

*Б.Д. Нызметова<sup>1</sup>, \*Б.М. Тлеубердина<sup>1</sup>, А.С. Исенова<sup>1</sup>*

*<sup>1</sup> Павлодарский педагогический университет имени Элкей Марғұлан,  
г. Павлодар, Республика Казахстан  
balapan45@mail.ru*

## ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ГРУППОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

***Аннотация.** Целью данной статьи является рассмотрение применения цифровых технологий в групповой деятельности учащихся на уроках английского языка. В исследовании была доказана актуальность исследования: применение на уроках иностранного языка цифровых технологий само по себе является недостаточно эффективным средством, поэтому для эффективного процесса обучения иностранному языку важно применять комплексно цифровые и мультимедийные средства обучения, и в их полном потенциале необходима разработка специальных методик. Так, в рамках настоящей статьи описываются особенности использования различных электронных платформ (технологии: «Jamboard», «Flipgrid», English-4kids) в организации групповой работы при обучении иностранному языку. Также в статье конкретизируется понятие «цифровизация образования» и «цифровые технологии». Проводится анализ содержательного аспекта групповой работы в электронной образовательной среде. В рамках статьи представлены практические аспекты использования цифровых технологий в процессе обучения иностранному языку, приведены примеры заданий и упражнений с использованием цифровых технологий. Было доказано, что представленные в статье практические задания и упражнения способствуют решению следующих учебных задач: побудить у учащихся интерес работать в группах; отработать произношение новой лексики; развить навыки восприятия речи на слух.*

***Ключевые слова:** цифровизация образования, компьютерные технологии, лингвистическое образование, иноязычное образование, информационное пространство, виртуальная реальность.*

### **Введение**

Цифровизация образования в образовательном процессе сегодня – это возможность быстрого поиска данных, это активное использование достижений мировой и отечественной науки, активизация всех образовательных процессов, которые направлены на самообразование, саморазвитие и мотивация учащихся, способствующие формированию активной личности, на самостоятельное приобретение новых знаний и критический анализ, на адаптацию к изменениям условий ме-

няющейся среды и обучение на протяжении всей жизни (Lifelong Learning). Средства цифровизации образования – это все виды информационно-коммуникационных технологий, в том числе цифровое электронное обучение и мобильное обучение. [1]

При обучении детей английскому языку, использование новых информационных технологий является одним из важных аспектов оптимизации и совершенствования процесса обучения, обогащения арсенала методических методов и средств, разнообразия форм работы, интересных для учащихся. [2]

### **Материалы и методы**

В процессе написания статьи использовались такие методы, как: метод анализа методической и психолого-педагогической литературы, метод синтеза, метод обобщения, педагогический эксперимент.

При написании данной статьи использовались труды зарубежных и казахстанских авторов, рассматривались их концепции изучения такого проблемного вопроса, как цифровые технологии на уроках английского языка.

Предметом данной статьи является рассмотрение взаимоотношений между информационными, компьютерными технологиями, а также теорией и практикой лингвистического образования.

*Метод анализа методической и психолого-педагогической литературы* по исследуемому вопросу позволил нам раскрыть особенности взаимодействия при изучении иностранного языка, в том числе в процессе группового, совместного выполнения заданий.

Так, рассмотрев литературу и публикации по данной теме, было выявлено, что многие авторы (М.Е. Вайндорф-Сысоева, М.Л. Субочева, И.А. Зайцева, А.С. Торосян и др.) показывают дидактический потенциал и значимость цифровых технологий, подтвержденный многочисленными исследованиями последних лет. [3]

Теоретической основой данного исследования послужили исследования, проведенные по теории использования цифровых технологий в обучении, в частности иностранному языку, таких авторов, как: А.Ю. Иванов, С.Р. Козырева, В.Д. Нечаев, Е.Е. Дурнева, Н.П. Петрова, Г.А. Бондарева, С.В. Солдатенков, О.А. Чекун, И.И. Лушникова и многие другие.

Также этими авторами особое внимание уделяется применению ИТ-технологии для формирования у учащихся интереса работать в группах.

Так, А.Ю. Иванов, С.Р. Козырева считают, что организация обучения на основе взаимодействия является важным условием современного обучения и включает процесс выполнения заданий при обучении иностранному языку в группе и совместно. [3]

*Метод синтеза* позволяет раскрыть особенности взаимодействия между учащимися и педагогом при организации совместной работы на различных иноязычных, образовательных, цифровых платформах. [4]

*Метод обобщения* позволяет выявить уровни взаимодействия на уроке иностранного языка «педагог-учащийся-компьютер». Было выявлено три уровня: низкий, средний и высокий, которые применялись нами на эмпирическом этапе исследования. [5]

*Метод обобщения* позволил сделать вывод, что при сопровождении и координации групповой работы учащихся на электронной образовательной платформе роль педагога-наставника заключается в регулярном наблюдении за внутрисгрупповыми процессами, анализе деятельности каждого члена группы и устранение причины ошибок при выполнении групповых заданий.

Проблемы при выполнении общих задач в электронной среде могут возникнуть, когда участники группы работают асинхронно и по разным объективным и субъективным причинам нарушают установленные сроки выполнения задачи. Избежать этого помогают четкие инструкции, поведенческие договоренности в случае возникновения технических проблем, невозможности выполнения задания из-за болезни и языковых трудностей. Все это важно обсудить в группе заранее. Комбинированное обучение имеет здесь некоторые преимущества. Он предлагает возможность провести одно или несколько вводных занятий в классе, направленных на обучение работе в электронной среде, обсуждение возможных трудностей и поиск путей их преодоления. [6]

На цифровой платформе также должны быть созданы технические, информационные и языковые средства для выполнения групповых заданий: памятки, форумы техподдержки, ссылки, образцы речи, клише. [7]

Педагогический эксперимент позволил сформулировать выводы об эффективности использования цифровых технологий в групповой работе на уроках иностранного языка на примере 7 класса. [8]

### **Результаты и обсуждение**

Не подлежит сомнению продуктивность использования следующих цифровых инструментов в обучении:

1. Видеоконтент: скринкаст, видеоинструкция по работе с программами, видеоредакторами, виртуальными лабораторными работами видеолекция и т.д.
2. Визуализация: презентации, инфографика, интеллект карты, шкала времени (таймлайн).
3. Обратная связь и её визуализация: голосования, рефлексия, опросы и облако тегов.

4. Геймификация: интерактивные приложения МЭШ.

5. Совместная работа: онлайн-доски; совместное создание контента.

6. Цифровые технологии, предназначенные для работы в парах, такие, как: 1) Create a Google website; 2) Google classroom; 3) Google forms; 4) Jamboard; 5) Flipgrid; 6) Podcast activities; 7) Zoom; 8) Google meet; 9) Padlet; 10) Rubric; 11) Quizlet; 12) Wheel of names; 13) Mind mapping и другие. [9]

В рамках данной статьи будут рассмотрены такие современные IT-технологии, как:

1) технология «Jamboard»;

2) технология «Google forms»;

3) Web сайт English-4kids.

Опишем подробнее перечисленные IT-технологии и приведем примеры заданий по каждому из них.

**1. Технология «Jamboard»** – это эффективная интерактивная онлайн-доска, которая помогает на уроках иностранного языка работать в дистанционном режиме в реальном времени большому количеству участников. С.К. Абильдина, рассматривая цифровые платформы, считает, что данные средства позволяют использовать компьютерные технологии для работы над всеми видами речевой деятельности: для развития не только навыков чтения и письма, но и навыков аудирования и говорения (включая такие его аспекты, как произношение и интонация), а также для реального общения с носителями изучаемого языка как в письменной, так и в устной форме. [10]

Цель занятия: ознакомиться с новой IT-технологией «Jamboard» и уметь применять ее на практике на уроке английского языка.

Задачи:

– ознакомиться с IT-технологией «Jamboard»;

– научиться загружать изображения и работать на этих изображениях, печатать, писать и редактировать тексты, рисовать, создавать контент;

– побудить у учащихся интерес работать в группах;

– отработать произношение новой лексики;

– развить навыки восприятия речи на слух.

Приведем некоторые примеры по применению IT-технологии «Jamboard» на уроках иностранного языка с применением групповой работы учащихся в 7 классе.

Так, в рамках изучения темы «Working with video clips» для учащихся 7 классов предлагаются следующие упражнения:

Surviving the first 20 minutes. Civilization 6.

1. Listen to a famous gamer explaining the first turn of Civilization 6. Ticks the things you see and hear in the video.

Settler, scout, builder, harbor, barbarians, slinger, encampment, enact a policy, crossbowman, gypsum, district.

2. Watch the video again. Number these events from 1 to 5 in the order they happen. One action does not appear on the video.

- he explored the map with the warrior unit;
- the player decided to attack an enemy unit;
- the player used a settler to find a city;
- the player chose to train a scout;
- he managed to find a village on the map;
- he researched mining.

3. Match the words A-I to the definitions 1–9.

Таблица 1. Exercise «Match the words A-I to the definitions 1–9»

1	Settler ____	A	A military camp which you can capture from barbarians for gold
2	Scout ____	B	A unit which can create new Cities
3	Builder ____	C	A weak ranged unit which is available at the beginning of the game
4	Barbarians ____	D	A fast-moving unit used for exploration
5	Slinger ____	E	Enemy units which will attack your city
6	Monument ____	F	An area within your city which can be used to improve your city's culture, finances etc
7	Encampment ____	G	A unit which can be used to farm or improve resources
8	District ____	H	An independent city which does not belong to a civilization
9	City-state ____	I	A building of great beauty which boost the city's culture

4. Complete the gaps 1–7 with the words below: districts, encampment, monument, barbarians, settlers, slingers, and scout.

1. European \_\_\_\_\_ brought their traditional churches to Australia.

2. You can send your \_\_\_\_\_ to explore the area around your city.

3. The Great Wall which is a monumental feat of engineering intended to protect China from the northern \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_ are one of the first units you can train but also one of the least powerful.

5. The French army was reluctant to attack through Versailles during the WW2 to avoid endangering the national \_\_\_\_\_ .

6. The enemy forces managed to disrupt the supply lines, and even captures an anti-aircraft gun from a heavily guarded \_\_\_\_\_ .

7. Wales has 22 local administrative \_\_\_\_\_ , variously known as principal areas or counties.

Групповая работа с использованием ИТ-технологии Jamboard: для организации совместной работы учащихся непосредственно на дистанционном уроке, проводимом преподавателем на платформе «Microsoft Teams», возможно использование функции «Комнаты для совещаний», которая позволяет преподавателю получить возможность разделить класс на группы по конференц-залу, где учащиеся могут свободно обмениваться идеями и информацией для работы над своим совместным проектом, который они создают вместе на онлайн-платформе JamBoard. Затем учащиеся защищают свой совместный проект в общей комнате. Преподаватель может сохранить созданную работу и затем использовать ее на следующем уроке для закрепления пройденной темы. Следовательно, некоторые авторы (Т.С. Садыков, А.Е. Абылкасымова) считают, что групповая работа – это совместная работа людей в малых группах над определенным заданием. Групповая работа позволяет в ряде случаев качественнее и быстрее решать возникающие проблемы и может использоваться: как метод обучения, как одна из основных форм работы в различных видах игр, как самостоятельная форма выработки решений. В этом эффективными средствами выступают различные Google-приложения: онлайн-презентации, Jamboard, Flippity и другие. [11]

Например, в групповой работе учащихся 7 класса на уроке иностранного языка в рамках изучения темы «Our neighbourhood» можно использовать такие задания, как:

Read the dialogue between two friends discussing what they do at the beginning of the game. Complete the table with words and phrases from the dialogue.

– I believe the most optimal way to start is by using your warrior to explore your surrounding area. By doing this, you might discover some villages and also scout the area for barbarians.

– I totally agree with you. The villages can give you a huge boost during the early game. Following that, I would train a builder in order to improve some of the resources adjacent to my city. This way we can sell the resources to other civilizations for gold.

– We're on the same page. Having a good amount of gold at the beginning can be game-changing. After this, I would consider expanding by training a settler. I strongly feel that the best way to win the game is by expanding rapidly.

– Hmm, I agree up to a point. To be honest, I would first train a slinger and a couple of warriors in order to capture my neighbour's capital city. Only then, I would think about training my own settler.

- I see your point but in all honest I try to avoid early wars so as to keep my warmongering level low.
- That’s well thought.
- What about building new districts in your city?
- Frankly, building districts is important but probably after the first twenty turns, so for me it’s the last thing I would do.
- I couldn’t agree more.

Таблица 2. Assignment on the topic

agree	disagree	Give opinion	Sequencing ideas

### Speaking

A. Work in pairs. You are going to discuss different in-game actions and decide which are the most important. Complete the following tasks to help you.

- Do you remember any of the things that you can do in the first few turns?
- Work with your partner and make a list of the things you can do at the beginning of the game.

– Compare with another group. Explain why you chose these actions. o Now look at this list. Is it similar or different to yours?

- Build up a standing army \_\_\_\_
- Expand aggressively \_\_\_\_
- Declare surprise wars \_\_\_\_
- Explore the map \_\_\_\_
- Focus on creating districts \_\_\_\_
- Improve resources \_\_\_\_

B. Work in pairs. Look at the actions above that you can do in-game. Talk about each one and decide if they are useful or useful to your civilization. Put them in order from the most useful (=1) to the least useful in-game action. Try to use words and phrases from the table above.

### 2. Технология «Flipgrid»

Цель: ознакомиться с новой IT-технологией «Flipgrid» и уметь применять ее на практике на уроке английского языка.

Задачи:

- научиться с помощью IT-технологии «Flipgrid» создавать видео;
- научиться работать с художественным видеофильмом;
- формировать устойчивую потребность к изучению иностранных языков;

- побудить учащихся к активности при изучении нового материала;
- побудить у учащихся интерес работать в группах;
- развивать навыки устной речи у учащихся;
- развивать словарный запас учащихся, чтобы иметь дело с лексикой игры;
- развивать способность учащихся приводить доводы. [12]

В групповой работе учащихся 7 класса на уроке иностранного языка в рамках изучения темы «I'm in the store with a friend», можно использовать такие задания, как:

Task. Read the text and choose the right option. (ввод с клавиатуры)

- (1) \_\_\_\_\_! Nice to see you in our shop.
  - (2) \_\_\_\_\_!
  - (3) \_\_\_\_\_ I help you?
  - Yes, you (4) \_\_\_\_\_. I want a toy for my cat.
  - Ok. What (5) \_\_\_\_\_ you cat do?
  - My cat can run, dance and it (6) \_\_\_\_\_ jump very high. My cat (7) \_\_\_\_\_ swim.
  - Do you like this toy mouse with a long grey tail?
  - Yes, I do. I like this toy. Give me one mouse, please. -Here you are.
  - Thank you. (8) \_\_\_\_\_!
  - Thank you! (9) \_\_\_\_\_!
1. a) Bye b) Hello f) c) Nice to see you
  2. a) Hi b) Bye-Bye c) Remember 66 66 66 58
  3. a) Do b) Am c) Can
  4. a) can b) am c) do
  5. a) has b) can c) is
  6. a) likes b) does c) can
  7. a) can't b) hasn't c) isn't
  8. a) Bye b) Hi c) I feel the same
  9. a) Hello b) Remember c) Good-bye

Таблица 3. Ответы

1	2	3	4	5	6	7	8	9
b	a	c	a	b	c	a	a	c

### 3. Web сайт English-4kids.

Цель: ознакомиться с новой IT-технологией «Web сайт English-4kids» и уметь применять ее на практике на уроке английского языка.



Задачи:

- ознакомиться с IT-технологией «Web сайт English-4kids»;
- побудить учащихся к активности при изучении нового материала;
- формировать устойчивую потребность к изучению иностранных языков;
- развивать навыки устной речи у учащихся;
- развивать словарный запас учащихся, чтобы иметь дело с лексикой игры;
- развивать способность учащихся приводить довод;
- развивать знания учащихся об игровой механике.

Приведем примеры заданий и упражнений по данной технологии в групповой работе учащихся 7 классов по теме «Working with video clips»

#### 1. Lead-in / Pre-vocabulary

Listen to a famous gamer explaining the first turn of Civilization 6. Ticks the things you see and hear in the video.

Settler, scout, builder, harbor, barbarians, slinger, encampment, enact a policy, crossbowman, gypsum, district.

a. Before this you can focus on the photo of the game(atlas) and ask them whether they know the game, and what do they know about it.

b. Your students will listen to a famous gamer explaining the first turn of the game. The video starts at 3:28 and you should watch it until the end. This is to activate your students' schemata and to get them interested in the lesson.

c. Give your students a couple of minutes to read the words. Put your students in groups to guess the meaning of the words. If the students haven't played the game or have never cared to understand the meaning of the words when they play the game, the lexis will be new for them. Don't worry if they are still unsure, because the video will help them.

d. Now ask them to listen and tick the words that they can see or hear in the video. The video is short so you can watch it twice.

e. Let them check in pairs.

#### 2. Pre-Vocabulary

Watch the video again. Number these events from 1 to 5 in the order they happen. One action does not appear on the video.

- 4 he explored the map with the warrior unit
- x the player decided to attack an enemy unit
- 1 the player used a settler to find a city
- 3 the player chose to train a scout
- 5 he managed to find a village on the map
- 2 he researched mining a.

a) This activity is to further help the students understand the vocabulary and help them learn good game practices as well as the game mechanics.

b) and then go use the video to demonstrate the words and explain the vocabulary.

3. Vocabulary Practice a.

a. This is to establish the meaning of the target vocabulary

b. I would follow this one up with some pronunciation work. If you do this in a face-to-face class, consider projecting the activity or transfer it to the board.

A. Settler 2

B. Scout 4

C. Builder 7

D. Barbarians 5

E. Slinger 3

F. Monument 9

G. Encampment 1

H. District 6

I. City-state 8

1. A military camp which you can capture from barbarians for gold .

2. A unit which can create new cities.

3. A weak ranged unit which is available at the beginning of the game

4. A fast-moving unit used for exploration.

5. Enemy units which will attack your city

6. An area within your city which can be used to improve your city's culture, finances etc.

7. A unit which can be used to farm or improve resources.

8. An independent city which does not belong to a civilization.

9. A building of great beauty which boost the city's culture.

4. Further vocabulary practice – gap-fill

a. This is a simple gap-filling exercise which we will also use to practice speaking and using the target vocabulary.

b. Further practice: Ask your students to create multiple choice question cards in which the correct word is the missing information.

i. e.g. Who brought traditional churches to Australia?

1. European settlers

2. American warriors

3. Japanese Samurais

a. European settlers brought their traditional churches to Australia.

b. You can send your scout to explore the area around your city.

c. The Great Wall which is a monumental feat of engineering intended to protect China from the northern barbarians.

d. Slings are one of the first units you can train but also one of the least powerful.

e. The French army was reluctant to attack through Versailles during the WW2 to avoid endangering the national monument.

f. The enemy forces managed to disrupt the supply lines, and even captures an anti-aircraft gun from a heavily guarded encampment.

g. Wales has 22 local administrative districts, variously known as principal areas or counties.

#### 5. Speaking practice

a. This is the final speaking practice where the students will be given the chance to use the target vocabulary to make decisions on how to play the game. The purpose is not only to prepare them linguistically but also to improve their game knowledge and skills. As you can say there are 4 tasks before the actual speaking practice. This is to help lower-level students. By staging the activity to doable chunks, the students will have already brainstormed ideas which will be used in their speaking.

A. Work in pairs. You are going to discuss different in-game actions and decide which are the most important. Use the following tasks to help you

– Do you remember any of the things that you can do in the first few turns?

– Work with your partner and make a list of the things you can do at the beginning of the game.

– Compare with another group. Explain why you chose these actions.

– Now look at this list. Is it similar or different to yours?

– Build up a standing army \_\_\_\_

– Expand aggressively \_\_\_\_

– Declare surprise wars

– Explore the map \_\_\_\_

– Focus on creating districts \_\_\_\_

– Improve resources \_\_\_\_

B. Work in pairs. Look at the actions above that you can do in-game. Talk about each one and decide if they are useful or useful to your civilization. Put them in order from the most useful (=1) to the least useful in-game action

Следующие задания предлагаются для учащихся 7 классов по теме «Audio playback». Задания к аудиозаписи «Study Tips» (работа в группах):

Pre-listening. Find the opposites in these 2 groups of words (1 should be taken from the 1–6 group and the other one from a-f):

1) Good, 2) lucky, 3) always, 4) quiet, 5) clear, 6) important.

a) Unlucky, b) untidy, c) noisy, d) bad, e) unimportant, f) never.

While-listening. And it's time to listen to the conversation. Before you will press the «Play Audio» button of the audio type you want to hear, make sure you have read all the statements and answers to them. Then listen and choose the best variant for each statement.

- 1) Ben ...
  - a) ...studies and doesn't do well.
  - b) ...studies and does very well.
  - c) ...doesn't study at all.
- 2) Ben usually studies ...
  - a) ...in the school library.
  - b) ...in his girlfriend's house.
  - c) ...at home.
- 3) On Ben's desk there are ...
  - a) ...pencils, rucksack and pens.
  - b) ...papers, books and pens.
  - c) ...a pencil case and a mobile phone.
- 4) Katy ...
  - a) ...studies for thirty minutes.
  - b) ...has a break for thirty minutes.
  - c) ...aerobics for thirty minutes.
5. When Ben studies ...
  - a) ...he has lots of breaks.
  - b) ...he has a break for three or four hours.
  - c) ...he doesn't take breaks.

Post-listening. Complete the sentences with the words: good, body, quiet, three, legs, marks.

1. You always get good \_\_\_\_\_ at school!
2. Next time I think I can get \_\_\_\_\_ marks!
3. It's important to get up and move your \_\_\_\_\_.
4. I usually study in my bedroom. It's very \_\_\_\_\_.
5. I move my arms and \_\_\_\_\_ and drink some water.
6. I always do \_\_\_\_\_ things. Do you want to know them?

Group project

The topic: travelling

Students are to work in groups of four. They are to create a written work on the given situation: John had a bad travel experience and then they are to create a logical and coherent story about what happened to him in India and Thailand (using the given facts).

The facts about Johns travelling experience:

- My backpack was stolen by a monkey
- I went on the wrong bus
- I got seasick while travelling by boat
- I got caught in bad weather.
- I got bitten by mosquitoes
- I did not make friends with locals

What happened when? Учащиеся просматривают видеосюжет и затем составляют предложения или вопросы, описывающие все события или информацию в хронологическом порядке.

Task. Read the text and answer the questions.

My Best Friend. This is my best friend, Craig. He's nine years old. Craig has got short dark hair and blue eyes. He's tall for his age and quite plump. Craig is very kind and friendly. In the picture Craig is playing soccer. He likes playing soccer in his free time. Craig is a good friend and we do a lot of things together!

- 1) Who is James' best friend?
- 2) What does he look like?
- 3) What does he like doing in his free time?
- 4) How old is he?

Task. Read and choose the correct word.

My Uncle Harry My Uncle Harry is forty years old. He's tall with fair hair and blue eyes. Uncle Harry is a vet. He 1) work/works at the Animal Hospital in Stonebridge. Uncle Harry doesn't 2) wear/wears a uniform, but he 3) wear/wears a white coat. He 4) help/helps sick animals. In his free time Uncle Harry likes 5) cook/cooking and 6) play/playing tennis. I 7) think/thinks my Uncle Harry is great.

Доказывая эффективность применения данных упражнений, был проведен педагогический эксперимент, который позволил нам сформулировать выводы об эффективности применения вышеприведенных цифровых технологий в групповой работе на уроках иностранного языка. Для того, чтобы оценить эффективность использования упражнений, необходимо проверить их на практике с целью подтверждения гипотезы об эффективности групповой работы на занятиях по английскому языку при использовании цифровых технологий в качестве одного из средств формирования, содержания в них реалий современного англоязычного общества.

База и выборка исследования. В экспериментальной работе приняли участие 28 учащихся 7 «А» класса КГУ «Школа-гимназия №22 имени С. Торайгырова» отдела образования города Экибастуза управления образования Павлодарской области. Занятия в этом классе проходят по УМК «English plus for Kazakhstan Grade 7

Student's book Ben Wetz учебник для 7 класса» (Авторы: Ben Wetz, James Styring, Nicholas Tims).

После проведения серии занятий был проведен контрольный срез по тем же методикам, что и на констатирующем этапе педагогической экспериментальной работы. Так, были получены следующие результаты, представленные на рисунке 1.

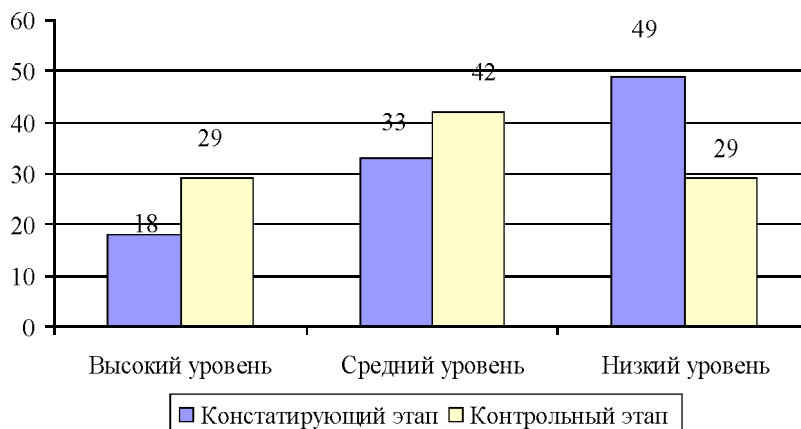


Рисунок 1. Результаты применения цифровых технологий в групповой работе на уроке иностранного языка в 7 А классе, в %

Анализ результатов учащихся выявил следующие результаты: в экспериментальном 7 «А» классе высокие показатели групповой работы имели 5 человек (29%), средний уровень – 7 учеников (42%). 5 (29%) имеют низкий уровень групповой работы.

Полученные результаты позволяют сделать следующие выводы: после формирующего эксперимента уровень развития групповой работы у учащихся экспериментальной группы стал выше. Мы доказали, что создание уроков с использованием цифровых методов обучения для поддержки познавательной инициативы учащегося ведет к развитию его успешной групповой работы. Наиболее адекватными для развития всех компонентов групповой работы являются занятия с условиями, на которых педагог показывает учащемуся различные способы обработки материала с помощью цифровых технологий и мотивирует его на поиск новых возможностей для успешной групповой, учебной деятельности.

На основе вышесказанного видно, что анализ инструментов и цифровых контентов свидетельствует о том, что цифровизация образования изменила как содержание обучения, так и подачу информации в виде презентаций, видео, информационных сетей, форумов.

Итак, по приведенным примерам видно, что данные упражнения с применением IT-технологий на уроках иностранного языка помогают учителю формировать устойчивую потребность к изучению иностранных языков, развивать навыки устной речи у учащихся, развивать словарный запас учащихся, чтобы иметь дело с лексикой игры, развивать способность учащихся приводить довод, развивать знания учащихся об игровой механике, в результате чего – развить успешную групповую работу в классе.

### **Заключение**

В данном исследовании была изучена проблема применения цифровых технологий в групповой деятельности учащихся на уроках английского языка.

На основании проведенного исследования можно сделать вывод, что обучение английскому языку с помощью цифровых образовательных ресурсов более интересно и эффективно. Следует отметить, что использование цифровых образовательных ресурсов позволяет учащимся работать индивидуально, в группах и самостоятельно и способствует формированию свободной, активной и самостоятельной личности.

Как показали приведенные нами примеры использования IT-технологий на уроках иностранного языка, с помощью использования современных информационных технологий можно успешно осуществлять обучение разным видам речевой деятельности: чтению, письму, говорению, аудированию.

Практическая значимость исследования также подтвердила теоретические выводы о том, что использование цифровых технологий в групповой работе при обучении иностранному языку достигается за счет эффективности и высокого качества учебного процесса, а также организации планового обучения, воспитания и развития по следующим основным процессам: систематический обмен информацией (общение) между всеми лицами, участвующими в образовательном процессе; рефлексия учителя и учащихся; постоянное взаимодействие участников группового процесса; поощрение всех участников образовательного процесса; обеспечение наглядности хода и результатов образовательного процесса (визуализация); контроль учебного процесса; анализ деятельности участников и оценка результатов и др.

В заключение можно сказать, что использование групповой работы на уроке иностранного языка активизирует языковую мыслительную деятельность учащихся и способствует развитию коммуникативных навыков.

Также на практических примерах показано, что цифровая трансформация образования – это современный процесс, направленный на персонализацию образования и повышение качества образовательных результатов. Сочетание традицион-

ных методов обучения с новыми методами информационных технологий позволяет повысить успеваемость и качество обучения учащихся на уроке английского языка в условиях групповой работы.

Результаты педагогического исследования к концу эксперимента показали, что после проведения занятий с применением цифровых технологий эмоциональная активность и инициатива испытуемых увеличились в полтора раза, а целеустремленность – более чем в 2 раза. Результаты показали, что учащиеся были эмоционально активны и активны во время контрольного эксперимента. Количество вопросов в экспериментальной группе значительно увеличилось. Около половины учащихся задали 2–4 вопроса. Таким образом, формируясь в процессе продуктивной учебной активности, групповая работа проявляется и образно, требует воображения и некоторого взаимодействия всех участников учебного процесса. Эксперимент позволяет сделать вывод о том, что групповая работа имеет свою область развития и формируется под влиянием педагога в ходе урока с использованием цифровых методов обучения.

#### *Список использованной литературы*

1. **Вайндорф-Сысоева, М.Е., Субочева, М.Л.** «Цифровое образование» как системообразующая категория: подходы к определению [Текст] // Вестник Московского государственного областного университета. – 2018. № 2. – С. 25–36.
2. **Зайцева, И.А., Торосян, А.С.** Цифровизация образования и цифровизация человека: перспективы, проблемы, возможные пути решения [Текст] // Педагогика. Серия: Гуманитарные науки. – 2020. – № 11. – С. 86–90.
3. **Иванов, А.Ю., Козырева, С.Р.** Проблемы создания интерактивных электронных учебников [Текст] // Профессиональное образование. Столица. – 2020. – № 6. – С. 29–38.
4. **Нечаев, В.Д., Дурнева, Е.Е.** «Цифровое поколение»: психолого-педагогическое исследование проблемы [Текст] // Педагог нового поколения. – 2021. – № 11. – С. 55–62.
5. **Петрова, Н.П., Бондарева, Г.А.** Цифровизация и цифровые технологии в образовании [Текст] // Мир науки, культуры, образования. – 2020. – № 5 (78). – С.353–355.
6. **Солдатенков, С.В.** Будущее, которое уже наступило [Текст] // Технологии и общество 2050 года в прогнозах ученых и писателей. – 2018. – № 5. – С. 125-129
7. Цифровизация образования – основные плюсы и минусы. 2020. URL: [https:// plusiminusi.ru/cifrovizaciya-obrazovaniya-osnovnye-plyusy-i-minusy/](https://plusiminusi.ru/cifrovizaciya-obrazovaniya-osnovnye-plyusy-i-minusy/) (дата обращения 15.01.2023)
8. **Чекун, О.А., Лушникова, И.И.** Современные технологии в обучении иностранным языкам цифрового поколения учащихся [Текст] // Вестник Московского государственного гуманитарного университета им. М.А. Шолохова. Педагогика и психология. – 2021. – № 7. – С. 101-112.
9. Цифровизация образования – основные плюсы и минусы. 2020. URL: <https:// plusiminusi.ru/cifrovizaciya-obrazovaniya-osnovnye-plyusy-i-minusy/> (дата обращения 15.01.2023)
10. **Абильдина, С.К.** Цифровые технологии как средство обучения иностранному языку [Текст] // Modern Science. – 2020. – № 11-3. – С. 252-254.



11. **Садыков Т.С., Абылкасымова, А.Е.** Обучение иностранному языку в условиях электронной школы: анализ проблем и перспектив [Текст] // Иностранные языки в школе. – 2021. – №2. – С. 4-13.

12. **Кравченко, Е.В., Титова, О.К.** Методы визуализации информации при обучении английскому языку [Текст] // Высшее образование сегодня. – 2021. – № 6. – С. 57-60.

### References

1. **Vajndorf-Sysoeva, M.E., Subocheva, M.L.** «Cifrovое obrazovanie» kak sistemoobrazuyushaya kategoriya: podhody k opredeleniyu [«Digital education» as a system-forming category: approaches to definition] [Text] // Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta. – 2018. – №2. – P. 25–36.

2. **Zajceva, I.A., Torosyan, A.S.** Cifrovizaciya obrazovaniya i cifrovizaciya cheloveka: perspektivy, problemy, vozmozhnye puti resheniya [Digitalization of education and human digitalization: prospects, problems, possible solutions] [Text] // Pedagogika. Seriya: Gumanitarnye nauki.- 2020. – №11. – P. 86–90.

3. **Ivanov, A.Yu., Kozyreva, S.R.** Problemy sozdaniya interaktivnykh elektronnykh uchebnikov [Problems of creating interactive electronic textbooks] [Text] // Professionalnoe obrazovanie. Stolicza. – 2020. – №6. – P. 29–38.

4. **Nechaev, V.D., Durneva, E.E.** «Cifrovое pokolenie»: psixologo-pedagogicheskoe issledovanie problemy [«Digital generation»: psychological and pedagogical research of the problem] [Text] // Pedagog novogo pokoleniya. – 2021. – №11. – P. 55-62.

5. **Petrova, N.P., Bondareva, G.A.** Cifrovizaciya i cifrovye texnologii v obrazovanii [Digitalization and digital technologies in education] [Text] // Mir nauki, kultury, obrazovaniya. – 2020. – №5 (78). – P. 353–355.

6. **Soldatenkov, S.V.** Budushhee, kotoroe uzhe nastupilo [The future that has already come] [Text] // Tekhnologii i obshchestvo 2050 goda v prognozhah uchenykh i pisatelej. – 2018. – №5. – P. 125-129

7. Cifrovizaciya obrazovaniya – osnovnye pljusy i minusy. 2020. URL: [https:// plusimiusi.ru/cifrovizaciya-obrazovaniya-osnovnye-plyusy-i-minusy/](https://plusimiusi.ru/cifrovizaciya-obrazovaniya-osnovnye-plyusy-i-minusy/) (data obrashheniya 15.01.2023)

8. **Chekun, O.A., Lushnikova, I.I.** Sovremennye texnologii v obuchenii inostrannym yazykam cifrovogo pokoleniya uchashhixsya [Modern technologies in teaching foreign languages to the digital generation of students] [Text] // Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo gumanitarnogo universiteta im. M.A. Sholoxova. Pedagogika i psixologiya. – 2021. – №7. – P. 101-112.

9. Cifrovizaciya obrazovaniya – osnovnye pljusy i minusy. 2020. URL: [https:// plusimiusi.ru/cifrovizaciya-obrazovaniya-osnovnye-plyusy-i-minusy/](https://plusimiusi.ru/cifrovizaciya-obrazovaniya-osnovnye-plyusy-i-minusy/) (data obrashheniya 15.01.2023)

10. **Abildina, S.K.** Cifrovye tehnologii kak sredstvo obuchenija inostrannomu yazyku [Digital technologies as a means of teaching a foreign language] [Text] // Modern Science. – 2020. – №11-3. – P. 252-254.

11. **Sadykov T.S., Abylkasymova, A.E.** Obuchenie inostrannomu yazyku v usloviyah jelektronnoj shkoly: analiz problem i perspektiv [Teaching a foreign language in an e-school: analysis of problems and prospects] [Text] // Inostrannye yazyki v shkole. – 2021. – №2. – P. 4-13

12. **Kravchenko, E.V., Titova, O.K.** Metody vizualizacii informacii pri obuchenii anglijskomu yazyku [Information visualization methods in teaching English] [Text] // Vyshee obrazovanie segodnja. – 2021. – №6. – P. 57-60.

Б.Д. Ныгметова<sup>1</sup>, \*Б.М. Тлеубердина<sup>1</sup>, А.С. Исенова<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Өлкей Марғұлан атындағы Павлодар педагогикалық университеті  
Павлодар қ., Қазақстан Республикасы

### Ағылшын тілі сабақтарында оқушылардың топтық іс-әрекетіндегі сандық технологиялар

**Аннотация.** Бұл мақаланың мақсаты – ағылшын тілі сабақтарында оқушылардың топтық іс-әрекетінде цифрлық технологияларды қолдануды қарастыру. Зерттеудің өзектілігі зерттеуде дәлелденді: шет тілдерін оқытуда әртүрлі технологияларды қолданудың көпжылдық тәжірибесі олардың оқу процесін тиімдірек етпейтінін көрсетеді. Мультимедиялық және цифрлық технологияларды олардың толық әлеуетінде пайдалану үшін арнайы әдістемені әзірлеу қажет. Мақалада әртүрлі электрондық платформаларды пайдалану ерекшеліктері қарастырылады (технологиялар: «Jamboard», «Flipgrid». English-4kids) шет тілін оқыту кезінде топтық жұмысты ұйымдастыруда; электрондық білім беру ортасында топтық жұмыстың мазмұндық аспектісіне талдау жүргізіледі; «білім беруді цифрландыру» және «цифрлық технологиялар» ұғымдары нақтыланады. Мақала аясында шет тілін оқыту процесінде цифрлық технологияларды қолданудың практикалық аспектілері ұсынылған, цифрлық технологияларды қолдану арқылы тапсырмалар мен жаттығулардың мысалдары келтірілген. Мақалада келтірілген практикалық тапсырмалар мен жаттығулар келесі оқу міндеттерін шешуге ықпал ететіндігі дәлелденді: оқушылардың топтарда жұмыс істеуге деген қызығушылығын ояту; жаңа лексиканың айтылуын пысықтау; сөйлеуді есту арқылы қабылдау дағдыларын дамыту.

**Кілтті сөздер:** білім беруді цифрландыру, компьютерлік технологиялар, лингвистикалық білім, шет тілді білім беру, ақпараттық кеңістік, виртуалды шындық.

B.D. Nygmetova<sup>1</sup>, \*B.M. Tleuberдина<sup>1</sup>, A.S. Issenova<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Pavlodar pedagogical university named after Alkey Margulan  
Pavlodar, Republic of Kazakhstan

### Digital technologies in group activities of students in english lessons

**Annotation.** The purpose of this article is to consider the use of digital technologies in group activities of students in English lessons. The relevance of the research was proved in the study: the long-term practice of using various technologies in teaching foreign languages shows that they do not make the learning process more effective by themselves. To use multimedia and digital technologies to their full potential, it is necessary to develop a special methodology. The article discusses the features of using various electronic platforms (technologies: «Jamboard», «Flipgrid». English-4kids) in the organization of group work when teaching a foreign language; the analysis of the content aspect of group work in an electronic educational environment is carried out; the concept of «digitalization of education» and «digital technologies» is specified. The article presents practical aspects of the use of digital technologies in the process of learning a foreign language, provides examples of tasks and exercises using digital technologies. It was proved that the practical tasks and exercises presented in the article contribute to the solution of the following educational tasks: to encourage students to work in groups; to work out the pronunciation of new vocabulary; to develop listening comprehension skills.

**Keywords:** digitalization of education, computer technologies, linguistic education, foreign language education, information space, virtual reality.