

УДК378.147:003:664

ИГРОВЫЕ КАРТОЧКИ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ НА ОСНОВЕ ТЕХНОЛОГИИ QR-КОДА

Н.П. Ганчар

ГУО «Гимназия № 9 им. Ф.П. Кириченко г. Гродно» (Республика Беларусь, 230026, г. Гродно, ул. Пестрака 34/1; e-mail: gancharnatalya@yandex.ru)

Аннотация. В докладе демонстрируются методы работы с игровыми карточками для обучения английскому языку на основе технологии QR-кода.

Ключевые слова: Активные методы обучения, карточки, QR, код, игра.

GAME CARDS FOR LEARNING ENGLISH BASED ON QR-CODE TECHNOLOGY

N.P. Hanchar

GEI «Grammar School № 9 named after F.P. Kirichenko, Grodno»(Belarus, Grodno, 230026, 34/1 Pestracast.; e-mail: gancharnatalya@yandex.ru)

Summary. The report demonstrates methods of working with game cards for teaching English based on QR-code technology.

Key words: Active learning methods, flashcards, QR, code, game.

Активные методы обучения имеют более творческий и продуктивный характер, связанный с самостоятельным поиском необходимой информации. Наиболее широко активные методы обучения представлены «решением проблемных задач», «мозговой атакой», «анализом конкретных ситуаций», «обучением по алгоритму», «внеконтекстными операциями с понятиями», «дидактические игры» и т. д.

Социально-психологические эффекты и явления (эффект присутствия, эффект группы и т. д.) непосредственно связаны с активными методами обучения. Сам процесс обучения определяется опытом учащегося, который трансформирует его исходя из собственной компетентности [1].

Разработанные нами карточки для обучения английскому языку по теме «Еда», полностью соответствуют главным принципам активных методов обучения: индивидуализации, гибкости, сотрудничества.

Для организации обучения с карточками, следует разложить их по цветам на четыре группы. На лицевой стороне можно прочитать слово,

а если нужно – воспользоваться транскрипцией. Перевод слова написан на обратной стороне карточки. Просканировав QR-код нам открывается возможность просмотра видеоролика, в котором очень часто употребляется изучаемое слово. Большинство видео подобрано в виде песенки. Для чтения QR-кода необходимо установить соответствующую программу посредством GooglePlayMarket или AppleStore. Желательно также наличие в мобильном устройстве программы YouTube.

С карточками также можно работать по известному методу Лейтнера. Карточки разлаживаются по трем коробкам: коробка №1 – карточки с новыми и трудно запоминающимися словами; коробка №2 – карточки со словами, которые были названы неправильно; коробка №3 – карточки с хорошо заученными словами (рисунок 1). Карточки из коробки №1 должны использоваться один раз в день. Карточки с хорошо заученным материалом из коробок №1 и №2 перекладываются в коробку №3. Если слова на карточках из этой коробки названы неправильно, то их стоит переместить обратно в коробку №2. Если название слов на карточках из коробки №2 вызывает трудности, то их следует переместить в коробку №1 и повторять, как новые. В разработанных карточках реализован принцип поведенческого научения и игровой психотерапии.



Рисунок 1 – Изображения на карточках

В «Игре № 1» максимальное число игроков – 6. В начале игры каждому участнику раздается по шесть карточек. Право первого хода определяется методом жеребьевки. Карточки представлены в четырех цветах. В верхнем и нижнем углах каждой из них изображена цифра или картинка (1 – игрок, имеющий данную карточку, может выложить её на любую карточку соперника, и при этом может изменить цвет последующей карточки; 2 – следующий игрок должен вспомнить и сказать по-английски, что изображено на предыдущей карточке, прикрытой данной карточкой (если игрок может вспомнить слово – он продолжает ход; если нет – берет из колоды одну карточку), 3 – следующий игрок должен взять из колоды 2 карточки, 4 – следующий игрок пропускает ход).

В начале игры каждому участнику раздается по шесть карточек. Участники ходят по очереди, следуя правилу: каждая новая карточка должна совпадать по цвету или цифре с предыдущей. Если у игрока нет подходящей карточки, то он берет одну из колоды, а ход переходит к следующему участнику.

В «Игре № 2» максимальное количество игроков – 12. Карточки в колоде распределяются между участниками поровну. В игре может быть задействована лишь часть карточек (от 2 до 12, на выбор игроков). Право первого хода определяется методом жеребьевки. На карточках в верхнем правом углу написаны слова с соответствующими цифрами. Игроки ходят по очереди. Игрок №1 называет слово или цвет (зелёный, голубой, красный) и цифру, например, «salt 22» или «голубой 22» и кладет карточку лицевой стороной вверх. Остальные игроки вытягивают верхнюю карточку из своих колод для сравнения с карточкой игрока №1. Побеждает тот, чья цифра окажется большей. Право следующего хода переходит к победителю данного хода. Игра продолжается до тех пор, пока все карточки не останутся у одного игрока или пока не будет разыграна вся розданная колода. В последнем случае победитель определяется по количеству выигранных карточек.



Рисунок 2 – Вид поля

В «Игре № 3» максимально количество игроков – 12. Карточки в колоде распределяются между участниками поровну. В игре может быть задействована лишь часть карточек (от 2 до 12, на выбор игроков). Соперники не должны видеть, что изображено на карточках друг друга. Право первого хода определяется методом жеребьевки. Игрок имеет право задать пять вопросов к одной карточке соперника, чтобы понять, что на ней изображено. Вопросы задаются на русском языке, а ответ должен прозвучать на английском. Если игроку удастся правильно назвать слово, то он забирает карточку себе. Если нет – карточка остается у соперника. Вопросы задаются участниками по очереди, независимо от того, отгадано слово или нет. Побеждает тот, у кого карточек окажется больше.

Игровые карточки для обучения английскому языку по теме «Еда», основанные на технологии QR-кода, обогатили учащимся словарный

запас, значительно улучшили произношение, сделали их более коммуникабельными.

ЛИТЕРАТУРА

1. Щербакова, Н.С. Активные методы обучения как способ повышения эффективности образовательного процесса / Н.С. Щербакова // Активные методы обучения / Социальная сеть работников образования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nsportal.ru/shkola/obshchepedagogicheskie-tehnologii/library/2016/04/03/aktivnye-metody-obucheniya>. – Дата доступа :10.02.2020.

УДК 004.9 : 54 (072)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭЛЕКТРОННОГО ПОСОБИЯ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ХИМИИ

**В.Г. Гречанюк¹, В.А. Чорновол¹, Т.В. Витовецкая¹, А.В. Маценко¹,
Р.В. Лаврик²**

¹Киевский национальный университет строительства и архитектуры (Украина, 03680, г. Киев, пр. Воздухофлотский 31)

²НУБиП Украины (Украина, 03041, г. Киев, ул. Г. Обороны 15; e-mail: ruslan_lav@ukr.net)

Аннотация. Наведены основные моменты использования электронного пособия по химии.

Ключевые слова: информация, учебник, текст, мультимедиа.

**USE OF ELECTRONIC MANUAL IN THE STUDY OF CHEMISTRY
V.G.Grechanuk¹, V.A.Chornovol¹, T.V.Vitivetska¹, A.V.Matsenko¹,
R.V.Lavryk²**

¹Kyiv National University Construction and Architecture Ukraine (Ukraine, 03680, Kyiv, pr. Povitroflotskuy 31)

²National University of life and Environmental Sciences of Ukraine (Ukraine, 03041, Kyiv, 15 G.Oborony st.: e-mail: ruslan_lav@ukr.net)

Summary. The main points of using the electronic chemistry manual are described.

Key words: information, textbook, text, multimedia.

В наше время существует нехватка специалистов, подготовленных в высших учебных заведениях, которые готовы отвечают сегодняшним требованиям к работникам. Эффективность будущей профессиональной деятельности студента зависит от «привитых» в учебном заведении знания и навыков, а и от уровня и желания саморазвития.