. И. Плотниковой, Scrivener J., М. Н. Евстигнеева и др.) применения коммуникативно-информационных методов в обучении (М. А. Бабкин, К. А. Донковой, Е. В. Семеновой, Е. С. Полата, Т. Г. Хановой, Huang, Y. M, Hasnine, M. N., Bahtiyorovoy F. H. и др.)

Для решения поставленных задач использовались следующие **методы исследования**:

- анализ отечественной и зарубежной литературы, посвященной проблемам исследования;
- сравнение уроков с применением компьютерных технологий и без, систематизация опыта использования интернет-технологий;
- анализ существующих интернет ресурсов.

Содержание данной работы отражено в структуре, которая включает в себя введение, теоретическую и практическую главу, список использованной литературы и приложение.

Исследование было **апробировано** на научных конференциях выступлениями с докладом: II Всероссийская научная конференция с международным участием «Филология в современном мире», Всероссийская научно-практическая конференция «Актуальные вопросы социальных и гуманитарных наук». Также в ходе учебной практики в школе был составлен комплекс упражнений с использованием информационных компьютерных технологий для учащихся 5—6 классов и был апробирован на учащихся.

Глава 1. Теоретические основы формирования лексических навыков учащихся 5—6 классов по английскому языку с применением компьютерных технологий

1.1. Способы формирования активного лексического минимума и формы внедрения компьютерных технологий

Лексическая сторона речи представляет собой один из центральных компонентов иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся в системе современного языкового образования. Овладение словарным составом английского языка в условиях средней общеобразовательной школы выступает ключевым условием дальнейшего развития всех видов речевой деятельности – аудирования, говорения, чтения и письма.

Многие методисты выделяют формирование «коммуникативной компетенции» как ключевую цель языкового обучения в средней школе. Данная компетенция формируется учащимися во время достижения следующих компонентов:

1. освоение языковых единиц и возможность использования их в речи;
2. способность понимать и воспроизводить письменную и устную речь на иностранном языке;
3. знание культуры страны изучаемого иностранного языка;
4. способность использовать собственный накопленный иноязычный речевой опыт для решения тех или иных коммуникативных задач.

Современные ученые в области методики преподавания иностранных языков отмечают, что лексическая единица имеет несколько степеней познания. Их часто связывают с активным и пассивным словарным запасом. Разница между ними заключается в глубине усвоения материала [18]. К активному словарю можно отнести такие слова и словосочетания, которые учащийся легко распознаёт, понимает и употребляет в устной и письменной речи. Важно, чтобы данный вид лексических единиц активно использовался в разговоре и письме.

Его также называют «продуктивным». Панфилова Е. Н. различает два типа продуктивного лексического знания: контролируемое и свободное. Первый подразумевает использование небольших подсказок для догадки значения слова (например, «My favorite pet is a c__» – слово «cat»), в то время как второй предполагает полностью свободное знание слова без какой-либо опоры [21].

Пассивный словарный запас состоит из слов, которые учащийся распознает при чтении или прослушивании, но редко использует в письменной и устной речи. Его также называют «рецептивным», так как мы распознаем слова через органы чувств. Содержание активного и пассивного словаря учащегося подвержено постоянному изменению. Например, рецептивная лексика при определенных условиях может активизироваться, а продуктивная – наоборот перейти в пассивный словарный запас, если учащийся долго не использовал данные слова и выражения. Такой процесс считается совершенно естественным.

Нурутдинова А. Р. в своем исследовании выделяет, что «Развитие активного словаря, особенно свободно активного, происходит медленнее, чем развитие пассивного словаря; при этом пассивный словарь обучающихся по объёму превышает активный, а рост рецептивной лексики со временем ведёт к обогащению продуктивного словаря» [36, с. 64]. Так, расширение пассивного словаря рассматривается как необходимый этап: он создаёт запас лексических единиц, который при соответствующей организации обучения может служить ресурсом для дальнейшей активизации речи учащихся. Поэтому важно при обучении делать акцент не только на развитие активного словаря, но и пассивного. Они оба играют ключевую роль в формировании навыка говорения у учащегося. Часто этот момент упускают на уроках в образовательных учреждениях или не подкрепляют знания практикой.

В отечественной методике формирования лексических навыков традиционно выделяют несколько последовательных этапов: первоначальное восприятие и семантизация слова, его тренировка в различных типах упражнений и последующее включение в речевую практику. Рассмотрим этапы,

которые выделяет Е.Н. Панфилова более детально, так как мы будем опираться на данную классификацию в практической части нашего исследования:

1. Этап ознакомления. Главная цель – создание прочного звукового, графического и семантического образа слова;

2. Этап автоматизации. Происходит автоматизация лексики с помощью языковых и условно-речевых упражнений, направленных на формирование гибких лексических навыков;

3. Этап речевой практики. Новые лексические единицы закрепляются в условиях, максимально приближенных к реальной коммуникативной ситуации

Среди способов формирования активных лексических единиц можно выделить «контекстуальный и ситуационный подходы», которые предполагают введение и закрепление лексики в рамках тематических ситуаций общения, близких к имеющемуся опыту учащихся.

Суть контекстуального подхода заключается в том, что изучаемое слово включается в связный речевой отрезок, где его значение раскрывается за счёт определенного лингвистического окружения. Благодаря этому учащийся воспринимает слово как компонент определённой коммуникативной ситуации, что способствует формированию устойчивых ассоциаций и более прочному переходу лексики в активный запас.

Ситуационный подход позволяет акцентировать внимание на моделировании типичных речевых ситуаций. Учащийся изучает лексические единицы как средство решения конкретной коммуникативной задачи, заданной условиями воображаемой или условно-реальной ситуации. Тем самым это позволяет учащимся наиболее эффективно использовать новую лексику и учиться применять её в правильных ситуациях. Это является важным условием превращения пассивно усвоенных единиц в действительно активный лексический минимум

Эффективным считается объединение слов в различные типы лексических объединений: тематические группы, лексико-семантические поля, словообразовательные гнезда. Под тематической группой, как правило,

понимается совокупность лексических единиц, объединённых общностью предметно-ситуативного компонента, которую используют в пределах одной коммуникативной среды. Внутри такой группы могут сосуществовать единицы разных частей речи, и их интеграцию обеспечивает общий тематический инвариант, что создаёт условия для формирования у обучающихся целостных фрагментов языковой картины мира. Такое группирование слов облегчает установление семантических связей и способствует долговременному запоминанию.

«Лексико-семантическое поле» – это более сложная, иерархически организованная микросистема, объединяющая лексические единицы на основе общего родового значения. [35, с. 261]. Структура такого поля, как правило, включает семантическое ядро – наиболее обобщённые и частотные единицы, – а также ближнюю и дальнюю периферию, которая представляет более специализированную номинацию. Под образовательным гнездом понимается совокупность однокоренных слов, связанных отношениями словообразовательной мотивации и выстраиваемых вокруг исходного слова. При работе с лексикой иностранного языка обращение к словообразовательным гнёздам позволяет обучающимся осваивать не изолированные единицы, а целые серии взаимосвязанных слов. Это позволяет прочно зафиксировать лексический материал и развить умение семантического и структурного общения.

В современных условиях значительные возможности для формирования активных лексических знаний предоставляют компьютерные технологии и ресурсы интернета. Под компьютерными технологиями в обучении обычно понимают совокупность программных средств, мультимедийных продуктов, тренажёров, обучающих платформ и интернет-ресурсов, используемых в учебном процессе.

С каждым годом использование ИКТ становится всё более неотъемлемой частью образовательного процесса. Рассмотрим подробнее цели внедрения такого формата обучения. Гарягдыева А. в своих исследованиях пишет, что «цели внедрения и использования информационных технологий в образовании

связываются с созданием новых (ранее отсутствовавших) возможностей в образовательных системах для всех ее участников (тех, кто получает образование; тех, кто обучает и воспитывает; тех, кто организует и управляет образованием) и их взаимодействия» [6]. В большинстве случаев, благодаря внедрению информационных технологий, поставленные цели определяются как:

- уменьшение времени на поиск к необходимой учебной и научной информации учителями и учащимися;
- сокращение времени подготовки различных методических разработок и планирования учебного занятия;
- ускорение в достижении обучаемыми установленных образовательных целей;

Дидактический потенциал компьютерных технологий при работе с лексикой связан с «мультимодальностью» предъявления материала (одновременное сочетание звука, изображения и текста), интерактивностью, индивидуализацией темпа и объёма упражнений, а также возможностью оперативной обратной связи [19, с. 200]. Синхронное воздействие на слух и зрение приводит к увеличению объёма усваиваемой информации и способствует более прочному закреплению слов, что особенно важно для перехода лексики в активный словарь.

В ходе практической части исследования, нами были проанализированы самые популярные образовательные приложения для изучения иностранных языков, а также нами был проведен опрос среди школьных учителей.. На основе информации, которую мы получили, было выявлено, что приложения WordWall, Quizlet, Bamboozle являются лидерами в использовании при изучении английского языка. Немаловажно уточнить, что отобранные нами сервисы позиционируют себя как образовательные и специально ориентируются на школы и учащихся, что видно из их описаний и тарифов. Wordwall описывается как онлайн-платформа для создания учебных заданий, пригодная «для всех уровней образования, от начальной школы до вуза». Политика конфиденциальности приложения Bamboozle включает отдельный раздел о защите данных детей, что типично для продуктов, рассчитывающих на

использование в школах. Quizlet предлагает продукт Quizlet for Schools — школьную подписку для работы учителей и учащихся в рамках образовательного процесса. Тем самым, данные компьютерные технологии разрешены для использования в общеобразовательных школах. Рассмотрим формы внедрения компьютерных технологий (WordWall, Bamboozle, Quizlet), которые мы подробнее проанализировали во второй главе нашего исследования.

1. Этап ознакомления. На данном этапе использование платформы WordWall будет наиболее эффективным, так как учитель можем самостоятельно создавать простые карточки, где учащиеся одновременно видят слово, картинку и транскрипцию. Также есть возможность добавить аудио и озвучить произношение. На платформе Bamboozle можно подготовить игру-викторину с картинками для первичного знакомства. В Quizlet целесообразно заранее создать необходимую группу слов. Режимы «Flashcards» и «Learn» будут выполнять роль мультимедийной презентации, где слово демонстрируется вместе с переводом, примером и озвучкой.

2. Этап тренировки. Wordwall выступает как тренажер с мгновенной проверкой где, разные форматы игр позволяют полностью отработать использование лексических единиц в речи. Baamboozle подходит для использования игровых тренажеров в парах и командах: учитель запускает игру на доске, учащиеся по очереди выбирают «клетки», отвечают, а система фиксирует набранные баллы, что повышает мотивацию и позволяет многократно возвращаться к одному и тому же словарю. Quizlet наиболее уместен для индивидуальной тренировки: режимы «Write», «Spell», «Test» дают задания на ввод слова, его написание и выбор правильного варианта, при этом алгоритм повторения (SRS) автоматически подбирает слова, которые вызывают затруднение, обеспечивая регулярный контроль и возможность многократного выполнения упражнений. Активно используются компьютерные тренажеры и обучающие программы, включающие в себя упражнения на установление соответствия, заполнения пропусков, составление словосочетаний и др.

Программа обеспечивает мгновенный контроль исполнения и возможность неоднократного выполнения задания.

3. Этап речевой практики. Wordwall можно использовать для проведения динамичных лексических игр, которые запускают устную речь: например, существует формат игры «Случайное колесо», которое позволяет учащимся попасть в ситуацию неподготовленной речи, так как никто не знает, какой конкретно вопрос выпадет. В Baamboozle также реализован формат игры, где ученики ситуативно должны дать ответ на вопрос и набрать максимальное количество очков. В Quizlet можно предложить учащимся творческие проекты: самостоятельно подготовить набор лексики по определенным темам, примеры предложений. А затем использовать их как основу для устных выступлений, дискуссий или ролевых игр в классе.

Компьютерные технологии позволяют организовать индивидуальную и парную работу как во время учебного занятия, так и при выполнении домашнего задания. Это значительно увеличивает объём практики и способствует устойчивой активизации изучаемых слов. Сочетание традиционных методических приёмов формирования лексических навыков с целенаправленным использованием компьютерных технологий создаёт благоприятные условия для перехода лексики из пассивного словаря учащихся в активный, обеспечивая и прочность, и гибкость владения словом

1.2. Психолого-педагогические особенности учащихся 5—6 классов и их влияние на усвоение лексики английского языка

Эффективность процесса формирования лексических навыков в значительной степени детерминирована учетом возрастных психолого-педагогических особенностей обучающихся. Рассмотрим данные характеристики и их влияние на освоение лексической компетенции.

Учащиеся 5—6 классов (возраст 10—12 лет) относятся к младшему подростковому периоду, которые характеризуют специфическими изменениями в когнитивной, эмоционально-волевой и мотивационной сферах личности. Данный возрастной этап представляет собой переходную стадию от младшего школьного к подростковому возрасту и отличается неравномерностью психического развития, сочетанием детских и возрастных черт, повышенной чувствительностью к оценке со стороны сверстников и взрослых.

Для нынешнего поколения Z и α (Альфа) обучение при помощи мобильных устройств и компьютерных технологий является одним из методов образования. По мнению Анисифоровой Т. С. и Ключковой Г. М. «Альфа – это самое образованное и технологически подкованное поколение на данный момент. Детям потребуются интерактивные персонализированные программы и методы обучения гораздо раньше, чем их предшественникам, кроме того существует большая вероятность, что они будут обучаться по программам онлайн-образования.» [3, с. 3-5]. Таким образом, использование компьютерных технологий – это не просто тренд, а настоящая потребность подрастающего поколения для достижения поставленных целей в изучении английского языка.

С точки зрения когнитивного развития, у учащихся 5—6 классов продолжается совершенствование познавательных процессов. Внимание становится более устойчивым и произвольным по сравнению с младшим школьным возрастом, однако его концентрация все еще ограничена временными рамками и нуждается в регулярной смене видов деятельности. Монотонное выполнение однотипных заданий приводит к быстрому утомлению и снижению продуктивности учебной работы. Учитель должен осознавать, что организация процесса усвоения лексического материала должна предусматривать чередование различных форм активности, включение элементов занимательности и новизны, использование разнообразных стимулов для поддержания внимания.

Память младших подростков характеризуется сочетанием механического и логического запоминания. С одной стороны, сохраняется способность к

достаточно быстрому заучиванию информации при многократном повторении, с другой стороны, возрастает роль смысловой обработки материала, установления логических связей и включения новых элементов в уже имеющуюся систему знаний.

Исследования Л. А. Чуриловой в области возрастной психологии показывают, что эффективность запоминания английских слов в данном возрасте существенно повышается при использовании приемов семантизации, опирающихся на наглядность, «контекстуальное предъявление», создание ассоциативных связей. Особую значимость приобретает опора на «слухозрительный образ» лексической единицы: одновременное восприятие звуковой, графической и визуальной (картинка, символ) форм слова способствует более прочному закреплению в памяти. Мышление находится на этапе перехода от конкретно-образного к абстрактно-логическому [32, с. 2].

Важным фактором, влияющим на усвоение английской лексики учащимися 5—6 классов, является специфика родного языка и явление межъязыковой интерференции. При усвоении иноязычной лексики обучающиеся неосознанно опираются на структуры родного языка, что может приводить к ошибкам в употреблении слов и устойчивых сочетаний. Русскоязычные школьники сталкиваются с рядом трудностей, связанных с различиями в системах русского и английского языков: расхождение в объеме значений слов, наличие ложных друзей переводчика, особенности словообразования и сочетаемости.

Следовательно, методика работы над лексикой должна предусматривать целенаправленную профилактику интерференции через сопоставление явлений двух языков, акцентирование внимания на специфических чертах английской лексики, обеспечение достаточного объема тренировочных упражнений.

Мотивационная сфера младших подростков претерпевает существенные изменения. Если в младшем школьном возрасте доминирующими являются внешние мотивы (отметка, похвала взрослых), то в 5—6 классах возрастает роль социальных и познавательных мотивов, связанных с интересом к содержанию

обучения, стремлением к самоутверждению в группе сверстников, желанием занять определенный статус в коллективе [1].

Вместе с тем, Фаевцова О. Е. выделяет, что «учебная мотивация в данном возрасте нередко носит неустойчивый, ситуативный характер и в значительной степени зависит от организации учебного процесса, используемых форм и методов работы, личности учителя» [29]. Снижение интереса к изучению иностранного языка, наблюдаемое у части учащихся 5—6 классов, во многом обусловлено монотонностью учебной деятельности, преобладанием репродуктивных заданий, недостаточной связью учебного материала с реальными интересами школьников.

Особое значение для формирования лексических навыков в современных условиях приобретает учет изменений в способах восприятия и обработки информации, характерных для нынешнего поколения обучающихся. Учащиеся 5—6 классов, выросшие в условиях цифровой среды, привыкли к интерактивному формату получения информации, быстрой смене визуальных стимулов, мультимедийному представлению контента. Современные школьники постоянно взаимодействуют с электронными устройствами: используют смартфоны, планшеты, онлайн-сервисы, игровые и обучающие приложения. Поэтому включение компьютерных технологий в урок английского языка для них не выглядит чем-то внешним или искусственным. Напротив, такой формат ближе к привычному способу получения информации. Интерактивные задания, учебные игры, карточки с изображениями, аудиосопровождение и быстрая проверка ответа помогают удерживать внимание учащихся и делают работу с новой лексикой более динамичной. Особенно заметно это на этапе первичного закрепления слов, когда ученику важно не только увидеть перевод, но и связать слово с образом, звучанием и конкретной речевой ситуацией.

При этом влияние цифровой среды нельзя оценивать только положительно. Постоянная работа с короткими сообщениями, видеороликами и быстро сменяющимися визуальными стимулами постепенно меняет характер внимания школьников. А. И. Говоров, М. М. Говорова, Ю. О. Валитова

отмечают, что у обучающихся может снижаться способность к длительной концентрации, усиливаться фрагментарность восприятия, появляться трудности при работе с объемными текстами и стремление получать готовый ответ без самостоятельного анализа [7]. Для урока иностранного языка это особенно важно, поскольку лексика не усваивается только через быстрое узнавание слова на экране. Чтобы слово стало частью активного словаря, ученик должен несколько раз встретить его в разных контекстах, произнести, записать, сопоставить с уже известными единицами и применить в собственной речи.

Поэтому компьютерные технологии в обучении лексике должны использоваться не вместо традиционных форм работы, а вместе с ними. Электронные упражнения удобны для тренировки, повторения и самопроверки, но они не отменяют чтение, устное высказывание, работу с текстом, диалог, объяснение значения слова и самостоятельное составление предложений. Если урок строится только на игровых заданиях, учащиеся быстро вовлекаются в процесс, но не всегда глубоко осмысливают материал. Если же цифровые средства сочетаются с обсуждением, письменной фиксацией и речевой практикой, они начинают выполнять не развлекательную, а полноценную методическую функцию.

С учетом психолого-педагогических особенностей учащихся 5—6 классов работа над лексикой должна быть дозированной и последовательной. Новые слова лучше вводить небольшими группами, чтобы не перегружать внимание и память младших подростков. В среднем на одном уроке целесообразно использовать от 7 до 12 новых лексических единиц, однако это количество зависит от сложности темы, уровня класса и степени знакомости слов учащимся. Более простая конкретная лексика может усваиваться быстрее, тогда как абстрактные понятия, устойчивые выражения и слова с непривычной сочетаемостью требуют большего времени.

Не менее важно организовать повторение так, чтобы оно не превращалось в механическое заучивание. Одно и то же слово должно появляться в разных видах деятельности: в карточке, коротком предложении, диалоге,

аудиофрагменте, письменном задании, мини-игре или устном ответе. Такая вариативность помогает перевести лексическую единицу из кратковременной памяти в долговременную и постепенно подготовить ее к активному употреблению. При предъявлении материала желательно соединять несколько каналов восприятия: звучание слова, его написание, зрительный образ и пример использования в контексте. Для учащихся 5—6 классов такая опора особенно значима, поскольку она облегчает понимание значения и снижает вероятность формального запоминания без дальнейшего применения.

Организация урока также должна учитывать быструю утомляемость младших подростков при однотипной работе. Поэтому репродуктивные задания следует чередовать с творческими, индивидуальную работу – с парной и групповой, учебные упражнения – с игровыми элементами. Такой подход помогает сохранить внимание класса и поддержать интерес к изучению английской лексики без снижения учебной требовательности [22]. Компьютерные технологии в этой системе выступают не самостоятельной целью, а инструментом, который усиливает наглядность, ускоряет обратную связь и расширяет возможности для практики. В-пятых, необходимо целенаправленно использовать компьютерные технологии в качестве средства интенсификации лексической практики и повышения мотивации, интегрируя их в общую структуру урока и сочетая с традиционными методами обучения.

Учет психолого-педагогических особенностей учащихся 5—6 классов позволяет утверждать, что процесс формирования лексических навыков по английскому языку должен строиться как целенаправленная, поэтапная и технологически обоснованная система. Она должна обеспечивать оптимальное соотношение объема вводимого материала, количества повторений и разнообразия видов деятельности. Дозированное введение ограниченного числа новых лексических единиц в сочетании с их многократным вариативным использованием в устной и письменной речи создает условия для перехода лексики из кратковременной в долговременную память и формирования прочных, гибких и устойчивых лексических навыков. Опора на комплексные

формы предъявления материала, объединяющие звуковой, графический и визуальный ряды, способствует активизации различных каналов восприятия и повышает осознанность семантизации и последующей тренировки лексики младших подростков. Чередование репродуктивных и творческих заданий, различных форм взаимодействия (индивидуальной, парной и групповой работы), а также учебных и игровых видов деятельности обеспечивает поддержание устойчивого внимания и внутренней учебной мотивации, что является необходимым условием результативного овладения иностранной лексикой. Целенаправленная интеграция компьютерных технологий в структуру урока выступает важным средством интенсификации лексической практики и индивидуализации обучения, позволяя повысить объем усваиваемого словарного материала и эффективность формирования лексических навыков при сохранении методической преемственности с традиционными подходами

1.3. Возможности компьютерных технологий в формировании лексических навыков учащихся 5—6 классов

Активное всестороннее внедрение информационно-коммуникационных технологий в образовательную практику открывает новые перспективы для совершенствования методики обучения лексике английского языка, делает обучение более наглядным и мотивирует учащихся к эффективному проведению занятия. Важно сделать акцент на правильном использовании ИКТ, чтобы не нанести вред подрастающему поколению.

Под компьютерными технологиями в контексте обучения иностранному языку понимается совокупность цифровых средств и ресурсов, используемых в дидактических целях: мультимедийные презентации, интерактивные упражнения, образовательные платформы и приложения, электронные словари и справочники, обучающие компьютерные программы, онлайн-тренажеры, учебные игры, средства коммуникации. Дидактический потенциал этих средств

обусловлен их специфическими техническими и функциональными характеристиками, позволяющими решать учебные задачи, недостижимые или труднореализуемые в условиях традиционного обучения.

Е. Ю. Ковалева считает, что одним из ключевых преимуществ компьютерных технологий при формировании лексических навыков является возможность реализации принципа наглядности на качественно новом уровне. Мультимедийные средства позволяют одновременно представлять лексическую единицу в различных модальностях: визуальной (графическая форма слова, изображение обозначаемого объекта, видеофрагмент), аудиальной (звучание слова в исполнении носителей языка, аудиосопровождение), «кинестетической» (интерактивное взаимодействие с объектами на экране) [12, с. 120].

Для учащихся 5—6 классов, у которых сохраняется значительная опора на образное мышление, использование визуальных и аудиовизуальных материалов при введении новой лексики является особенно продуктивным. Е. О. Акчелов и Е. В. Галанина в своих исследованиях подчеркивают, что интерактивность представляет собой еще одно важное дидактическое свойство компьютерных технологий, существенно влияющее на процесс формирования лексических навыков [2].

В отличие от традиционных средств обучения, которые предполагают пассивное восприятие информации или одностороннее воздействие на учебный материал, компьютерные программы обеспечивают активное взаимодействие обучающегося с образовательным контентом. При работе с цифровыми заданиями ученик получает больше возможностей для самостоятельного движения по материалу. Он может выполнять упражнения в удобном темпе, возвращаться к словам, которые вызвали затруднение, повторять задание несколько раз и сразу видеть результат своей работы. Для учащихся 5—6 классов это имеет особое значение: ребенок не просто ожидает проверки со стороны учителя, а начинает замечать собственные ошибки и постепенно учится контролировать качество выполнения задания. Такая организация работы

помогает развивать учебную самостоятельность, внимание к результату и более ответственное отношение к изучению английской лексики.

Многие компьютерные технологии или такие отдельные приложения в формате LMS (LMS, приложения с трекингом прогресса) учат детей планировать свою работу: следить за временем сдачи, учиться составлять свой тайм-менеджмент, отслеживать, что уже усвоено, а где пробелы. Исследования показывают, что специальные цифровые инструменты делают ученика более самостоятельным не только во время учебного процесса, но и в обычной жизни. [15]

Компьютерные средства также помогают выстроить более гибкую работу с классом, где учащиеся заметно различаются по уровню подготовки. В одном и том же 5 или 6 классе обычно есть дети, которые быстро запоминают новые слова и готовы переходить к речевым заданиям, и есть учащиеся, которым требуется больше повторений, зрительных опор и подсказок. Адаптивные обучающие системы могут учитывать исходный уровень знаний, скорость выполнения упражнений, типичные ошибки и на этой основе предлагать задания разной сложности, менять объем повторения, возвращать ученика к тем словам, которые еще не закрепились [25]. В традиционной фронтальной работе добиться такого распределения значительно сложнее, поскольку учитель вынужден ориентироваться на средний темп класса. Сильные учащиеся могут получать дополнительные задания, работать с расширенной лексикой, составлять собственные примеры или переходить к мини-высказываниям. При таком подходе цифровой ресурс не заменяет учителя, а помогает ему точнее распределить учебную нагрузку и поддерживать разные группы учащихся в рамках одного урока.

Еще одно важное свойство компьютерных технологий связано с повышением уровня компьютерной грамотности. Когда школьники систематически используют онлайн-платформы, они не только изучают предмет, но и учатся базовым цифровым навыкам. И. Н. Голицина, Н. Л. Половникова в своём исследовании отмечают, применение компьютерных технологий во время

школьных уроков готовят учеников к цифровой жизни в будущем: на работе или в университете [14]. Часто данный фактор игнорируют или не уделяют ему должное внимание, однако сейчас, в век информационных технологий, важно, чтобы ребенок был подкован в компьютерной сфере, так как это качество незаменимо и поможет ему в дальнейших видах деятельности.

Мультимедийный характер цифровых ресурсов также усиливает качество усвоения слов. Когда ученик одновременно видит написание слова, слышит его произношение, соотносит его с изображением и встречается в коротком контексте, лексическая единица закрепляется прочнее. Особенно это важно для младших подростков, которым еще нужна опора на наглядность и конкретную ситуацию. Визуальный, аудиальный и текстовый ряды помогают не ограничиваться заучиванием перевода, а постепенно формировать более устойчивую связь между словом, его звучанием, значением и употреблением.

При грамотном включении в урок компьютерные технологии позволяют рациональнее использовать учебное время. Часть тренировочных действий, проверка простых упражнений и первичная диагностика ошибок могут выполняться автоматически, а учитель получает возможность уделить больше внимания объяснению, речевой практике, работе с трудными случаями и индивидуальной помощи. В результате цифровые инструменты усиливают наглядность, ускоряют проверку, расширяют объем лексической практики и поддерживают мотивацию учащихся. Их методическая ценность проявляется не в самом факте использования техники, а в том, насколько точно выбранный ресурс связан с задачей урока и этапом формирования лексического навыка.

Как отмечалось ранее, для прочного усвоения лексики необходимо многократное повторение слов в различных контекстах. Однако традиционные упражнения при частом повторении становятся монотонными и вызывают снижение мотивации. Компьютерные обучающие программы позволяют предъявлять одно и то же содержание в разнообразных форматах (игры, викторины, интерактивные задания различных типов), что поддерживает элемент новизны и занимательности. Кроме того, игровые механики,

используемые во многих обучающих приложениях (начисление баллов, рейтинги, достижения, соревновательные элементы), активизируют дополнительные мотивационные факторы и способствуют повышению вовлеченности учащихся.

Т. А. Николаева и О. В. Заеко в своих исследованиях выявляют, что особую популярность у учащихся 5—6 классов приобретают обучающие игры, в которых отработка лексики встроена в игровой сюжет [16]. Такой интерактивной деятельностью является квест-игра. Для продвижения необходимо правильно использовать изученные слова, соревновательные игры на скорость и точность выполнения заданий, симуляторы коммуникативных ситуаций.

На этапе применения лексики в речи компьютерные технологии могут использоваться для организации проектной деятельности, создания мультимедийных презентаций, видеороликов, цифровых историй, в которых учащиеся используют изученную лексику для выражения собственных мыслей и идей. Средства коммуникации (электронная почта, форумы, чаты) открывают возможности для организации иноязычного общения с носителями языка или учащимися из других школ, что обеспечивает использование лексики в условиях реальной коммуникации.

На этапе контроля и оценки усвоения лексических навыков эффективны онлайн-тесты и викторины с автоматической проверкой, позволяющие оперативно получить информацию об уровне владения лексикой каждого учащегося, а также предоставляющие обучающимся возможность самоконтроля и отслеживания собственного прогресса.

Вместе с тем отмечается, что использование компьютерных технологий в процессе формирования лексических навыков сопряжено с рядом ограничений и потенциальных рисков, которые необходимо учитывать при проектировании учебного процесса [17]. Чрезмерное увлечение техническими средствами может привести к снижению внимания к содержательной стороне обучения, подмене целей средствами, формализации учебной деятельности. Существует опасность информационной перегрузки учащихся, особенно при использовании ресурсов с

избыточной визуализацией и анимацией, отвлекающими внимание от учебной задачи. Работа с цифровыми ресурсами не всегда проходит одинаково успешно у всех учащихся. Часть школьников уверенно пользуется электронными устройствами в повседневной жизни, но это не означает, что они автоматически умеют применять их в учебных целях. Ребенок может быстро ориентироваться в играх, мессенджерах и социальных сервисах, но испытывать затруднения при выполнении задания в обучающей программе, поиске нужного режима, сохранении результата или самостоятельной проверке ошибки. Поэтому использование компьютерных технологий на уроке требует предварительного объяснения, понятной инструкции и постоянного педагогического сопровождения, особенно на первых этапах работы.

Серьезным ограничением остается и разный уровень технического оснащения школ. В одних образовательных организациях есть компьютерные классы, интерактивные панели, стабильный интернет и возможность работать с онлайн-платформами регулярно. В других школах учитель вынужден использовать один проектор, личный ноутбук или задания, рассчитанные на домашнее выполнение. Различается и доступ самих учащихся к цифровым устройствам вне школы: не у каждого ребенка есть отдельный компьютер, планшет или возможность спокойно заниматься онлайн дома. Из-за этого цифровые задания должны подбираться с учетом реальных условий, а не только методической привлекательности конкретного сервиса.

Не менее значимым является уровень подготовки самого учителя. Для результативной работы с компьютерными технологиями недостаточно просто открыть презентацию или предложить учащимся перейти по ссылке. Педагогу необходимо понимать, какую учебную задачу решает выбранный ресурс, на каком этапе формирования лексического навыка он уместен, как организовать проверку, как предупредить механическое выполнение заданий и как связать цифровую тренировку с дальнейшей речевой практикой. Если такой методической связи нет, ИКТ легко превращаются в формальное дополнение к уроку.

На практике использование цифровых средств нередко остается фрагментарным. Учитель может время от времени показывать презентации, обращаться к онлайн-словарю, включать видео или использовать интерактивную игру в конце урока, но при этом работа над лексикой не выстраивается как единая система. В таком случае компьютерные технологии повышают внешнюю привлекательность занятия, однако не всегда помогают последовательно пройти все этапы освоения слова – от первичного знакомства до активного употребления в собственной речи.

Проведенный анализ показывает, что проблема заключается не в отсутствии цифровых инструментов, а в недостаточной проработанности способов их методически обоснованного применения. Компьютерные технологии действительно обладают большим потенциалом для формирования лексических навыков по английскому языку, однако этот потенциал раскрывается только при системной организации работы. Для учащихся 5—6 классов особенно важно, чтобы цифровые задания были связаны с возрастными особенностями, уровнем языковой подготовки, техническими возможностями школы и конкретной целью урока. Именно это противоречие между широкими возможностями ИКТ и недостаточной разработанностью их последовательного применения в обучении лексике определяет необходимость дальнейшего рассмотрения данной проблемы.

Существующие исследования преимущественно посвящены отдельным аспектам применения ИКТ (использование конкретных программ или платформ, влияние на мотивацию, эффективность отдельных типов заданий). Тогда как комплексная методика, охватывающая все этапы формирования лексических навыков, учитывающая психолого-педагогические особенности данной возрастной группы и интегрированная в реальный учебный процесс, остается недостаточно разработанной. Это обуславливает необходимость проведения специального исследования, направленного на теоретическое обоснование и экспериментальную проверку методики формирования лексических навыков учащихся 5—6 классов с применением компьютерных технологий.

Выводы по первой главе

В теоретической главе нами было всесторонне охарактеризовано современное состояние проблемы формирования лексических навыков в методике обучения иностранным языкам. Лексическая сторона речи обоснованно представлена как центральный компонент иноязычной коммуникативной компетенции, обеспечивающий развитие аудирования, говорения, чтения и письма на английском языке.

На основе анализа работ отечественных и зарубежных исследователей уточнены ключевые понятия, связанные с активным и пассивным словарным запасом, показана их взаимосвязь и динамический характер, раскрыто различие между продуктивным и рецептивным лексическим знанием. Детализированная характеристика этапов формирования лексического навыка (ознакомление, автоматизация, речевая практика) и описание контекстуального и ситуационного подходов, а также приёмов лексической группировки подтверждают, что теоретические основы изучаемой проблемы проанализированы в достаточном объёме.

Также были выявлены психолого-педагогические особенности учащихся 5—6 классов и продемонстрировать их непосредственное влияние на процесс усвоения лексики английского языка. Установлено, что младший подростковый возраст отличается специфическими устойчивыми изменениями в когнитивной, эмоционально-волевой и мотивационной сферах, которые необходимо учитывать при организации работы над лексическим материалом. Показано, что особенности внимания, памяти и мышления (ограниченная устойчивость концентрации, сочетание механического и логического запоминания, опора на наглядно-образное мышление) предопределяют необходимость дозированной подачи лексики, многократного вариативного повторения и использования мультимодальных способов предъявления. Отмечено влияние межъязыковой интерференции и трансформации мотивационной сферы в условиях цифровой

среды, на основе чего нами был сформулирован комплекс методических требований к организации формирования лексических навыков у учащихся 5—6 классов.

После проведенного анализа были теоретически обоснованы дидактические возможности компьютерных технологий в обучении лексике учащихся средней школы, раскрыто и рассмотрено содержание понятия «компьютерные технологии» в контексте обучения иностранному языку как совокупности цифровых средств и ресурсов, ориентированных на решение учебных задач. Показано, что их дидактический потенциал обусловлен мультимодальностью предъявления лексического материала, интерактивным характером обучения, возможностью оперативной обратной связи, индивидуализации и дифференциации лексической практики, а также вариативностью форм многократного повторения.

Описаны формы интеграции компьютерных технологий на различных этапах формирования лексического навыка (ознакомление, тренировка, речевая практика, контроль), обозначены типичные виды цифровых заданий, способствующих активизации словаря учащихся 5—6 классов. Также важно отметить выявление ограничений и противоречий, связанных с техническими, методическими и психологическими факторами. Данные нюансы позволяют обосновать необходимость разработки и проверки методики формирования лексических навыков с применением компьютерных технологий на данном возрастном этапе.

Глава 2. Роль компьютерных технологий в процессе формирования лексического запаса обучающихся 5—6 классов

2.1. Сравнительный анализ образовательных мобильных приложений для закрепления лексических навыков

В настоящее время на просторах Интернета существует огромное количество образовательных мобильных платформ для изучения английского языка. Нами были систематизированы и проанализированы только те, которые предназначены для формирования лексических навыков и включают в себя такие задания как: карточки со словами, игры для запоминания слов и их прослушивания. Данные приложения и их эффективность при изучении лексических единиц являются предметом анализа в практической главе.

При этом нас интересовала не только формальная функциональность приложений (наличие карточек, тестов, игровых механик), но и то, каким образом учителя и учащиеся школ смогут использовать их в реальном учебном процессе. А также разобрали, способствуют ли проанализированные компьютерные приложения устойчивому запоминанию лексики. Особое внимание уделялось таким параметрам, как степень интерактивности, возможность индивидуализации траектории обучения, качество аудиосопровождения и наличие систематической обратной связи со стороны приложения. В рамках последующей практической главы три наиболее популярных из отобранных приложений будет рассмотрено с точки зрения дидактического потенциала, мотивационного эффекта и удобства использования для учащихся разных уровней. Такой подход позволяет не ограничиваться простым описанием функционала, а выявить реальные преимущества и ограничения мобильных платформ именно в контексте формирования лексических навыков.

Данные приложения учащиеся могут скачать себе на ПК (персональный компьютер) или использовать на мобильном телефоне (см. в таблице 1) Полный список смотреть в приложении 2.

Таблица 1.

**Сравнение функциональных возможностей приложений для
изучения лексики английского языка.**

Название	Тип приложения	Развитие навыков	Сильные стороны	Слабые стороны
Duolingo	Геймификация	Лексика, чтение, аудирование	Игровая мотивация, короткие уроки	Слабая практика говорения
Babbel	Курс с диалогами	Разговорная речь, грамматика	Практичные диалоги	Нет живых уроков в базовой версии
Memrise	Флэш-карточки, видео	Лексика, аудирование	Видео с носителями	Ограниченная разговорная практика
Busuu	Курс + сообщество	Письмо, чтение, разговор	Исправления от носителей	Качество фидбэка нестабильно
Rosetta Stone	Погружение	Аудирование,	Сильное произношение	Мало контекстных объяснений
ELSA Speak	Произношение	Фонетика	Точная оценка звуков	Нет длинных разговоров
FluentU	Видео	Аудирование, словарь	Аутентичные видео	Мало говорения
Quizlet	Карточки	Лексика	Много готовых наборов	Нет произношения
Brainscape	Карточки	Лексика	Интервальное повторение	Нет разговорной практики
HelloTalk	Общение	Письмо, разговор	Носители бесплатно	Сложно найти качественных партнёров

По данным таблицы мы можем сделать вывод, что ни одно из приложений не обеспечивает полноценного и систематического формирования лексической компетенции во всех её компонентах (объём словаря, устойчивость запоминания, умение использовать лексику в речи, коллокации, сочетаемость и стилистическая уместность). Однако их интеграция в образовательный процесс позволяет увеличивать уровень развития лексической компетенции посредством интеграции с традиционными методами обучения.

Сравнение мобильных приложений показало, что сервисы с выраженной геймификацией – Duolingo, Memrise, Drops, Mondly, Lingvist – прежде всего

помогают расширять рецептивный словарь. Их сильная сторона связана с частым повторением, короткими заданиями и игровой логикой продвижения: пользователь получает баллы, серии занятий, визуальные поощрения, что поддерживает регулярность работы с материалом. По отзывам пользователей в сети, именно игровой формат часто становится причиной того, что обучающиеся возвращаются к занятиям даже при отсутствии внешнего контроля.

Для учащихся 5—6 классов этот фактор особенно важен, поскольку в данном возрасте учебная мотивация нередко зависит от эмоциональной привлекательности задания. Вместе с тем такие приложения не всегда обеспечивают полноценный переход лексики в активную речь. Большая часть упражнений строится на выборе правильного варианта, соотнесении слова с картинкой или подстановке единицы в готовый шаблон [8]. Учащийся узнает слово, но редко оказывается в ситуации, где нужно самостоятельно построить фразу, подобрать нужную лексику и использовать ее в развернутом высказывании.

Курсовые платформы – Babbel, Busuu, Rosetta Stone, Lingodeer – отличаются более последовательной организацией учебного материала. В них лексика обычно распределяется по темам, речевым ситуациям и грамматическим моделям, что делает процесс обучения более управляемым. Такие приложения вводят слова не изолированно, а через типичные коммуникативные контексты: знакомство, покупки, путешествие, описание распорядка дня, разговор о семье или школе. За счет этого обучающийся видит не только перевод слова, но и пример его употребления в речи. Дополнительным преимуществом является наличие грамматических пояснений и системы контролируемой практики, благодаря чему лексика постепенно связывается с устойчивыми речевыми моделями. Однако у курсовых платформ есть и ограничение: сценарии диалогов часто заранее заданы, а траектория обучения остается линейной. Пользователь следует предложенной программе и не всегда может гибко выбирать лексику, которая нужна именно ему. Из-за этого снижается возможность тренировки

спонтанного высказывания и самостоятельного комбинирования слов в новых ситуациях.

Приложения с карточками – Anki, Quizlet, Brainscape – наиболее полезны для долговременного запоминания слов. Их эффективность связана с принципом интервального повторения: система возвращает пользователя к лексическим единицам через определенные промежутки времени, особенно к тем словам, которые вызывают затруднения. Такой подход позволяет удерживать в памяти достаточно большой объем слов при сравнительно небольших временных затратах. Для школьников это удобно при подготовке к словарным диктантам, тематическим проверочным работам и повторению лексики после урока. В то же время карточки не решают всю задачу формирования лексического навыка. Если слово предъявляется только как пара «английское слово – перевод» или «слово – картинка», учащийся может запомнить его значение, но не научиться употреблять его в подходящем контексте. Без примеров предложений, устойчивых сочетаний и речевых заданий формируется скорее справочное знание лексики, чем умение использовать ее в устной и письменной речи.

Коммуникативные сервисы – HelloTalk, Tandem – дают другой тип языковой практики. Они создают условия для общения с реальными собеседниками, поэтому лексика усваивается не через набор упражнений, а через конкретную ситуацию общения. Пользователь видит, как слова используются в живом диалоге, может задавать вопросы, уточнять значение выражений, пробовать новые фразы в переписке или голосовом сообщении. Это делает такие сервисы полезными для развития ситуативного употребления лексики и преодоления языкового барьера. Однако их образовательный результат менее предсказуем, чем у учебных платформ. Качество практики зависит от партнера, его готовности исправлять ошибки, уровня владения языком и выбранной темы общения. Кроме того, в таких сервисах обычно отсутствует систематическое введение лексики, последовательное повторение и педагогический контроль. Поэтому их целесообразно рассматривать не как основной инструмент формирования словаря у учащихся 5–6 классов, а как дополнительный ресурс,

который может использоваться под руководством учителя и только при соблюдении возрастных, методических и организационных ограничений.

Данные платформы создают оптимальные условия для развития продуктивных лексических навыков, так как лексика усваивается в процессе реального общения, с опорой на обратную связь от носителей языка или преподавателей. Вместе с тем их эффективность как инструмента систематического лексического обучения ограничена отсутствием чётко структурированного лексического минимума и единых критериев отбора материала: усвоение словаря происходит ситуативно, фрагментарно и зависит от личных интересов собеседников

С методической точки зрения ключевой зоной роста для большинства рассмотренных приложений является переход от работы с отдельными словами к развитию лексической компетенции в широком понимании, включающей фразеологическую связанность, коллокационную устойчивость и стилистическую дифференциацию. Для этого в структуру упражнений целесообразно интегрировать задания на восполнение пропусков в аутентичных текстах, перефразирование с опорой на синонимические ряды, трансформацию предложений с использованием заданных коллокаций, а также мини-проекты по созданию собственных текстов и устных высказываний с последующей лексической обратной связью [37].

Кроме того, многие приложения требуют усиления блока аналитической работы со словом: недостаточно представлены задания на выявление словообразовательных моделей, семантическое поле лексемы, различение близких по значению единиц и определение их прагматических и стилистических оттенков. Для повышения эффективности следует реализовать адаптивный подбор лексики с учётом частотных корпусов и уровня владения языком: системе важно не только измерять количество выученных слов, но и обеспечивать их переработку в разных контекстах через интервал повторения, продуктивные задания и коммуникативные сценарии.

Наконец, методически оправдано комбинированное использование нескольких типов приложений: геймифицированной платформы для регулярного повторения, карточного сервиса с интервальными повторениями для закрепления индивидуального словаря и коммуникативного ресурса для трансформации лексики в активный репертуар.

Также нами было установлено, что большой популярностью среди учителей пользуются такие образовательные платформы как WordWall, Bamboozle, Quizlet. Для того, чтобы оценить эффективность использования данных информационных технологий, нами был произведен опрос преподавателей-предметников, а затем и обширный сравнительный анализ, представленный в таблице 2, который позволил выявить, что приложения не позволяют в полной мере освоить лексическую компетенцию, поэтому нуждаются в доработке.

Нами был проведен опрос учителей, которые работают в общеобразовательных школах более 5-ти лет. Это позволило нам собрать данные, в полной мере отражающие изменения в образовательной среде. Был сделан упор на отобранные приложения, позволяющие добавлять интерактивности в урок английского языка.

Исходя из данных таблицы, можно сделать вывод о том, что с точки зрения лексической компетенции Wordwall особенно эффективен на этапах первичного закрепления и текущего контроля: учитель может проектировать упражнения, в которых отрабатываются не только изолированные слова, но и устойчивые словосочетания, тематические группы, простые грамматико-лексические структуры (например, сочетание лексики с формами Present Simple или Past Simple). Вместе с тем платформа слабо поддерживает углублённую работу с семантическими оттенками, синонимией и коллокационной сочетаемостью; для этого требуются более развёрнутые контексты, чем подразумевают стандартные игровые шаблоны. В дипломной работе логично подчеркнуть, что Wordwall реализует модель «контролируемой тренировки» (drill-and-practice) в геймифицированной форме и должен интегрироваться в уроки как средство

формирования автоматизированных лексических навыков, но не как единственный инструмент развития лексической компетенции в её коммуникативном измерении.

Таблица 2.

Характеристика наиболее популярных приложений, используемых (WordWall, Bamboozle, Quizlet) учителями-предметниками.

Параметр	Wordwall	Bamboozle	Quizlet
Ведущий дидактический акцент	Тренировка и контроль лексики в формате интерактивных игр на уроке.	Устная активизация уже изученной лексики в командных викторинах.	Индивидуальное долговременное запоминание слов и терминов с использованием флэш-карт.
Мотивационный потенциал	Высокий за счёт разнообразия игровых шаблонов.	Очень высокий благодаря командному соперничеству, системе очков.	Умеренный: мотивация строится главным образом на ощущении личного прогресса.
Контроль лексики	Обеспечивает контроль правильности ответов.	Контроль преимущественно устный и ситуативный;.	Поддерживает детальный индивидуальный контроль
Индивидуализация	Ограниченная: чаще используется во фронтальной или групповой работе	Низкая: основное внимание уделяется командному результату.	Высокая: каждый ученик может работать в собственном темпе.
Контекстуализация лексики	Возможна при включении слов в предложения и мини-контексты	Глубокая текстовая и речевая проработка ограничена.	При стандартной модели «слово–перевод» минимальна
Аналитика прогресса	Базовая: можно увидеть результаты выполнения отдельных игр	Отсутствует	Развита: доступны данные по уровню усвоения, ошибкам, повторениям и индивидуальному прогрессу.

Vaamboozle, по данным описательных и сравнительных обзоров, позиционируется как ресурс для проведения командных викторин, где учащиеся устно отвечают на вопросы, зарабатывают очки и соревнуются между собой. Для обучающихся 5–6 классов это создаёт благоприятные условия для снижения психологического барьера и перехода лексики из пассивного в активный запас: дети вынуждены быстро вспоминать нужные слова и выражения, формулировать ответы и мгновенно получать реакцию одноклассников и учителя. Такая форма деятельности хорошо согласуется с коммуникативным подходом, поскольку лексические единицы используются в реальных речевых ситуациях «вопрос–ответ», пусть и в игровой оболочке.

Однако с методической точки зрения Vaamboozle почти не даёт учителю инструментов формализованного контроля и анализа: платформа не фиксирует индивидуальные ответы и не предоставляет отчётность по конкретным лексическим единицам. Это ограничивает возможности системной диагностики лексического развития; для её компенсации педагог должен самостоятельно фиксировать типичные ошибки, например, через наблюдение и последующее обсуждение после игры. Кроме того, так как большинство игр создаются пользователями, возникает риск использования некачественного материала с орфографическими и лексическими ошибками, что требует предварительной экспертизы наборов со стороны учителя [41].

Quizlet, по материалам проведенного исследования и данным методических публикаций, можно отнести к числу наиболее удобных платформ для работы с иностранной лексикой в формате цифровых карточек. Его преимущество проявляется прежде всего в том, что учащийся может работать с материалом в индивидуальном темпе: выбирать нужный набор слов, переключаться между режимами карточек, тестирования, подбора пары, письменного ввода или восприятия слова на слух. При этом сервис чаще возвращает пользователя к тем единицам, в которых ранее были допущены ошибки. Для формирования словарного запаса это важно, поскольку повторение становится не случайным, а направленным на те слова, которые пока не

закрепились. Особенно заметен эффект при отработке связи между написанием слова, его звучанием и значением.

По характеру учебной работы Quizlet отличается от Wordwall и Baamboozle. Если Wordwall и Baamboozle чаще используются на уроке как интерактивные и игровые инструменты для всего класса или группы, то Quizlet в большей степени рассчитан на самостоятельное повторение. Мотивация здесь строится не столько на соревновании, сколько на ощущении личного продвижения: ученик видит, какие карточки уже освоены, какие требуют повторения, какие ошибки повторяются чаще всего. Для учащихся 5—6 классов такой формат полезен, потому что он постепенно приучает их к самоконтролю и более осознанной работе со словарем.

Однако методический результат зависит от того, как именно составлены карточки. Если набор ограничивается только парами «английское слово – перевод», ученик может запомнить значение, но не научиться использовать слово в речи. В этом случае формируется скорее знание отдельной лексической единицы, чем полноценный лексический навык. Поэтому карточки целесообразно дополнять короткими примерами предложений, иллюстрациями, аудиофрагментами и, при необходимости, устойчивыми словосочетаниями. Тогда учащийся видит не только перевод, но и типичную ситуацию употребления слова.

Quizlet особенно эффективен тогда, когда он включен в общую логику урока, а не используется как самостоятельная замена учебной работе. После знакомства с новой лексикой учащиеся могут закрепить ее через карточки, затем выполнить тренировочные упражнения, а позднее использовать слова в устном ответе, диалоге, мини-проекте или письменном задании. В такой последовательности платформа выполняет свою основную функцию – помогает удержать материал в памяти и подготовить его к дальнейшему активному применению.

Для учащихся 5—6 классов наиболее оправданной представляется интеграционная модель, при которой Wordwall, Baamboozle и Quizlet не

дублируют, а дополняют друг друга. Wordwall удобно использовать на этапе первичного закрепления, когда нужно несколько раз предъявить новые слова, проверить их понимание и отработать базовые связи между формой и значением. Baamboozle лучше подходит для групповой игровой практики, где лексика повторяется в условиях командного взаимодействия и эмоциональной вовлеченности. Quizlet, в свою очередь, берет на себя функцию индивидуального повторения: учащиеся могут возвращаться к словам дома или в смешанном формате обучения, отслеживать личный прогресс и отдельно прорабатывать трудные единицы.

При таком распределении ролей цифровые сервисы образуют не набор разрозненных инструментов, а последовательную систему работы с лексикой. Сначала слово вводится и закрепляется под руководством учителя, затем многократно повторяется в интерактивных заданиях, после этого переносится в самостоятельную тренировку и только затем используется в устной или письменной речи. Именно такая связка позволяет избежать формального заучивания и приблизить работу с цифровыми ресурсами к реальным задачам формирования лексических навыков.

На финальном этапе Baamboozle выступает в роли платформы коммуникативной активизации, где пройденная лексика используется в устной игре-соревновании, что способствует переносу словаря в активную речь и развитию быстроты лексического доступа. В таком сценарии каждое средство компенсирует ограничения другого: Wordwall и Quizlet обеспечивают структурированность и системность лексической работы, а Baamboozle добавляет элемент живого взаимодействия и спонтанной речи. Такую модель можно описать как «трёхкомпонентную» MALL-поддержку формирования лексической компетенции. Таким образом, можно сделать вывод, что важно использовать все компьютерные приложения системно, чтобы достичь максимальной эффективности.

2.2. Эффективность использования компьютерных технологий при обучении лексике

Для того, чтобы оценить эффективность обучающих интернет технологий при качественном формировании лексических навыков, необходимо сравнить их функциональные особенности с учебными стратегиями, представленными в школах. Также, в данном разделе отражены результаты проведенного опроса среди учителей-предметников 5—6 классов по количеству, методам использования Интернет-технологий при закреплении лексической базы у учащихся. Данный метод был выбран с целью наиболее детального и точного анализа влияния ИКТ на формирование активного лексического запаса среди школьников.

Педагоги отмечают, что WordWall и Baamboozle используются на данном этапе в ограниченном объёме: чаще всего как краткий мотивационный вход в тему через простые игры-разминки, где новые слова сопровождаются яркими визуальными образами или минимальными контекстами (подписи к картинкам, короткие предложения).

Основным инструментом целенаправленного «знакомства» с лексическими единицами учителя называют Quizlet, поскольку он позволяет сразу задать графическую, звуковую и семантическую форму слова, а также сопроводить его переводом и примером предложения в карточке. В то же время респонденты подчёркивают, что даже такие многофункциональные сервисы не снимают потребности в аудиторном пояснении: именно на уроке учитель раскрывает нюансы употребления, типичные коллокации и ограничения в сочетаемости, а цифровые ресурсы выполняют вспомогательную роль.

На этапе тренировки лексики учителя рассматривают WordWall как ключевой ресурс для пошаговой отработки слов и словосочетаний по принципу «от простого к сложному»: сначала упражнения на узнавание и сопоставление, затем – на воспроизведение, выбор нужной формы или вставку слова в контекст.

Стратегия визуализации и многократного повторения реализуется за счёт разнообразия игровых шаблонов (классификация, «найди пару», викторины), что, по оценкам педагогов, обеспечивает высокую вовлечённость и способствует закреплению формы и значения слов у учащихся 5—6 классов.

Quizlet, по мнению опрошенных, выступает «индивидуальным тренажёром памяти»: в нём наиболее удобно группировать лексику по темам, уровням и грамматическим моделям, создавать авторские наборы и организовывать интервальное повторение, что соответствует стратегиям систематизации и самоконтроля словарного запаса. Учителя отмечают, что в Quizlet важна не только сама работа с карточками, но и последовательность режимов. Сначала учащиеся узнают слово и соотносят его с переводом или изображением, затем переходят к подбору соответствий, а после этого выполняют задания на ввод слова. Такая смена форматов позволяет постепенно усложнять работу: от простого узнавания лексической единицы к ее более самостоятельному воспроизведению. Для формирования словарного запаса это имеет принципиальное значение, поскольку помогает проследить, насколько слово переходит из рецептивного словаря в продуктивный.

Baamboozle, по результатам опроса, чаще используется не для индивидуального запоминания, а для устной активизации лексики на уроке. Командные игры, викторины и быстрые ответы вовлекают учащихся в ситуацию живого реагирования, где нужно не просто вспомнить перевод, а быстро подобрать нужное слово и произнести его в краткой реплике. Такой формат особенно полезен для младших подростков: игровая атмосфера снижает страх ошибки, а командная поддержка помогает менее уверенным ученикам включаться в речевую работу. За счет этого ранее изученные слова начинают быстрее переходить в оперативный активный запас.

Вместе с тем Baamboozle имеет и методические ограничения. Поскольку ответы чаще даются устно, платформа хуже подходит для точной отработки написания слова, грамматической формы и последующего анализа типичных ошибок. Учитель может заметить неточность в ответе и сразу ее исправить, но

сам сервис не всегда сохраняет подробную информацию о том, какие именно ошибки допустил каждый ученик. Поэтому Baamboozle целесообразнее использовать для повторения, речевой разминки и активизации словаря, а не как основной инструмент контроля орфографии или письменного употребления лексики.

На завершающем этапе формирования лексической компетенции, когда учащиеся должны использовать новые слова в связном устном или письменном высказывании, все три платформы имеют определенные ограничения. По мнению опрошенных учителей, Wordwall и Baamboozle хорошо работают в зоне контролируемой практики: помогают организовать короткие ответы, задания на соответствие, заполнение пропусков, выбор нужного слова, быстрые реплики по теме. Однако этих форматов недостаточно для полноценной коммуникативной работы, где требуется развернутый диалог, ролевая ситуация, мини-проект, описание картинки, письменный текст или аргументированное высказывание.

Поэтому на заключительном этапе цифровые сервисы должны дополняться заданиями, которые выводят лексику за пределы тренажера. После игры или карточек учащимся можно предложить составить диалог с новыми словами, подготовить короткое сообщение, описать ситуацию, написать небольшой текст или разыграть сценку. В этом случае Wordwall, Baamboozle и Quizlet выполняют подготовительную функцию: помогают вспомнить и закрепить материал, а дальнейшая речевая практика обеспечивает его реальное включение в активную речь.

Quizlet, в свою очередь, остаётся преимущественно средством индивидуальной работы с формой и значением слова; возможности для интеграции лексики в собственные тексты и устные монологи здесь минимальны и требуют переноса активности в традиционный класс.

Именно поэтому большинство респондентов подчёркивают, что указанные приложения следует рассматривать как средства укрепления и автоматизации лексических навыков, используемые в тандеме с «живыми» коммуникативными упражнениями, организуемыми учителем. В этом смысле мобильные сервисы

эффективно поддерживают этапы ознакомления и тренировки, однако не способны в одиночку обеспечить полноценную реализацию заключительной стадии — продуктивного, ситуативно обусловленного использования лексики в реальном общении.

Обобщая ответы учителей, можно говорить о том, что WordWall воспринимается как оптимальный инструмент фронтальной геймифицированной тренировки с высоким мотивационным потенциалом и чёткими механизмами контроля правильности выполнения заданий. Quizlet рассматривается ими как базовая платформа для индивидуального лексического менеджмента, обеспечивающая систематическое расширение и поддержание как рецептивного, так и продуктивного словаря учащихся через карточки и интервальное повторение. Baamboozle, в свою очередь, выполняет роль средства коммуникативной активизации и создания эмоционально насыщенной языковой среды на уроке, где выученные слова используются в условиях соревновательной командной деятельности.

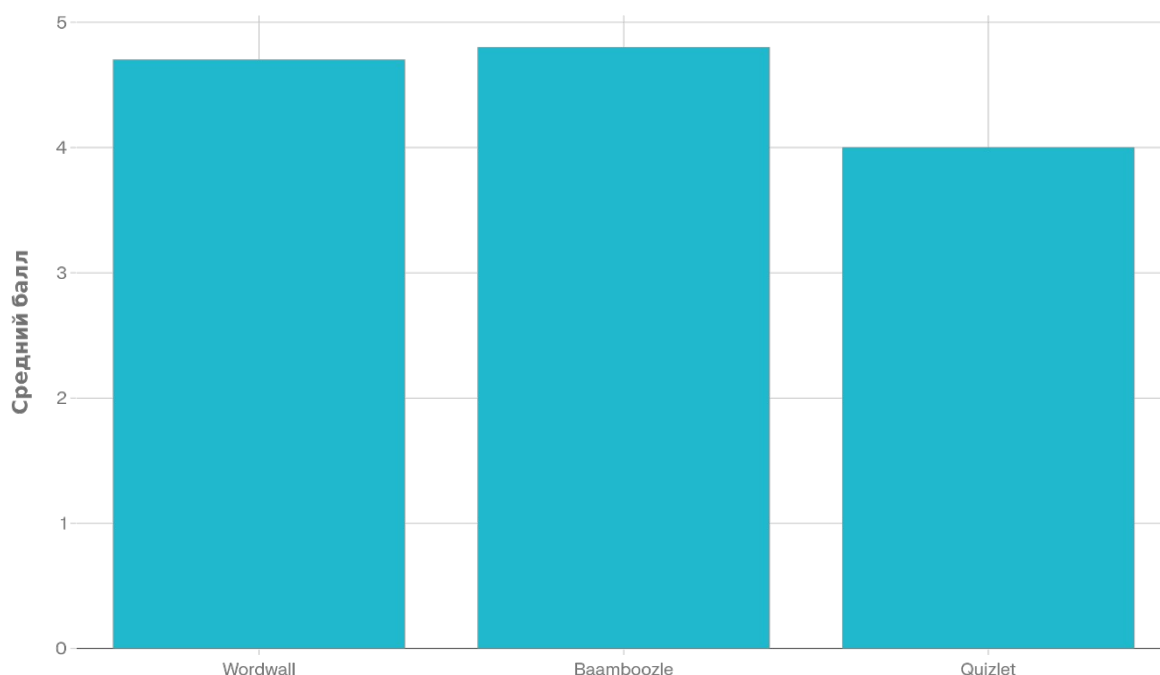
Вместе с тем подавляющее большинство опрошенных подчёркивает, что ни один из сервисов не может рассматриваться как полноценная альтернатива аудиторной работе учителя: их дидактический потенциал реализуется максимально эффективно лишь в рамках продуманной методической системы, где цифровые игры и карточки подчинены целям урока и встроены в общую стратегию формирования лексической компетенции младших подростков. Учителя отметили, что большое количество учащихся после использования информационных приложениях на уроках перевозбуждены и настроить на дальнейшее занятие учащихся бывает сложно.

Для наглядного представления данных опроса нами были составлены три диаграммы: первая отражает средние оценки мотивационного потенциала Wordwall, Baamboozle и Quizlet (по пятибалльной шкале), вторая показывает восприятие учителями эффективности этих ресурсов в закреплении лексики, а третья — их вклад в развитие устного применения слов. Рассмотрим подробнее

диаграмму, визуализирующую мотивационный потенциал информационно-коммуникативных технологий. (см. рисунок 1)

Рисунок 1.

Оценка мотивационного потенциала компьютерных технологий по шкале от 1 до 5.



Данная диаграмма фиксирует аффективный компонент — восприятие учителями способности приложений поддерживать учебную мотивацию и позитивное эмоциональное отношение к лексическим упражнениям. Доминирование Baamboozle (около 4,8) и близкий к нему результат Wordwall (примерно 4,7) демонстрируют, что учителя видят в этих платформах наиболее яркий пример геймификации: командные соревнования, случайные бонусы, визуально насыщенный интерфейс и мгновенная обратная связь реализуют стратегию эмоционально значимого обучения, которая, по данным исследований, повышает вовлечённость и частоту добровольного участия обучающихся при работе с лексическими заданиями. Более умеренный балл Quizlet (около 4,0) указывает на то, что эффективность этого сервиса в мотивационном плане носит скорее когнитивно-ориентированный характер:

учащихся привлекает прозрачность целей, чёткая визуализация лексического запаса и возможность индивидуально контролировать объём и темп работы, что соответствует стратегиям автономного обучения, но не создаёт столь выраженного эффекта «игры».

Рисунок 2.

Уровень эффективности закрепления лексики до использования ИКТ

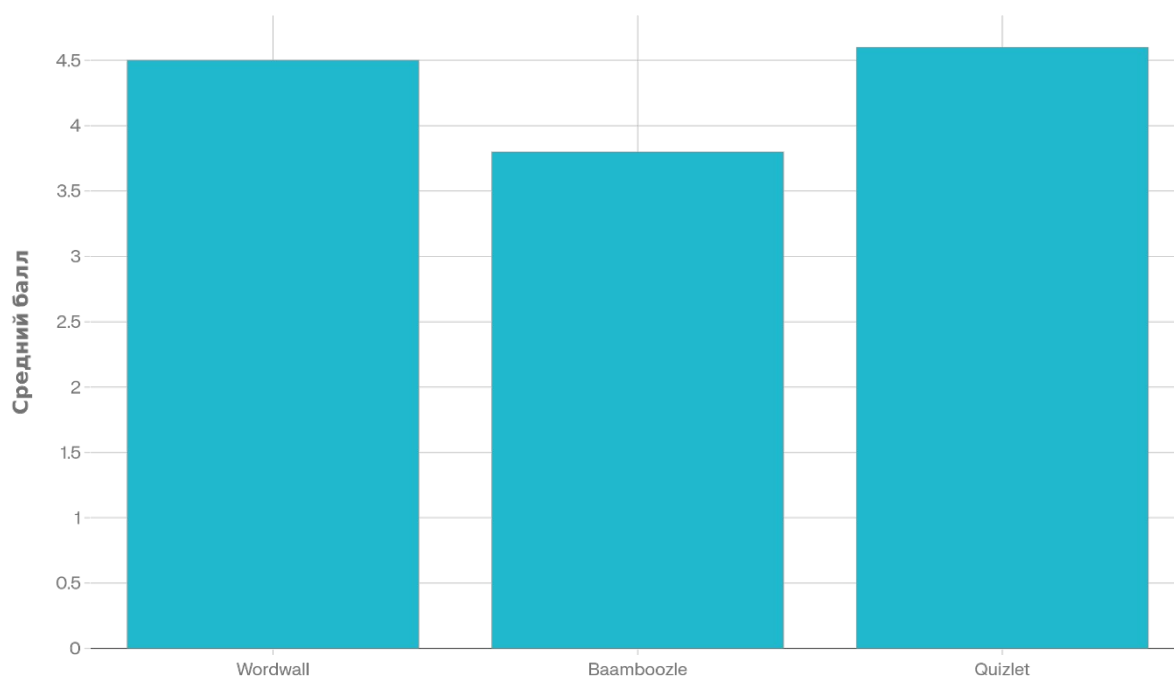


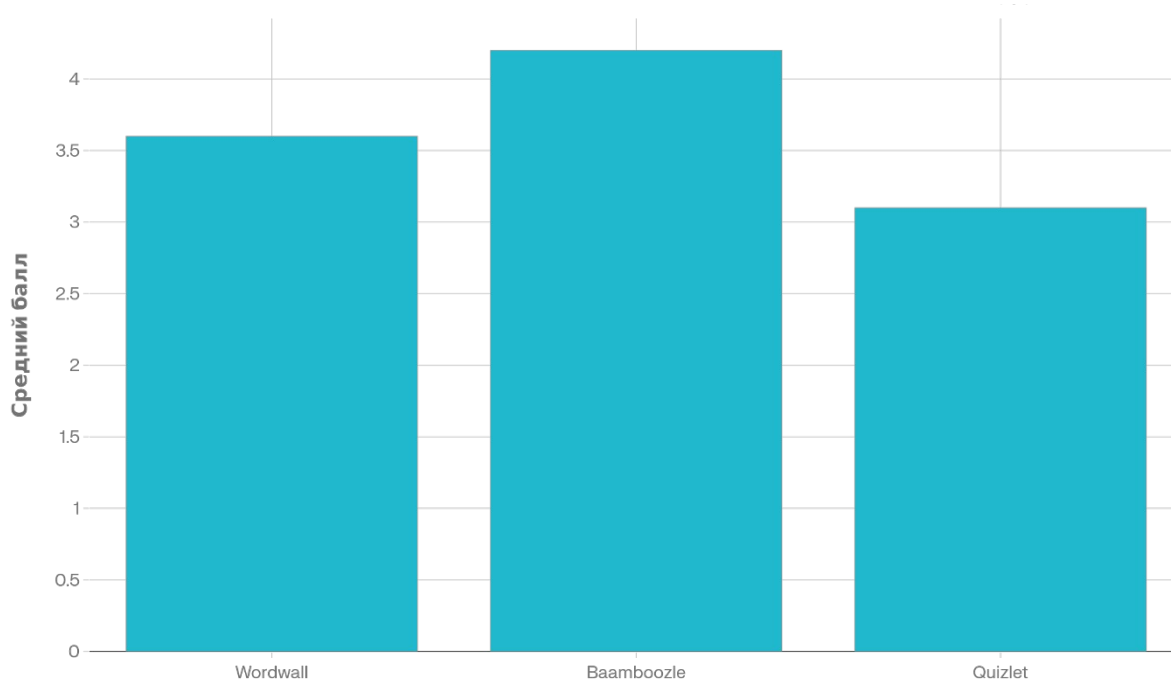
Диаграмма «Уровень эффективности закрепления лексики» (см. рисунок 2) отражает субъективную оценку учителями того, насколько каждая компьютерная технология способствует консолидации лексического материала, то есть переходу единиц из кратковременной в долговременную память и формированию устойчивых лексических навыков. Был выявлен высокий балл у приложения Wordwall (около 4,5), который означает, что игровые шаблоны этой платформы, по мнению педагогов, эффективно реализуют стратегию многократного варьируемого повторения (*spaced and varied practice*): учащиеся многократно соотносят форму и значение слова в разных типах упражнений (подбор пары, классификация, кроссворд), что повышает степень когнитивной переработки и способствует автоматизации лексических единиц.

Более низкий показатель Baamboozle (порядка 3,8) свидетельствует о том, что его дидактическая функция оценивается учителями в большей степени как средство оперативной актуализации уже усвоенного материала, но не как системный инструмент эксплицитного запоминания: здесь преобладают задания на быстрый устный ответ, а не на поэтапное формирование формы, значения и орфографии.

Наивысшую оценку Quizlet (около 4,6) мы интерпритировали как признание потенциала флэш-карт и интервального повторения для реализации стратегий мнемотехнического кодирования и саморегулируемого обучения; это согласуется с данными мета-анализа, показывающего умеренный, но статистически значимый эффект Quizlet на усвоение и удержание лексики. Таким образом, было выявлено, что по мнению учителей-предметников, наиболее эффективным приложением для обучения лексике английского языка является Quizlet.

Рисунок 3.

**Уровень владения лексическим материалом после использования
компьютерных технологий**



Заключительная диаграмма (см. рисунок 3) отражает восприятие учителями вклада приложений в развитие продуктивной лексической компетенции, а именно — способности оперативно извлекать и уместно использовать слова в устной речи. Во время педагогической практики в школах было проведено наблюдение за четырьмя фокус-группами (см. таблицу в приложении 3). Проведенное сравнение учащихся 5А, 5Г, 6А и 6В класса показали, что лидирующую позицию среди компьютерных приложений занимает Vaamboozle (около 4,2). Командные викторины и соревновательные задания рассматриваются как эффективный инструмент реализации необходимых для учащихся стратегий коммуникативно-ориентированного обучения: ученики вынуждены быстро реагировать, формулировать ответы вслух, вступать в речевое взаимодействие, что способствует развитию оперативного активного словаря и снижению уровня языковой тревожности.

Средний результат Wordwall (примерно 3,6) показывает, что учителя видят в нём прежде всего средство контролируемой практики (controlled practice). Так для учащихся фокус групп многие задания остаются рецептивными или требуют минимального продуктивного выхода (выбор, перетаскивание, краткая реплика), поэтому вклад в свободное говорение ограничен, хотя платформа и может использоваться для устной озвучки ответов и мини-диалогов.

Наименьший балл Quizlet (около 3,1) подтверждает, что его основная зона ответственности — когнитивное усвоение и автоматизация лексических единиц, а не их спонтанное употребление: он реализует стратегии повторения, семантизации и самоконтроля, но требует методического «моста» со стороны учителя, который переводит результаты работы с карточками в коммуникативные задания (ролевая игра, проект, диалог).

Совокупный анализ трёх диаграмм позволяет заключить, что Wordwall, Vaamboozle и Quizlet по-разному распределяют «зоны ответственности» в формировании лексической компетенции учащихся 5—6 классов и потому должны рассматриваться не как конкурирующие, а как взаимодополняющие инструменты.

Высокие показатели Wordwall по эффективности закрепления лексики и мотивационному потенциалу показывают, что эта платформа оптимально реализует стратегию контролируемой тренировки и вариативного повторения: через многочисленные игровые шаблоны учащиеся закрепляют форму, значение и орфографию слов, при этом сохраняется высокий уровень вовлечённости. Лидерство Quizlet в области долговременного запоминания лексики отражает его роль как индивидуального лексического тренажёра, обеспечивающего интервальное повторение, самоконтроль и автономное управление объёмом словаря; тем самым он усиливает рецептивный и репродуктивный компоненты лексических знаний, но почти не воздействует на спонтанное устное использование.

Преимущество Baamboozle в показателях мотивации и поддержки устной речи свидетельствует, что данный ресурс лучше всего реализует коммуникативно-ориентированные стратегии: командные викторины и соревновательные задания стимулируют быстрый лексический отклик, переводят ранее усвоенные единицы в оперативный активный словарь и снижают уровень речевой тревожности.

В совокупности результаты диаграмм демонстрируют, что ни одно из приложений не обеспечивает комплексное развитие всех аспектов лексической компетенции, однако их целенаправленная интеграция в единый урок (Wordwall для структурированного закрепления, Quizlet для индивидуального повторения, Baamboozle для устной активизации) позволяет выстроить методически выверенную траекторию, охватывающую мотивационный, когнитивный и коммуникативный уровни работы над лексикой.

2.3. Разработка общих рекомендаций к применению компьютерных технологий при формировании лексических навыков

В ходе анализа нами была выявлена необходимость создания дополнительного комплекса упражнений, который поможет учителям-

предметникам эффективно интегрировать в урок использование компьютерных технологий и сделать обучение лексике более комплексным. Комплекс упражнений «Формирование лексических навыков обучающихся 5—6 классов средней общеобразовательной школы с применением компьютерных технологий» (см. приложение 1.) ориентирован на учителей английского языка, работающих в основной школе. Он может использоваться как при традиционном, так и при смешанном (blended learning) и дистанционном обучении.

Актуальность комплекса обусловлена необходимостью формирования устойчивых лексических навыков у учащихся, повышением требований к уровню владения иностранным языком и широким внедрением цифровых образовательных ресурсов в учебный процесс. Использование компьютерных технологий позволяет повысить мотивацию, обеспечить вариативность и дифференциацию заданий, усилить наглядность и обеспечить оперативную обратную связь.

Цель комплекса – продемонстрировать систему работы по формированию и развитию лексических навыков учащихся 5—6 классов на материале базовых тем школьного курса английского языка с опорой на современные компьютерные технологии (Quizlet, Wordwall, Kahoot). Целевая аудитория комплекса упражнений: учителя английского языка, молодые специалисты и студенты педвузов, проходящие практику;

Данный комплекс предназначен для эффективной интеграции компьютерных технологий в образовательный процесс. Сейчас не все педагоги знакомы с компьютерными приложениями, нами было отмечено, что для их использования учителю важно в первую очередь обладать определенными навыками. Молодые специалисты также не имеют достаточных компетенций, поэтому комплекс – это «помощник», позволяющий провести полноценный урок английского языка, включающий в себя информационные технологии для изучения лексики.

Используемые материалы при составлении комплекса упражнений: учебно-методические комплекты по английскому языку для 5 – 6 классов (ФГОС), УМК «Spotlight 5 – 6» Английский в фокусе. Virginia Evans, Jenny Dooley, Olga Podolyako, Julia Vaulina, цифровые ресурсы: наборы карточек и списков слов в Quizlet, игровые упражнения Wordwall (matching, find the pair, maze, anagram), шаблоны викторин в Kahoot.

Наиболее важный момент в составлении сборника – это его методическая составляющая. Был сделан упор на УМК «Spotlight 5 – 6», большинство школ сейчас проводят занятия по данным разработкам. Упражнения составлены на основе модулей, представленных в учебнике и рабочей тетради курса. Таким образом, учителя и молодые специалисты могут проводить как полноценные занятия, так и включать в урок определенные упражнения из комплекса.

Типы упражнений, представленные в комплексе:

- рецептивные: узнавание и соотнесение слова с картинкой или переводом, определение значения по контексту;
- репродуктивные: повторение и воспроизведение слов, подстановка в структуры, перевод словосочетаний;
- продуктивные: составление предложений и мини-диалогов, описаний по опорам, творческие задания;
- тренировочно-контролирующие: тестовые задания в формате выбора, на установление соответствий, заполнение пропусков;
- игровые: командные викторины, соревнования, лексические игры с элементами геймификации.

В данном комплексе представлены 10 уроков, каждый из которых содержит: тему и лексический минимум, цели (языковые и метапредметные), этапы урока с указанием видов деятельности, описание работы с Quizlet, Wordwall и Kahoot, примеры конкретных упражнений, которые учитель может перенести в свои электронные ресурсы.

Также нами были выявлены общие инструкции использования компьютерных технологий. Интегрирование таких платформ как Wordwall,

Baamboozle и Quizlet в 5—6 классах целесообразно рассматривать как элемент единой технологии поддержки формирования лексической компетенции, а не как набор разрозненных «игровых вставок».

Прежде всего цифровые ресурсы должны встраиваться в классическую трёхфазную модель работы над лексикой: этап введения и семантизации новой единицы реализуется в очном взаимодействии «учитель–класс», тогда как мобильные приложения привлекаются преимущественно на стадиях контролируемой тренировки и последующей автоматизации, обеспечивая заданное количество встречаемостей слова в разнообразных видах деятельности.

С организационной точки зрения рекомендуется регламентировать объём и длительность цифровой активности: оптимальной представляется модель кратковременного, но регулярного включения приложений (5–10 минут фрагмента урока плюс ограниченный по объёму блок самостоятельной работы в Quizlet), при строгой корреляции лексического наполнения заданий с содержанием учебной программы и планируемым лексическим минимумом. Наполнение игр и наборов должно осуществляться самим учителем или под его контролем: при конструировании упражнений следует обеспечивать не только предъявление формы и перевода, но и добавление фонетической, графической и минимальной контекстной информации (транскрипция, озвучивание, пример предложения), что позволяет реализовать принципы поликодового представления и контекстуализации лексических единиц.

Неотъемлемой составляющей методически грамотного применения рассматриваемых ресурсов является педагогическая рефлексия результатов цифровых упражнений: данные об успешности учащихся (статистика Quizlet, показатели выполнения игр в Wordwall/Baamboozle) должны использоваться не только как элемент «геймифицированной» обратной связи, но и как основание для коррекционной работы, повторного отбора проблемных единиц и организации последующих коммуникативных заданий в классе.

Такой подход позволяет избегать редукции мобильных приложений до уровня развлекательного сопровождения и позволяет использовать их как

структурный компонент методической системы, в которой учитель сохраняет ведущую роль в отборе лексического материала, проектировании последовательности учебных действий и обеспечении перехода от рецептивного знания слова к его устойчивому продуктивному использованию в устной и письменной речи.

Выводы по второй главе

Во второй главе нашего исследования были последовательно решены все заявленные задачи, что позволило обосновать роль компьютерных технологий как значимого фактора формирования лексической компетенции обучающихся 5—6 классов. Практическая глава работы показала эффективность использования ИКТ в образовательном процессе.

Во-первых, на основе анализа научно-методической литературы и эмпирических обзоров по проблематике мобильного, компьютерно-опосредованного обучения была выполнена систематизация современных информационных ресурсов для изучения английского языка. В качестве предмета углублённого рассмотрения были выбраны массово используемые в школьной практике приложения и онлайн-платформы, ориентированные на работу с лексикой: мобильные приложения (Duolingo, Memrise, Busuu и др.), а также специализированные сервисы Wordwall, Baamboozle, Quizle.

Для каждой из платформ были охарактеризованы тип доминирующих упражнений, реализуемые учебные стратегии (геймификация, интервальное повторение, визуализация, коммуникативная игра и т.д.), сильные и слабые стороны с точки зрения развития рецептивного и продуктивного словаря у младших подростков. Такой сравнительный анализ позволил показать, что ни один ресурс не обеспечивает комплексного формирования всех компонентов лексической компетенции, однако каждое средство обладает выраженными преимуществами на определённых этапах работы над словарём.

Во-вторых, на основе результатов теоретического анализа и анкетирования учителей английского языка 5—6 классов было разработано и описано методическое пособие для эффективного формирования лексических навыков с применением компьютерных технологий. В рамках этой методики предложена модель интеграции мобильных и веб-платформ в традиционный урок иностранного языка по схеме «презентация – тренировка – активизация», где

ведущая роль в отборе лексического материала и управлении учебной деятельностью сохраняется за учителем. Разработаны и описаны функции трёх ключевых приложений: Wordwall как средства контролируемого лексического дриллинга и текущего контроля, Quizlet как индивидуального тренажёра для интервального повторения и саморегуляции лексического запаса, Vaamboozle как инструмента устной активизации и реализации условно-коммуникативных заданий в игровой форме. Для каждого ресурса предложены конкретные методические рекомендации по организации работы в 5—6 классах (режимы и длительность использования, типы упражнений, способы контекстуализации лексики, приёмы обратной связи), что обеспечивает практическую применимость разработанной технологии в массовой школе.

В-третьих, была осуществлена педагогическая апробация эффективности предложенной методики на основе анализа данных анкетирования учителей и количественной интерпретации их оценок по ряду параметров. Построенные диаграммы позволили визуализировать и интерпретировать экспертные оценки мотивационного потенциала приложений, их вклада в закрепление лексики и поддержку устного использования слов, что дало возможность выявить зоны функционального превосходства каждой платформы: Wordwall и Quizlet показали наибольшую результативность в обеспечении долговременного запоминания, Vaamboozle – в развитии оперативного активного словаря и коммуникативной активности, все три ресурса продемонстрировали высокий мотивационный эффект по сравнению с традиционными видами упражнений.

Полученные данные позволяют сделать вывод, что наиболее устойчивый результат появляется не при использовании одного цифрового сервиса, а при их сочетании в общей системе работы над лексикой. Компьютерные технологии не должны подменять объяснение учителя, речевую практику и работу с текстом. Их задача состоит в другом: увеличить количество контактов учащихся с новым словом, сделать повторение более разнообразным и помочь школьникам постепенно перейти от узнавания лексической единицы к ее самостоятельному употреблению.

Для учащихся 5—6 классов такой подход особенно важен. В этом возрасте новая лексика быстрее закрепляется, если ученик встречается с ней в разных форматах: видит слово на карточке, слышит произношение, соотносит его с изображением, использует в игре, затем включает в короткую реплику или письменное задание. При таком построении работы цифровые игры и мобильные приложения становятся не отдельным развлекательным элементом урока, а частью методически продуманной последовательности. Сначала они помогают сформировать первичное понимание слова, затем поддерживают повторение и самопроверку, после чего создают основу для более уверенного употребления лексики в устной и письменной речи.

Заключение

Проведённое исследование позволило достичь поставленной цели и подтвердить, что наглядные и интерактивные компьютерные технологии могут использоваться как эффективное средство развития лексических навыков у учащихся 5—6 классов средней школы. Анализ отечественных и зарубежных источников показал, что цифровые ресурсы – мобильные приложения, онлайн-платформы, игровые сервисы и электронные тренажёры – расширяют возможности работы с новой лексикой. Они помогают чаще возвращаться к изучаемым словам, предъявлять их в разных форматах, организовывать повторение без однообразия и постепенно переводить лексические единицы из уровня простого узнавания в более активное речевое употребление.

При этом результаты исследования показывают, что сами по себе цифровые инструменты не гарантируют высокого качества усвоения словаря. Их эффективность зависит от того, насколько продуманно они включены в структуру урока, связаны с темой занятия, возрастными особенностями учащихся и конкретным этапом формирования лексического навыка. Если приложение используется только как развлекательная вставка, его методическая ценность снижается. Если же цифровое задание дополняет объяснение учителя, тренировочные упражнения, устную практику и письменное закрепление, оно становится полноценным элементом учебного процесса.

Особое внимание в работе было уделено тем ресурсам, которые уже достаточно активно применяются учителями английского языка: Wordwall, Baamboozle, Quizlet и другим приложениям, направленным на закрепление и активизацию словаря младших подростков. Их анализ показал, что каждый сервис имеет собственную методическую функцию. Одни платформы удобны для первичного закрепления и игровой тренировки, а другие для индивидуального повторения, самопроверки и длительного удержания лексики в памяти. Поэтому наиболее оправданным является не изолированное

использование отдельных приложений, а их сочетание в единой системе работы над словарём.

В рамках практической части исследования выполнен сравнительный анализ функциональных возможностей указанных средств с позиции формирования рецептивных и продуктивных лексических навыков, а также проведено анкетирование учителей английского языка, работающих в 5—6 классах. Полученные эмпирические данные показали, что учителя высоко оценивают мотивационный эффект игровых платформ, отмечают вклад Wordwall и Quizlet в закрепление и долговременное запоминание лексики и рассматривают Baamboozle как наиболее эффективный инструмент устной активизации уже усвоенных единиц.

В совокупности результаты позволяют утверждать, что применение ИКТ действительно способствует увеличению объёма активного словарного запаса и повышению качества отработки лексики при условии чёткого распределения функций между различными цифровыми ресурсами и сохранения ведущей роли учителя в отборе, дозировании и методическом сопровождении упражнений.

Сформулированные по итогам работы рекомендации подтверждают, что информационные технологии не могут рассматриваться как самодостаточная альтернатива традиционному обучению, а должны использоваться в рамках комплексной методики, сочетающей аудиторную и внеаудиторную деятельность. Эффективность цифровых приложений проявляется при их регулярном, но дозированном использовании, при организации целенаправленной самостоятельной работы учащихся и при отборе программ в зависимости от конкретных учебных задач и возрастных особенностей пятиклассников и шестиклассников.

Таким образом, внедрение визуально наглядных и интерактивных компьютерных технологий повышает результативность формирования лексических навыков у учащихся 5—6 классов действительно получает теоретическое и практическое подтверждение, при этом решающим условием

выступает их интеграция в продуманную систему обучения, направленную на преодоление разрыва между пассивным и активным словарём

Список литературы

1. Авраменко, А. П. Мобильные приложения как инструмент геймификации языкового образования / А. П. Авраменко, В. Н. Шевченко // Московский педагогический журнал. – 2017. – С. 2–3.
2. Акчелов, Е. О. Новый подход к геймификации в образовании / Е. О. Акчелов, Е. В. Галанина // Векторы благополучия : экономика и социум. – 2019. – № 1 (32). – С. 3–5.
3. Анисифорова, Т. С. Развитие лексики английского языка у детей поколения Альфа посредством мобильных приложений / Т. С. Анисифорова, Г. М. Ключкова // Педагогика. Вопросы теории и практики. – 2020. – № 2. – С. 3–5.
4. Бабкин, М. А. Компьютерная игра как средство повышения мотивации при обучении английскому языку детей раннего подросткового возраста : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02 / М. А. Бабкин. – Екатеринбург, 2025. – С. 24–25.
5. Бурок, Т. Э. Геймификация при обучении иностранному языку в начальной школе / Т. Э. Бурок // Вестник Таганрогского института имени А. П. Чехова. – 2024. – С. 2.
6. Горягдыева, А. Изучение английского языка с использованием технологий на уроке / А. Горягдыева // Инновационная наука. – 2024. – № 11-1-1. – С. 2–5.
7. Говоров, А. И. Оценка актуальности разработки методов использования средств геймификации и игровых технологий в системах управления обучением / А. И. Говоров, М. М. Говорова, Ю. О. Валитова // КИО. – 2018. – № 2. – С. 9–11.
8. Давлетгареева, Н. Р. Изучение английского языка с помощью мобильных приложений / Н. Р. Давлетгареева // Инновационная наука. – 2024. – № 5-1. – С. 2–5.
9. Донкова, К. А. Эффективность использования компьютерных игр при обучении лексике английского языка / К. А. Донкова // Огарёв-Online. – 2022. – № 7 (176). – С. 3–6.

- 10.Евстигнеев, М. Н. Этапы развития терминологического аппарата в области информатизации образования / М. Н. Евстигнеев // Вопросы методики преподавания в вузе. – 2014. – № 3 (17). – С. 4–8.
- 11.Задорожная, Е. И. Методика комбинированного онлайн-обучения английскому языку (2–3 класс общеобразовательной школы) : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02 / Е. И. Задорожная. – Москва, 2017. – С. 188.
- 12.Ковалева, Е. Ю. Использование игровых онлайн-платформ для развития навыков письменной речи на дистанционных уроках английского языка в 6 классе в условиях дополнительного образования : магистерская диссертация / Е. Ю. Ковалева ; науч. рук. А. В. Бедарева ; Красноярский государственный педагогический университет им. В. П. Астафьева. – Красноярск, 2024. – С. 120.
- 13.Левченко, О. Ю. Некоторые особенности современного урока иностранного языка / О. Ю. Левченко // Актуальные вопросы современной филологии и журналистики. – 2019. – № 3 (34). – С. 4–5.
- 14.Голицына, И. Н. Мобильное обучение как новая технология в образовании / И. Н. Голицына, Н. Л. Половникова // Образовательные технологии и общество. – 2011. – С. 241–252.
- 15.Мусаелян, И. Ф. О некоторых проблемах классификации системы упражнений в методике преподавания иностранных языков / И. Ф. Мусаелян // Современное педагогическое образование. – 2020. – С. 3–4.
- 16.Николаева, Т. А. Обзор интернет-ресурсов, применяемых в процессе обучения английскому языку / Т. А. Николаева, О. В. Заеко // Научные труды Московского гуманитарного университета. – 2020. – № 2. – С. 2–3.
- 17.Общеввропейские компетенции владения иностранным языком: изучение, преподавание, оценка = Common European Framework of Reference for Languages : Learning, Teaching, Assessment / Департамент по языковой политике ; пер. с англ. – Москва : Изд-во МГЛУ, 2003. – С. 256.
- 18.Огай, М. Х. Система упражнений и заданий для формирования навыков говорения младших школьников с применением мультимедийных приложений

- на уроках английского языка / М. Х. Огай // Современное образование (Узбекистан). – 2020. – № 5 (90). – С. 5–6.
19. Орлова, Л. К. Компьютерные игры как средство формирования иноязычной коммуникативной компетенции : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02 / Л. К. Орлова ; Нижегород. гос. лингвист. ун-т им. Н. А. Добролюбова. – Нижний Новгород, 2022. – С. 200.
20. Пантыкина, Н. И. Формирование лексической компетенции при обучении иностранному языку / Н. И. Пантыкина // Мир науки. Педагогика и психология. – 2024. – С. 5–6.
21. Панфилова, Е. Н. В поиске наиболее эффективных способов обучения лексике иностранного языка / Е. Н. Панфилова // Развитие современного образования: теория, методика и практика. – 2016. – № 1. – С. 84–87.
22. Пилипец, Ю. А. Проектирование образовательной среды с использованием цифровых и игровых технологий в обучении иностранному языку : магистерская диссертация / Ю. А. Пилипец ; науч. рук. О. В. Нагель ; Томский государственный университет, Факультет иностранных языков. – Томск, 2024. – С. 53–60.
23. Плотникова, Н. Н. Отношение младших школьников к изучению иностранного языка в общеобразовательной школе / Н. Н. Плотникова // Ped.Rev. – 2014. – № 2 (4). – С. 4.
24. Семенова, Е. В. Проблема «взаимодействия» детей дошкольного возраста с мобильными устройствами / Е. В. Семенова, Т. Г. Ханова // Государственный советник. – 2019. – № 1. – С. 84–89.
25. Сибиряков, А. В. Использование видеоигр при обучении английскому языку / А. В. Сибиряков // Уникальные исследования XXI века. – 2015. – № 8. – С. 2–5.
26. Спирина, Е. М. Эффективные способы стимулирования познавательного интереса на уроках иностранного языка / Е. М. Спирина, Ю. С. Чернякова // Концепт. – 2019. – № 5. – С. 10.
27. Суворова, А. В. Теоретико-методические основы использования веб-сервисов и мобильных технологий в интерактивном обучении иностранным языкам на

- современном этапе : диссертация / А. В. Суворова. – Электрон. текст. дан. – 2022. – С. 32–36. – Режим доступа: свободный (дата обращения: 04.02.2026).
28. Полат, Е. С. Теория и практика дистанционного обучения / Е. С. Полат [и др.] ; под ред. Е. С. Полат. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва : Юрайт, 2020. – С. 434.
29. Фаевцова, О. Е. Дидактические аспекты использования Интернет-ресурсов при изучении иностранного языка : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08 / О. Е. Фаевцова. – 2006. – С. 119. – Режим доступа: свободный (дата обращения: 10.04.2026).
30. Хвойнова, В. В. Формирование познавательного интереса детей старшего дошкольного возраста к английскому языку в процессе игровой деятельности : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 / В. В. Хвойнова. – Нижний Новгород, 2010. – С. 215–217.
31. Чумак, К. С. Психолого-педагогические факторы эмоционального благополучия учащихся 5–7 классов в процессе школьной адаптации / К. С. Чумак // Проблемы современного педагогического образования. – 2025. – № 87-3. – С. 3.
32. Чурилова, Л. А. Обучение английскому языку через игры : роль искусственного интеллекта в геймификации / Л. А. Чурилова, И. В. Щукина // Время науки – The Times of Science. – 2025. – № 2.2. – С. 2.
33. Шамов, А. Н. Смешанное обучение иностранным языкам: теория и практика : монография / А. Н. Шамов, О. В. Гаврилова. – Нижний Новгород : НГЛУ им. Н. А. Добролюбова, 2020. – С. 20–22.
34. Bahtiyorova, F. H. K. Language learning through interactive games / F. Hurshidbek Kizi Bahtiyorova // Достижения науки и образования. – 2019. – № 8–3 (49). – С. 5.
35. Laufer, B. The development of passive and active vocabulary in a second language : Same or different? / B. Laufer // Applied Linguistics. – 1998. – Vol. 19, № 2. – P. 255–271.
36. Nurutdinova, A. R. Active vocabulary methods aimed “passive vocabulary” strengthening methods / A. R. Nurutdinova, K. D. Episheva, A. R. Shaidullina, R. R. Khusainova // Russian Linguistic Bulletin. – 2020. – № 2 (22). – P. 64–68.

37. Nurusheva, T. I. Game Educational Technologies in teaching foreign languages / T. I. Nurusheva, K. R. Baimuratova // *Universum : филология и искусствоведение*. – 2021. – № 4 (82). – P. 3.
38. Hasnine, M. N. Wordhyve : A context-aware language learning app for vocabulary enhancement through images and learning contexts / M. N. Hasnine, J. Wu // *Procedia Computer Science*. – 2021. – № 192. – P. 3432–3439.
39. Huang, Y. M. A ubiquitous English vocabulary learning system : Evidence of active/passive attitudes vs. usefulness/ease-of-use / Y. M. Huang, S. H. Huang, Y. T. Lin // *Computers & Education*. – 2012. – Vol. 58, № 1. – P. 273–282.
40. Scrivener, J. *Learning Teaching: A Guide Book for English Language Teachers* / J. Scrivener. – Oxford : Macmillan, 2011. – P. 414.
41. Using the Internet Resources for Teaching English as a Foreign Language to University Students / Н. А. Кобзева // *Молодой ученый*. – 2011. – № 5. – Т. 2. – С. 17–18.

В том числе электронные ресурсы:

42. Quizlet [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://quizlet.com/ru>. – 03.04.2026.
43. WordWall [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://wordwall.net/>. – 03.04.2026.
44. Bamboozle [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.baamboozle.com/games>. – 03.04.2026.

Приложение 1. Дидактические материалы

Комплекс инструкций для развития лексических навыков по английскому языку для учащихся 5-6 классов с использованием информационно-коммуникативных технологий (компьютерные приложения WordWall, Bamboozle, Quizlet)

Автор: Беликова Александра Дмитриевна

Пояснительная записка. **Актуальность** разработанного комплекса упражнений заключается в необходимости повышения уровня осведомленности в использовании компьютерных и мобильных приложений на уроках английского языка. Учащиеся 5—6 классов являются представителями поколения Z и α (Альфа), для которых стандартная классно-урочная система без внедрения технологий совершенно неэффективна. Педагогу важно развивать компьютерную грамотность и расширять методы обучения, применяемые на занятиях. Данный комплекс позволяет проводить полноценные уроки, направленные на изучение, закрепление, актуализацию лексических навыков.

Цель комплекса заключается в демонстрации системы работы по формированию и развитию лексических навыков учащихся 5—6 классов на материале базовых тем школьного курса английского языка с опорой на современные компьютерные технологии (Quizlet, Wordwall, Kahoot).

Целевая аудитория комплекса – это учителя-предметники, начинающие специалисты, выпускники университетов, студенты, проходящие практику, репетиторы. Подборка упражнений с ИКТ будет полезна для профессионалов любого уровня, которые хотят добавить в занятия интерактивности.

Методическая база пособия: учебно-методические комплекты по английскому языку для 5—6 классов (ФГОС), УМК «Spotlight 5 – 6» Английский в фокусе. Virginia Evans, Jenny Dooley, Olga Podolyako, Julia Vaulina, цифровые ресурсы: наборы карточек и списков слов в Quizlet, игровые упражнения Wordwall (matching, find the pair, maze, anagram), шаблоны викторин в Kahoot.

В данном комплексе представлены 10 уроков, каждый из которых содержит: тему и лексический минимум, цели (языковые и метапредметные), этапы урока с указанием видов деятельности, описание работы с Quizlet, Wordwall и Kahoot, примеры конкретных упражнений. К каждому приложению добавлены специальные QR коды для быстрого доступа.

Для более наглядной интеграции ИКТ в образовательный процесс были выбраны определенные темы с опорой на УМК Spotlight 5—6. Так у педагога есть

возможность сократить время подготовки к занятию и использовать уже составленный список интерактивных упражнений.

- Lesson 1. Family and Friends
- Lesson 2. School Life
- Lesson 3. Daily Routine
- Lesson 4. Hobbies and Free Time
- Lesson 5. Food and Drinks
- Lesson 6. My House and Room
- Lesson 7. Clothes and Shopping
- Lesson 8. Travelling and Transport
- Lesson 9. Nature and Weather
- Lesson 10. Health and Sport

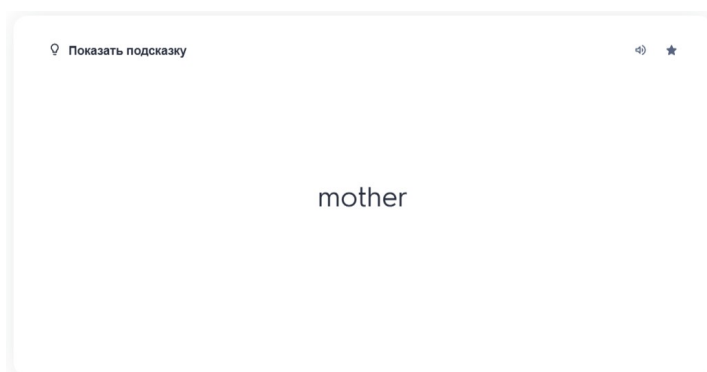
Lesson 1. Family and Friends

Цель: Формирование и закрепление лексического минимума на тему «Family and Friends» на основе продуктивного использования речевых моделей «I have got» в устных высказываниях монологического и диалогического характера.

Лексический минимум урока: father, sister, brother, grandmother, grandfather, aunt, uncle, cousin, friend, neighbour.

Этап 1. Введение лексики (использование приложения Quizlet, 10–12 мин)

Учитель демонстрирует сет «Family members». Нажав на значок магнитофона, учитель может воспроизвести аудио или произнести слова самостоятельно. Карточки имеют 2 стороны с английским написанием и переводом. Задача учащихся повторять за произношением, угадывать перевод, корректировать произношение. Для этого необходимо открыть режим Flashcards/Audio. (<https://quizlet.com/ru/1125349281/family-and-friends-flash-cards/>)



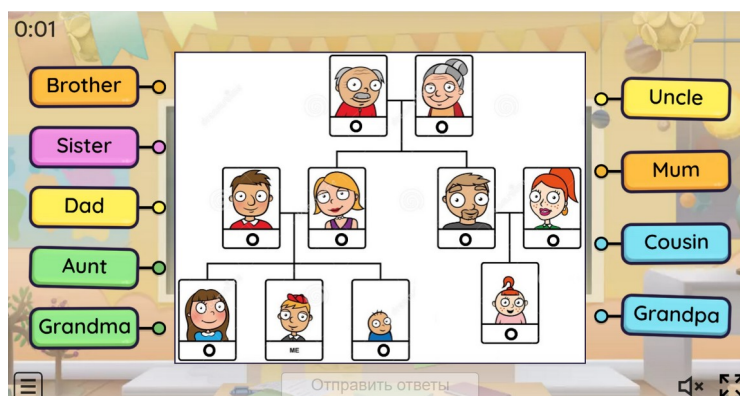
Дополнительное упражнение, позволяющее закрепить изученный материал: Учитель открывает карточку, дети хором называют слово. Учитель читает: «This is my mother», ученики повторяют, заменяя родство: «This is my aunt», «This is my cousin».

Этап 2. Практическая тренировка изученных слов (Wordwall Matching, 10 мин)

Учитель демонстрирует на проекторе приложение WordWall (<https://wordwall.net/ru/resource/4829977/family-and-friends-1unit-6-family-members>) с шаблоном «Match up»: слово – картинка/перевод. Среди учащихся устраивается соревнование, кто быстрее завершит задание на своих устройствах или кто быстрее поднимет руку и даст правильный ответ на вопрос.



Этап 3. Внедрение лексики в речевые шаблоны
Продолжение работы в приложении WordWall. Учитель демонстрирует семейное древо на проекторе. Необходимо сопоставить названия членов семьи с картинками. Это можно сделать на мобильных устройствах учащихся, на проекторе или устно. <https://wordwall.net/ru/resource/7745923/ff1/family>



Ученик А показывает схему (или картинку семьи) и говорит 3–4 предложения. Примерные ответы учеников: I have got a mother and a father\My mother's name is Anna\I have got one sister. She is 8. Ученик В задаёт 2 вопроса: Have you got a brother? How old is your grandfather?

Учитель контролирует ответы в парах, корректирует ошибки, дает подсказки.

Этап 4. Контроль и рефлексия (WordWall, 7–10 мин)

Учитель демонстрирует WordWall викторину на 12–15 вопросов: вопрос с картинкой: «Who is this?» с различными вариантами ответа. Учитель может установить временное ограничение для увеличения духа соперничества. Если учащиеся делают задания на своем устройстве, то в конце они должны показать пальцами, сколько у них получилось правильных ответов, делают вывод: какие слова запомнили хуже.

She's my sister. She's my mum's...



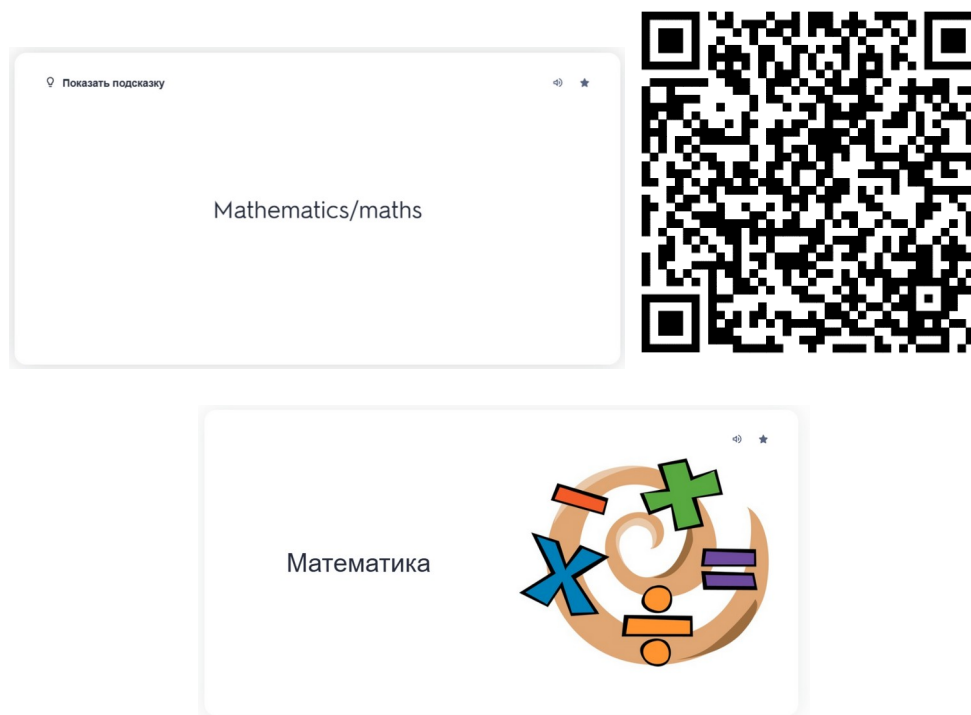
Lesson 2. School Life

Цель: Сформировать у учащихся умения осознанно и продуктивно использовать активный лексический минимум по теме «School» (наименования школьных предметов, помещений, принадлежностей и видов учебной деятельности) в сочетании с грамматическими моделями I like / I don't like для выражения собственных предпочтений в устной речи, обеспечивая расширение коммуникативной компетенции в учебно-познавательной сфере

Лексический минимум: Maths, English, PE, Science, ICT, Music, break, lesson, timetable, homework, mark, classroom.

Этап 1. Введение лексического материала (использование приложения Quizlet, 8–10 мин)

<https://quizlet.com/581716008/school-subjects-in-english-flash-cards/>



Учитель демонстрирует на экране приложение Quizlet. Карточки имеют 2 стороны с английским написанием и переводом. Задача учащихся повторять за произношением, угадывать перевод, корректировать произношение. Для этого необходимо открыть режим Flashcards/Audio.

Дополнительным вариантом знакомства с лексикой может быть выбор режима «Заучивание», который позволяет учащимся работать самостоятельно. Для этого необходимо определить временной промежуток, а затем опросить учащихся, проверить количество правильных ответов и качество запоминания слов.

Термин ➞

Drawing

Выберите ответ

1 биология		2 ботаника	
3 рисование		4 чтение	

 Не уверены?

Этап 2. Практическая тренировка изученных слов (приложение WordWall, Wordhunting, 7-10 минут)

<https://wordwall.net/ru/resource/22010785/school/school-subjects>



Для выполнения задания учащимся необходимо самостоятельно открыть приложение на своем устройстве. Ученики должны правильно поставить буквы в изученных словах. Учитель устанавливает временное ограничение, следит за выполнением, контролирует таблицу лидеров и выдает обратную связь.

Этап 3. Контроль и систематизация (Bamboozle 7–8 мин)

<https://www.baamboozle.com/classic/1562260>

Team 1 0				Team 2 0			
1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16



Учитель делит класс на 2 группы. Задача учащихся по очереди открывать картинки и называть правильное слова. За каждый ответ начисляются баллы. Та команда, которая наберет больше всего очков получает отличные отметки. Таким образом, учитель может эффективно отследить усваиваемость материала, а ученики активно, весело и качественно выполняют закрепление слов.

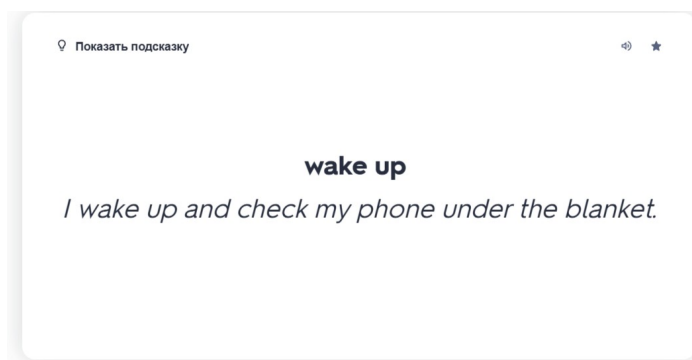
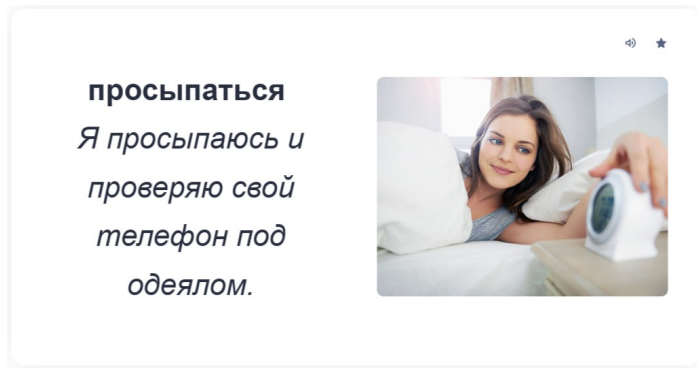
Lesson 3. Daily Routine

Цель: Систематизировать и закрепить у учащихся лексический минимум по теме «распорядок дня», сформировав устойчивое умение описывать типичные ежедневные действия в Present Simple с опорой на наречия частотности (always, usually, often, sometimes, never и др.), обеспечивая тем самым развитие коммуникативной компетенции в сфере описания привычек и повседневного образа жизни.

Лексический минимум: get up, have breakfast, go to school, have lunch, do homework, watch TV, play games, go to bed; usually, always, sometimes, never.

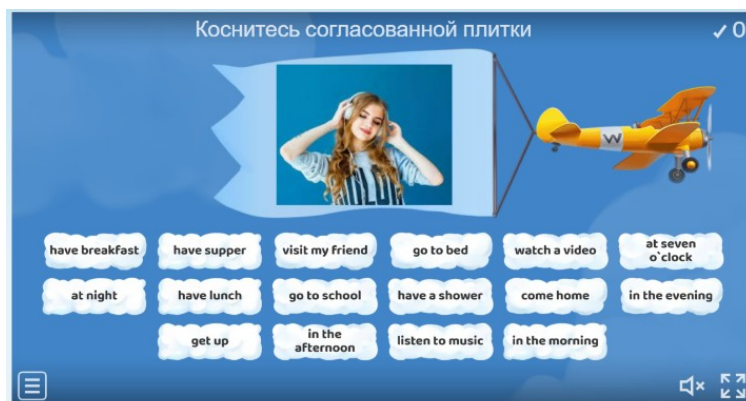
Этап 1. Введение лексики (Quizlet, 10 мин)

Учитель демонстрирует на экране приложение Quizlet. Карточки имеют 2 стороны с английским написанием и переводом. Задача учащихся повторять за произношением, угадывать перевод, корректировать произношение. Для этого необходимо открыть режим Flashcards/Audio.



Этап 2. Практическая тренировка (Wordwall Ordering, 10–12 мин)

<https://wordwall.net/ru/resource/1897098/spotlight-3-module-8-16a>

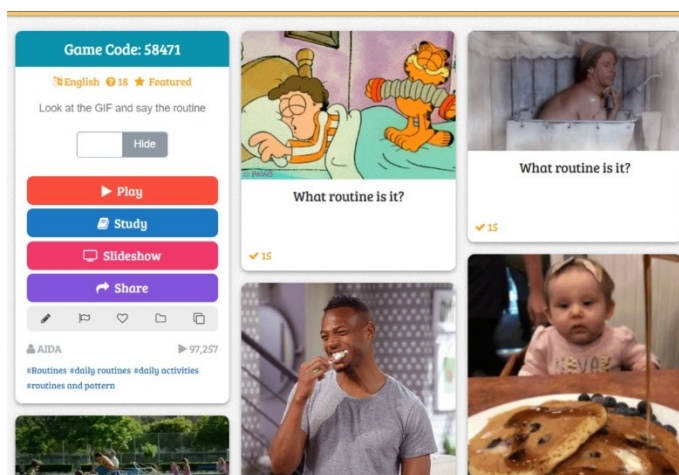


Учитель демонстрирует упражнение с сайта WordWall. Задача учащихся выбрать правильный вариант ответа до истечения установленного времени. Учащиеся могут проходить задание как на своих устройствах, так и с места, называя правильный ответ по очереди.

Этап 3. Контроль и систематизация (Bamboozle, 7–8 мин)

<https://www.baamboozle.com/game/58471>

Учитель делит класс на 2 группы. Задача учащихся по очереди открывать картинки и называть правильное слова. За каждый ответ начисляются баллы. Та команда, которая наберет больше всего очков получает отличные отметки. Таким образом, учитель может эффективно отследить усваиваемость материала, а ученики активно, весело и качественно выполняют закрепление слов.



Lesson 4. Hobbies and Free Time

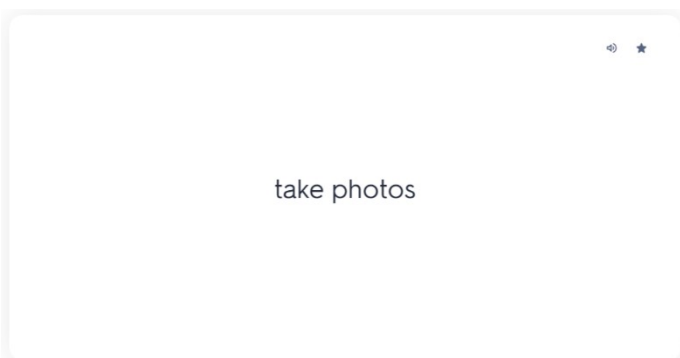
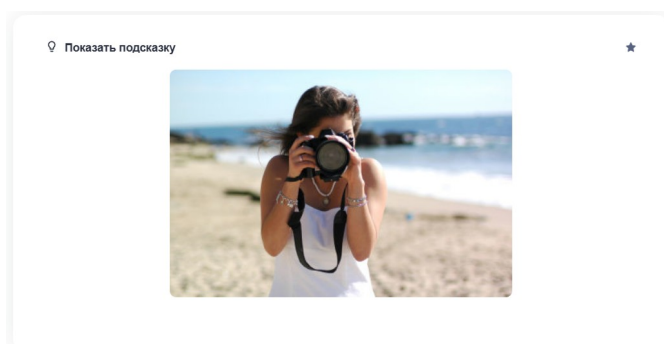
Цель: Сформировать активный лексический минимум «Hobbies and Free Time» и развить устойчивый лексико-грамматический навык употребления определенной конструкции для выражения предпочтений в устной речи, обеспечивая расширение коммуникативной компетенции.

Лексический минимум: play football, play the guitar, read books, draw, ride a bike, watch films, go shopping, go fishing, collect stamps, listen to music.

Этап 1. Введение лексического материала (Quizlet, 10 мин)

<https://quizlet.com/co/281377893/hobbies-flash-cards/>

Учитель демонстрирует на экране приложение Quizlet. Карточки имеют 2 стороны с английским написанием и переводом. Задача учащихся повторять за произношением, угадывать перевод, корректировать произношение. Для этого необходимо открыть режим Flashcards/Audio.



Этап 2. Тренировка изученной лексики (Wordwall Group sort, 10 мин)

<https://wordwall.net/ru/resource/22498842/kids-box-2-u10-our-hobbies/sports-and-hobbies>

Задача учителя проконтролировать, чтобы каждый ученик открыл на своем устройстве приложение. Педагог может также вывести упражнение на

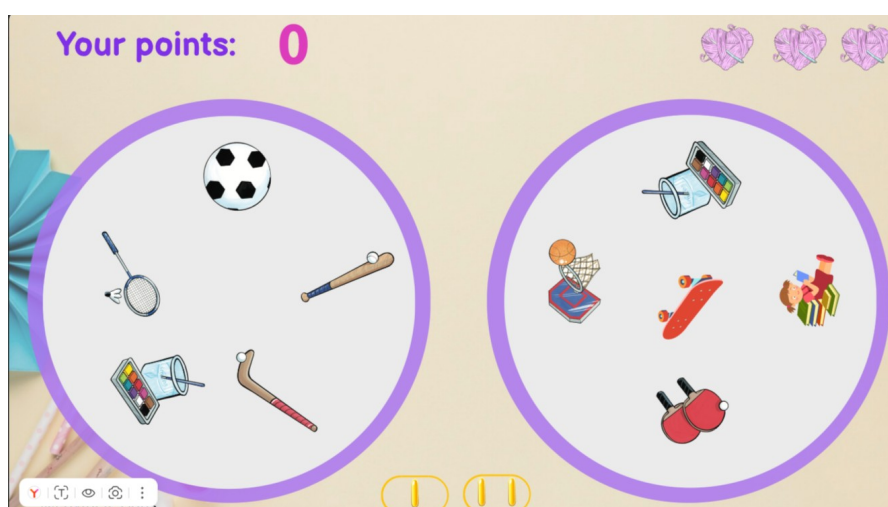
экран и дать возможность учащимся записывать полученные ответы в тетрадь. Задание можно выполнять как самостоятельно, так и в парах.



Этап 3. Систематизация и контроль (Genially, 7–8 мин)

<https://view.genially.com/6609d0675790700014b82e8d>

Данное задание построено на основе настольной игры «Дубль». Цель игры – обнаружить одинаковый предмет на карточках и составить с ним предложение. Так, учащиеся будут развивать сразу несколько навыков: внимательность, составление грамматических правильных лексических выражений. Педагог делит класс на команды. За каждый правильный ответ команда получается балл, за неправильный – отнимается одно сердце в игре. Учитель контролирует правильность построения предложения.



Урок 5. Food and Drinks

Цель: Систематизировать у учащихся лексический минимум по теме «Food and Drinks» и сформировать лексико-семантический навык осознанного употребления категорий healthy и unhealthy food. Обеспечить развитие умений характеризовать пищевые продукты с точки зрения их влияния на здоровье в устных высказываниях монологического и диалогического характера

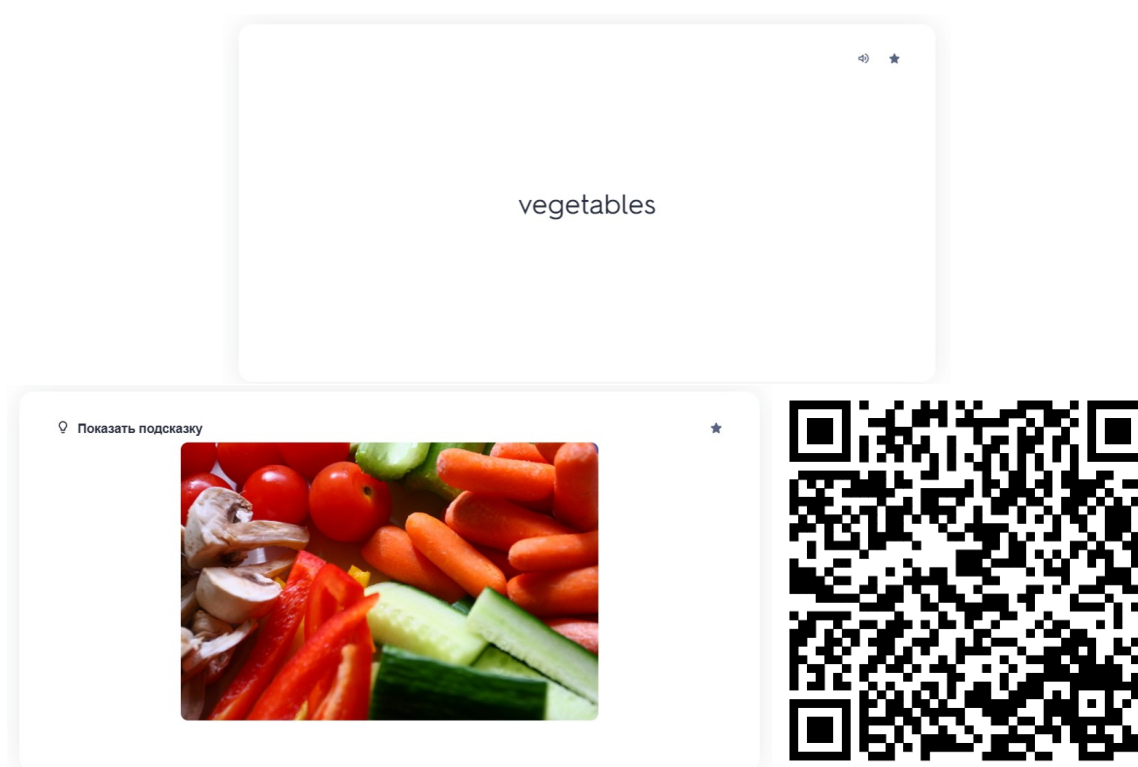
Лексический минимум: bread, cheese, meat, fish, fruit, vegetables, apple, banana, carrot, juice, water, tea, sweets, cola, hamburger, salad, healthy, unhealthy.

Этап 1. Введение лексического материала (Quizlet, 10 мин)

<https://quizlet.com/au/1054924043/healthy-vs-unhealthy-food-flash-cards/>

Учитель демонстрирует на экране приложение Quizlet. Карточки имеют 2 стороны с английским написанием и переводом. Задача учащихся повторять за произношением, угадывать перевод, корректировать произношение. Для этого необходимо открыть режим Flashcards/Audio. Также учитель может попросить составить предложения с теми словами, которые ученики видят на картинках.

Примеры предложений: Apples and carrots are healthy, Sweets and cola are unhealthy.



Этап 2. Закрепление изученной лексики (Wordwall Sorting, 10–12 мин)

<https://wordwall.net/ru/resource/3316990/healthy-unhealthy-food>

Игра «Healthy or Unhealthy?». Педагогу необходимо проконтролировать выполнение задания на устройствах учащихся. Его можно выполнять как в парах, так и самостоятельно. После выполнения учитель просит проговорить, какая еда полезная, а какая нет. Полученные предложения нужно также записать.

Примеры:

milk, salad, apples, carrots → Healthy.

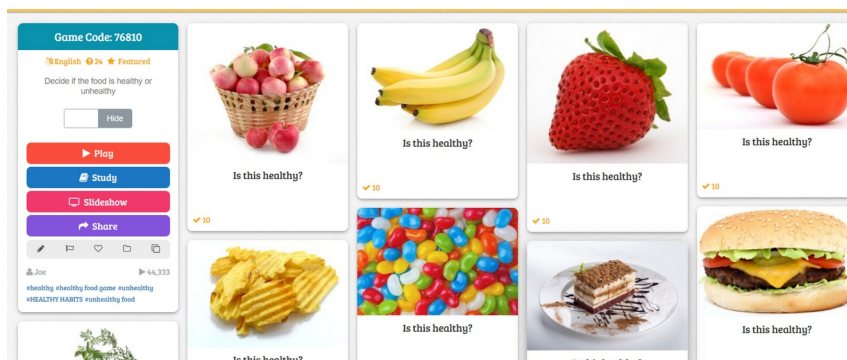
chips, sweets, cola, hamburger → Unhealthy.



3. Этап контроля и систематизации (Bamboozle, 7–8 мин)

<https://www.baamboozle.com/game/76810>

Учитель делит класс на 2 группы. Задача учащихся по очереди открывать картинки называть правильное слова и произносить фразу «It is healthy\It is unhealthy». За каждый ответ начисляются баллы. Та команда, которая наберет больше всего очков получает отличные отметки



Lesson 6. My House and Room

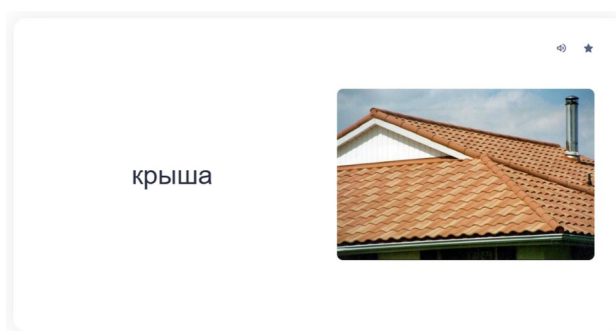
Цель: Систематизировать и закрепить у учащихся лексический минимум по теме «My house and room», обеспечить способность строить развернутые устные высказывания о расположении предметов в помещении в типичных ситуациях общения.

Лексический минимум: house, flat, room, bedroom, kitchen, bathroom, living room, bed, table, chair, cupboard, sofa, window, door, on, under, next to, in.

Этап 1. Введение лексики (Quizlet, 10 мин)

<https://quizlet.com/ru/1091812520/rooms-in-the-house-a2-a2-flash-cards/>

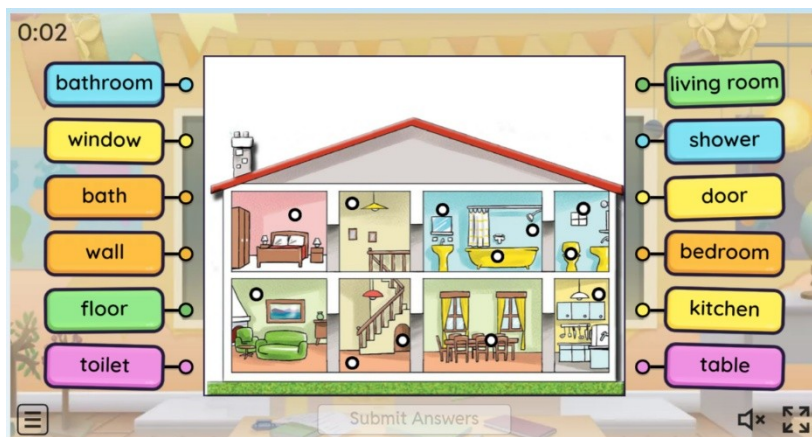
Учитель демонстрирует на экране приложение Quizlet. Карточки имеют 2 стороны с английским написанием и переводом. Задача учащихся повторять за произношением, угадывать перевод, корректировать произношение. Для этого необходимо открыть режим Flashcards/Audio. Также учитель может попросить составить предложения с теми словами, которые ученики видят на картинках



Этап 2. Тренировка изученного материала (Wordwall Find the match, 10 мин)

<https://wordwall.net/resource/7209508/prepare-1/rooms-in-a-house>

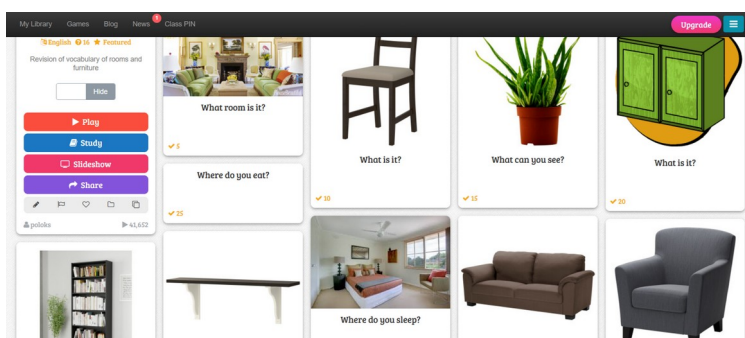
Задача учителя проконтролировать, чтобы каждый ученик открыл на своем устройстве приложение. Педагог может также вывести упражнение на экран и дать возможность учащимся соединять названия на доске. Задание можно выполнять как самостоятельно, так и в парах



Этап 3. Контроль и систематизация (Bamboozle, 7–8 мин)

<https://www.baamboozle.com/game/2125>

Учитель делит класс на 2 группы. Задача учащихся по очереди открывать картинки и называть правильное слова. За каждый ответ начисляются баллы. Та команда, которая наберет больше всего очков получает отличные отметки. Таким образом, учитель может эффективно отследить усваиваемость материала, а ученики активно, весело и качественно выполняют закрепление слов



Lesson 7. Clothes and Shopping

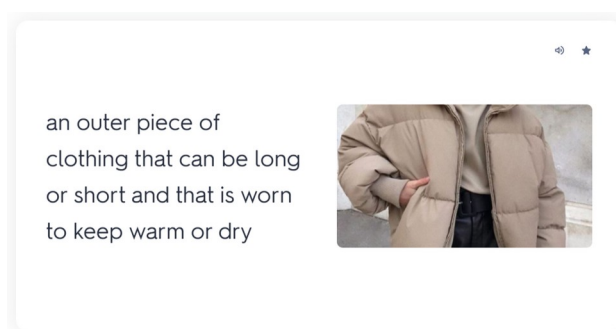
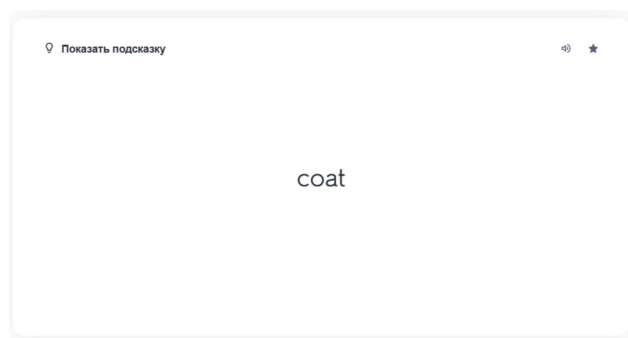
Цель: Систематизировать и закрепить у учащихся активный лексический минимум по теме «Clothes and Shopping» и сформировать на его основе коммуникативный лексико-грамматический навык ведения типичных диалогов «продавец–покупатель».

Лексический минимум: T-shirt, trousers, skirt, dress, jacket, coat, shoes, boots, hat, sweater, cheap, expensive, size, colour, try on, buy.

Этап 1. Введение лексики (Quizlet, 8–10 мин)

<https://quizlet.com/ua/796788600/clothes-a1-a2-flash-cards/>

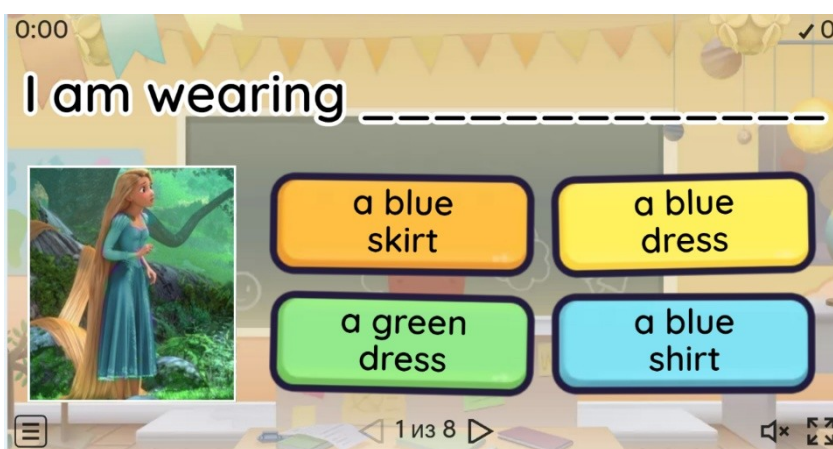
Учитель демонстрирует на экране приложение Quizlet. Карточки имеют 2 стороны с английским написанием и переводом. Задача учащихся повторять за произношением, угадывать перевод, корректировать произношение. Для этого необходимо открыть режим Flashcards/Audio. Также учитель дает необходимые лексические образцы: I'm wearing a blue T-shirt and jeans\This jacket is very expensive.



Этап 2. Закрепление (WordWall, 7–8 мин)

<https://wordwall.net/ru/resource/58391596/english/what-are-you-wearing-i-am-wearing-liz-is-wearing-im>

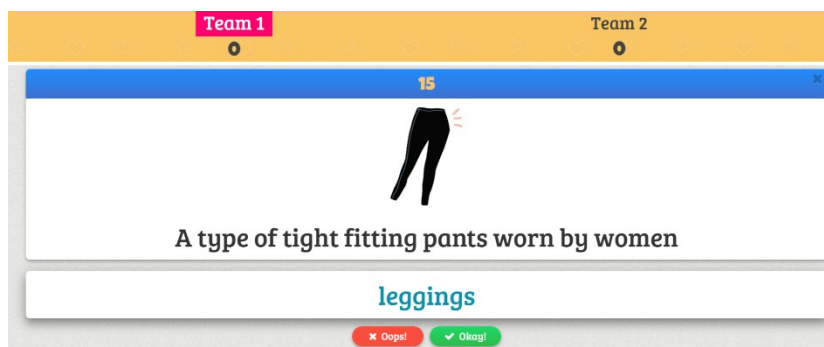
Отработка лексико-грамматической конструкции «I'm wearing» в командах. Учителю необходимо поделить учащихся на 2 команды. Важно проследить за грамотным произношением слов, запоминанием названий одежды. Учащиеся могут проговаривать конструкции вслух, ориентируясь на упражнение на доске. Или выполнять самостоятельно в командах со своих устройств.



Этап 3. Контроль и систематизация (Bamboozle, 10-15 минут)

<https://www.baamboozle.com/classic/680202>

Учитель делит класс на 2 группы. Задача учащихся по очереди открывать картинки и называть правильные слова. За каждый ответ начисляются баллы. Та команда, которая наберет больше всего очков получает отличные отметки. Таким образом, учитель может эффективно отследить усваиваемость материала, а ученики активно, весело и качественно выполняют закрепление слов



Lesson 8. Travelling and Transport

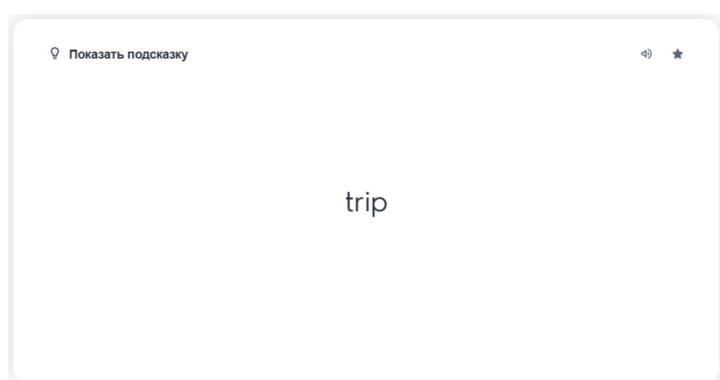
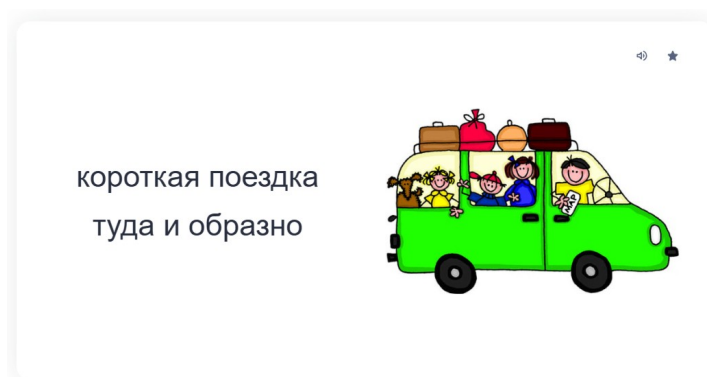
Цель: Сформировать у учащихся активный лексический минимум по теме «Transport and Travelling», обеспечивая расширение коммуникативной компетенции в сфере повседневного и учебно-познавательного общения.

Лексический минимум: bus, train, plane, car, bike, ticket, station, airport, journey, travel, arrive, leave, suitcase.

Этап 1. Введение лексики (Quizlet, 10 мин)

<https://quizlet.com/ru/104588710/travelling-flash-cards/>

Учитель демонстрирует на экране приложение Quizlet. Карточки имеют 2 стороны с английским написанием и переводом. Задача учащихся повторять за произношением, угадывать перевод, корректировать произношение. Для этого необходимо открыть режим Flashcards/Audio.



Этап 2. Тренировка и закрепление (Wordwall Maze / Matching, 10–12 мин)

<https://wordwall.net/ru/resource/499131/travelling>

Игра «Transport maze». Учитель описывает вид транспорта, не называя его название. Учащимся необходимо по описанию выбрать правильный транспорт, а затем перетащить картинку к слову в приложении.

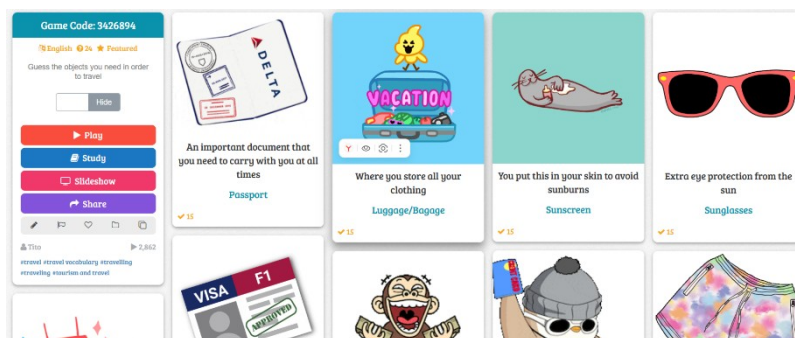
Примеры подсказок от учителя: It is very fast and you fly in the sky. (plane); It is big and you travel with many people on the road. (bus); You ride it and it has two wheels. (bike).



Этап 3. Контроль (Bamboozle, 7–8 мин)

<https://www.baamboozle.com/game/3426894>

Учитель делит класс на 2 группы. Задача учащихся по очереди открывать картинки и называть правильное слова. За каждый ответ начисляются баллы. Та команда, которая наберет больше всего очков получает отличные отметки. Таким образом, учитель может эффективно отследить усваиваемость материала, а ученики активно, весело и качественно выполняют закрепление слов



Lesson 9. Nature and Weather

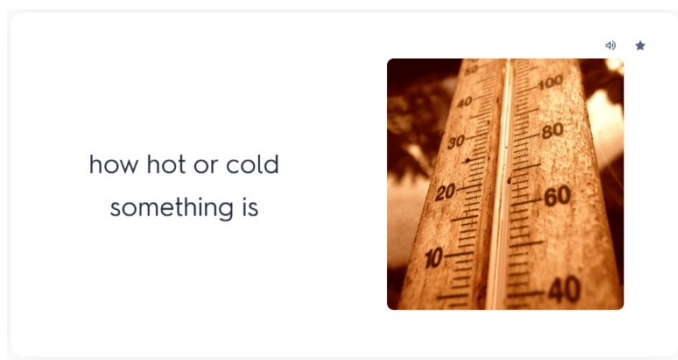
Цель: Расширить у учащихся активный лексический запас по теме «Nature and Weather» и сформировать лексико-грамматический навык использования типовых речевых клише для описания определенных погодных условий (It's rainy, It's cloudy, It's cold и др.) в устных высказываниях. Обеспечить развитие коммуникативной компетенции в сфере описания окружающего природного мира и повседневных ситуаций общения

Лексический минимум: sun, rain, snow, wind, cloudy, sunny, rainy, snowy, warm, cold, forest, river, lake, mountain, sea.

Этап 1. Введение лексики (Quizlet, 10 мин)

<https://quizlet.com/372536104/weather-flash-cards/>

Учитель демонстрирует на экране приложение Quizlet. Карточки имеют 2 стороны с английским написанием и переводом. Задача учащихся повторять за произношением, угадывать перевод, корректировать произношение. Для этого необходимо открыть режим Flashcards/Audio



Этап 2. Тренировка и закрепление (Wordwall Group sort, 10–12 мин)

<https://wordwall.net/ru/resource/15216898/weather-adjectives>

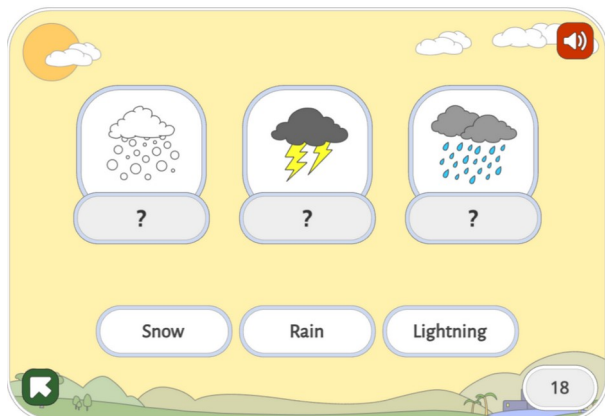
Игра-распределение по группам. Учащиеся должны соединить картинки со словами на своих устройствах или на проекторе. Также учитель может предложить выполнить упражнение в тетрадях и записать определенные грамматические конструкции «In winter it is... \In summer it is... \In autumn it is...»



Этап 4. Контроль и систематизация (Games to learn English, 7–8 мин)

<https://www.gamestolearnenglish.com/weather/#game>

Игра на выбор подходящего прилагательного к картинке. Учащиеся могут выполнять задание как самостоятельно на телефоне, так и на проекторе, по очереди называя ответы или записывая варианты в тетрадь. Учитель также предлагает проговорить, какая погода нравится ученикам, используя конструкцию «I like \I don't like» и провести работу в парах, узнавая, какая погода симпатизирует одноклассникам, используя «He likes \She likes».



Lesson 10. Health and Sport

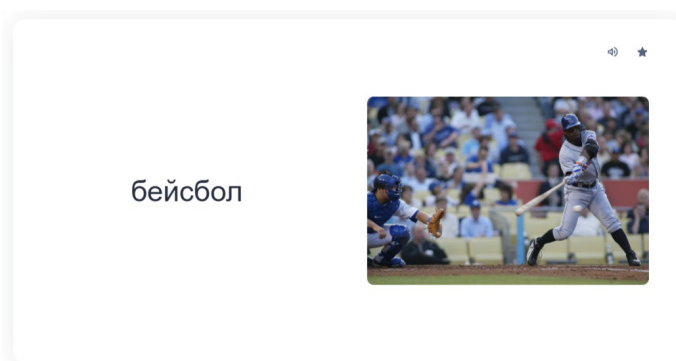
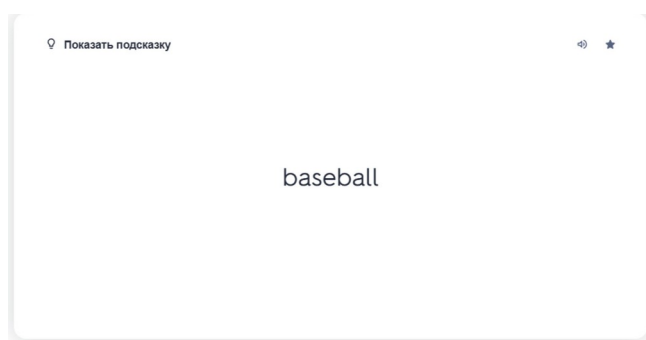
Цель: Систематизировать и закрепить у учащихся активный лексический минимум по теме «Healthy and sport». Сформировать на его основе лексико-коммуникативный опыт, способствующий осознанию значимости здорового образа жизни в контексте иноязычного общения

Лексический минимум: run, swim, jump, play football, play tennis, ride a bike, do morning exercises, strong, weak, healthy, ill, doctor, hospital.

Этап 1. Введение лексики (Quizlet, 10 мин)

<https://quizlet.com/ru/1133927570/kinds-of-sport-flash-cards/>

Учитель демонстрирует на экране приложение Quizlet. Карточки имеют 2 стороны с английским написанием и переводом. Задача учащихся повторять за произношением, угадывать перевод, корректировать произношение. Для этого необходимо открыть режим Flashcards/Audio



Этап 2. Тренировка изученной лексики (Wordwall Open the box / Random wheel, 10–12 мин)

<https://wordwall.net/ru/resource/54672107/english/sports-people>

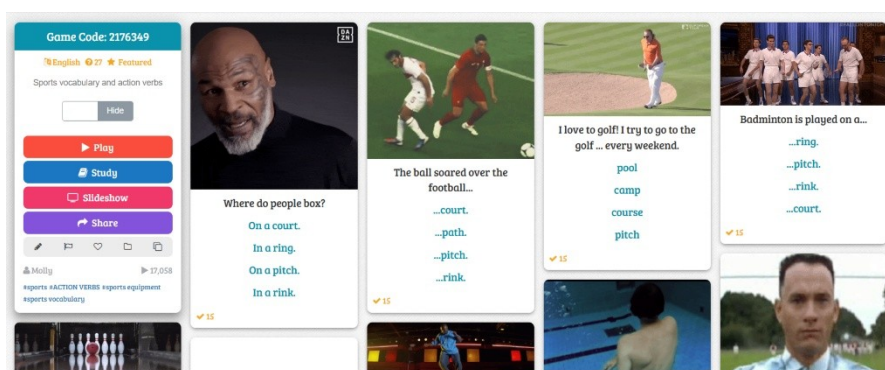
Каждый ученик называет определенный номер и выполняет задание. В каждой «коробке» свой вариант того, что нужно выполнить. Учитель контролирует выполнение, корректирует произношение, подсказывает лексические сочетания. Примеры ожидаемых ответов: I run in the park. I play football and tennis. I eat healthy food and do sport.



Этап 3. Контроль и систематизация (Bamboozle, 7–8 мин)

<https://www.baamboozle.com/game/2176349>

Учитель делит класс на 2 группы. Задача учащихся по очереди открывать картинки и называть правильное слова. За каждый ответ начисляются баллы. Та команда, которая наберет больше всего очков получает отличные отметки. Таким образом, учитель может эффективно отследить усваиваемость материала, а ученики активно, весело и качественно выполняют закрепление слов



Приложение 2

Таблица 1. Сравнение функциональных возможностей приложений для изучения лексики английского языка.

Название	Тип приложения	Развитие навыков	Сильные стороны	Слабые стороны
Duolingo	Геймификация	Лексика, чтение, аудирование	Игровая мотивация, короткие уроки	Слабая практика говорения
Babbel	Курс с диалогами	Разговорная речь, грамматика	Практичные диалоги	Нет живых уроков в базовой версии
Memrise	Флэш-карточки, видео	Лексика, аудирование	Видео с носителями	Ограниченная разговорная практика
Busuu	Курс + сообщество	Письмо, чтение, разговор	Исправления от носителей	Качество фидбэка нестабильно
Rosetta Stone	Погружение	Аудирование,	Сильное произношение	Мало контекстных объяснений
ELSA Speak	Произношение	Фонетика	Точная оценка звуков	Нет длинных разговоров
FluentU	Видео	Аудирование, словарь	Аутентичные видео	Мало говорения
Quizlet	Карточки	Лексика	Много готовых наборов	Нет произношения
Brainscape	Карточки	Лексика	Интервальное повторение	Нет разговорной практики
HelloTalk	Общение	Письмо, разговор	Носители бесплатно	Сложно найти качественных партнёров
Tandem	Общение	Разговор, письмо	Модерация профилей	Зависимость от партнёров
Cambly	Репетиторы	Разговор	Быстрый доступ к носителям	Стоит дороже других
italki	Репетиторы	Разговор, письмо	Большой выбор преподавателей	Требуется времени
Preply	Репетиторы	Разговор	Гибкость цен	Качество зависит от учителя
Pimsleur	Аудио-курс	Говорение, аудирование	Хорошая устная база	Нет текста/визуала
LingQ	Тексты, аудио	Чтение, аудирование	Аутентичный контент	Слабая структура
Yabla	Видео	Аудирование	Замедление/повтор	Мало разговорной практики

EnglishCentral	Видео + речь	Аудирование, произношение	Видеотренажёр речи	Искусственная оценка речи
Quizlet	Карточки	Лексика	Много готовых наборов	Нет произношения
Brainscape	Карточки	Лексика	Интервальное повторение	Нет разговорной практики
HelloTalk	Общение	Письмо, разговор	Носители бесплатно	Сложно найти качественных партнёров
Grammarly	Письмо	Письмо, грамматика	Сильная коррекция	Нет устной практики
LanguageTool	Письмо	Грамматика	Поддержка стиля	Нет обучения
Reverso	Примеры фраз	Перевод, письмо	Большая база примеров	Не обучающая платформа
Drops	Геймификация	Лексика	Красивая визуализация	Нет грамматики
Lingodeer	Курс	Лексика, грамматика	Хорошая структура	Мало разговорной практики
Mondly	Геймификация	Лексика, диалоги	VR/AR элементы	Поверхностный материал
Lingvist	Курс	Лексика	Адаптивность	Мало разговорных упражнений
Speechling	Произношение	Говорение	Фидбэк преподавателей	Нужна подписка
Beelinguapp	Чтение	Чтение, аудирование	Параллельные тексты	Нет разговорной практики
Magoosh	Экзамены	TOEFL, IELTS	Хорошие объяснения	Не подходит новичкам
Kaplan apps	Экзамены	Тестовые навыки	Официальные стратегии	Дорого

Приложение 3

Сравнительная таблица успеваемости и оценка уровня развития лексических навыков в английском языке у фокус-групп 5—6 классов до использования ИКТ и после внедрения технологий в процесс обучения.

Фокус группа	Уровень лексического навыка до использования ИКТ	Уровень лексического навыка после использования ИКТ	Произошедшие изменения	За счет каких ИКТ произошли изменения
5А	Успеваемость по теме лексики носила преимущественно репродуктивный характер. Учащиеся затруднялись в быстром воспроизведении слов, допускали лексические ошибки лексических навыков оценивался как средний. До внедрения ИКТ фиксировалась неоднородность результатов, несколько учеников отлично знали лексический минимум, однако большинство учащихся не владели базой.	Повышение общей успеваемости за счет ускорения темпа актуализации словаря, снижения количества ошибок при воспроизведение лексических единиц. Можно сделать вывод, что уровень лексических навыков повысился с тенденцией к высокому.	Учащиеся стали увереннее распознавать и употреблять изученные единицы, быстрее включались в задания на подбор соответствий, лучше удерживали орфографический образ слова и активнее использовали лексику в кратких устных ответах.	Наиболее выраженный эффект обеспечили упражнения Wordwall формата «найди пару», «викторина» и задания на выбор правильного ответа. В данных заданиях платформа дает быструю обратную связь, позволяя быстро отслеживать свой прогресс.
5Г	До внедрения ИКТ также фиксировалась неоднородность результатов: часть учащихся	После включения ИКТ повысилась вовлеченность в учебную деятельность, улучшились	Изменения проявились в росте мотивации, уменьшении пассивности на уроке, более	Существенное влияние оказали командные викторины Baamboozle, поскольку платформа обладает очень высоким мотивационным

	воспроизводила лексику фрагментарно, наблюдалась сниженная учебная активность, а речевое применение слов в устной практике оставалось ограниченным; уровень лексических навыков оценивался как ниже среднего или средний.	показатели узнавания и активного воспроизведения слов, возросла готовность участвовать в устных заданиях; уровень развития лексических навыков достиг устойчивого среднего уровня.	частом самостоятельном включении учащихся в ответы и расширении объема актуализируемой лексики в игровых и речевых ситуациях.	потенциалом за счет соревновательности, системы очков и устной активизации; закрепление материала поддерживалось Wordwall через игровые шаблоны с визуальной привлекательностью и элементами соревнования
6А	До использования ИКТ учащиеся в основном владели базовым словарем, однако испытывали трудности при переносе лексики в новый контекст, недостаточно точно употребляли слова в словосочетаниях и кратких высказываниях; уровень лексических навыков оценивался как средний.	После внедрения технологий наблюдалось повышение точности словоупотребления, улучшение навыка выбора адекватной лексической единицы в контексте, а также более устойчивое сохранение тематического словаря; уровень развития лексических навыков можно оценить как средний, приближающийся к высокому.	Наиболее заметно улучшились контекстуальное употребление слов, скорость припоминания тематической лексики и качество выполнения заданий на орфографию, значение и речевое включение единицы в предложение.	Положительная динамика связана с сочетанием Quizlet и Wordwall: Quizlet обеспечил индивидуализированную работу с флэш-картами, повторением и статистикой усвоения, а Wordwall позволил перенести лексику в задания на соответствие, написание и быстрый контроль; такая комбинация особенно эффективна для перехода от запоминания к осознанному использованию слова.
6В	Исходно учащиеся демонстрировали сравнительно хороший уровень узнавания слов, однако испытывали затруднения в оперативном	После внедрения ИКТ повысилась прочность запоминания, возросла речевая активность, улучшилась скорость реакции в вопросно-ответных упражнениях и	Учащиеся стали быстрее реагировать на лексические стимулы, увереннее использовать слова в устном взаимодействии, лучше	Наибольший эффект обеспечило комбинирование Baamboozle и Quizlet: Baamboozle способствовал устной спонтанности и скорости речевой реакции в условиях командной викторины, тогда как

	извлечении лексики в спонтанной речи, а часть изученных единиц сохранялась непрочно; уровень лексических навыков оценивался как средний.	командных заданиях; уровень развития лексических навыков повысился до уверенного среднего или выше среднего.	удерживать изученный материал в долговременной памяти и продемонстрировать более устойчивые результаты при повторном контроле.	Quizlet поддерживал долговременное запоминание, индивидуальный темп работы и отслеживание прогресса по каждой лексической единице.
--	---	---	---	---