**РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

Автор: Кузнецова Надежда Геннадьевна, учитель английского языка

МБОУ «Школа №53»

**Введение**

Современный этап развития образования характеризуется глубокой интеграцией информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) в учебный процесс. Это не просто требование времени, но и мощный педагогический инструмент, способный кардинально изменить традиционные подходы к обучению. Особенно актуально это для преподавания иностранных языков, где ИКТ позволяют создать естественную и мотивирующую языковую среду, преодолевая границы учебного кабинета.

Познавательная активность учащихся – это качество деятельности, которое характеризуется стремлением к учению, умственному напряжению и проявлению волевых усилий в процессе овладения знаниями. В контексте урока английского языка это означает готовность и желание учащегося участвовать в коммуникации, решать языковые и социокультурные задачи, самостоятельно добывать и конструировать знания.

Основная проблема, с которой сталкивается педагог, – преодоление пассивности, страха ошибки и формального отношения к предмету. Традиционные методы зачастую не могут обеспечить необходимый уровень персонализации, интерактивности и вовлеченности. Информационные технологии, грамотно встроенные в педагогический дизайн урока, становятся ключевым фактором пробуждения и поддержания этой активности.

Цель данной статьи – проанализировать теоретические основы познавательной активности и представить практические методы и цифровые инструменты для ее развития на уроках английского языка.

**1. Теоретические аспекты познавательной активности в контексте ИКТ**

Познавательная активность не является врожденным качеством. Она формируется под влиянием среды, педагогических воздействий и внутренних мотивов ученика. Ее структура включает:

* Мотивационный компонент(интерес, любознательность, потребность в информации).
* Содержательно-операционный (владение способами учебной деятельности, навыками работы с информацией).
* Волевой компонент (целеустремленность, настойчивость).
* Рефлексивно-оценочный (способность к самоконтролю и самооценке).

ИКТ влияют на все эти компоненты:

1. Мотивация: Мультимедийность (видео, аудио, анимация, графика) делает предъявление информации привлекательной, соответствуя клиповому мышлению современного поколения. Игровые форматы и немедленная обратная связь поддерживают интерес.

2. Содержание и операции:Технологии предоставляют неограниченный доступ к аутентичным ресурсам (новостные сайты, подкасты, блоги, соцсети), превращая ученика из пассивного потребителя в активного исследователя.

3. Воля и самостоятельность: Задачи, построенные на основе ИКТ (веб-квесты, проекты), часто носят проблемный характер и требуют планирования и последовательного выполнения.

4. Рефлексия:Цифровые портфолио, онлайн-дневники, инструменты самотестирования позволяют учащемуся наглядно видеть свой прогресс и анализировать ошибки.

Таким образом, ИКТ трансформируют роль ученика из объекта обучения в субъекта познавательной деятельности.

**2. Классификация и практика использования ИКТ для развития познавательной активности**

Использование ИКТ на уроке должно быть не эпизодическим «эффектным вкраплением», а системным, подчиненным конкретным методическим задачам. Условно инструменты и методы можно разделить по видам речевой деятельности и целям урока.

2.1. Развитие аудирования и говорения

Интерактивные видео- и аудиоплатформы:

Использование ресурсов типа TED-Ed, LyricsTraining, PlayPhrasalVerbs или Vocaroo Например, перед просмотром фрагмента TED выдается задание на платформе Edpuzzle с встроенными вопросами (на понимание, предсказание), что делает просмотр активным процессом.

Подкасты и создание собственных аудиозаписей:Учащиеся могут слушать подкасты для своего уровня (BBC 6 Minute English, ESL Pod), а затем, используя простые диктофоны или онлайн-студии, записывать свои ответы, рассуждения или мини-подкасты, развивая навык спонтанной речи.

Сервисы для видеосвязи и асинхронной коммуникации:Организация телемостов с носителями языка или сверстниками из других стран (через eTwinning, Skype). Использование инструментов для создания видеоответов (Flipgrid) – учитель задает вопрос видео, ученики отвечают короткими роликами, видят ответы друг друга, что стимулирует диалог.

2.2. Развитие чтения и письма

* Работа с аутентичными текстами в цифре:Анализ статей на сайтах BBC News Learning English, The Guardian, использование расширений для браузеров, помогающих переводить и сохранять слова в личный словарь (например, Google Translate, Quizlet).
* Совместное создание текстов:Использование Google Документов или Wiki- платформ для коллективного написания рассказа, статьи, сценария. Каждый ученик видит вклад других, может комментировать и редактировать, участвуя в социально-конструктивном процессе.
* Веб-квесты (WebQuests): Это проблемные задания, полностью построенные на ресурсах интернета. Ученики, разделенные на группы, получают роли (журналист, аналитик, дизайнер) и задачу (например, создать туристический буклет о Лондоне, расследовать экологическую проблему). Они самостоятельно ищут информацию, отбирают, анализируют и представляют результат в виде сайта, презентации или отчета.

2.3. Развитие лексико-грамматических навыков

Образовательные платформы и игрофикация: Quizlet, LearningApps, Kahoot!, Blooket, Wordwall. Эти сервисы позволяют превратить рутинное заучивание слов или отработку грамматики в соревновательную игру. Учитель может использовать готовые наборы или создавать свои, адаптированные к текущей теме.

Интеллект-карты (Mind Maps):Применение программ MindMeister, Coggle для систематизации лексики по теме (например, «Environment» – ветви: problems, solutions, organizations, idioms). Создание карты активирует ассоциативное мышление и делает запоминание осмысленным.

Виртуальные доски:Padlet, Miro – идеальны для этапа вызова (brainstorming), сбора идей, ассоциаций по новой теме. Каждый ученик может анонимно или от своего имени добавить свою заметку, картинку, ссылку, создавая коллективное знание.

2.4. Проектная и исследовательская деятельность

Создание цифровых продуктов: Это высшая форма проявления познавательной активности. Учащиеся, применяя комплекс навыков, создают конечный продукт: видеоролик (с монтажом в Canva или Shotcut), интерактивный плакат (Glogster), сайт-портфолио (Google Sites), блог на английском языке. Такой проект интегрирует все виды речевой деятельности и носит личностно-ориентированный характер.

**3. Методические принципы и потенциальные риски**

Эффективность использования ИКТ зависит от соблюдения ключевых принципов:

1. Целесообразность: Технология должна быть адекватна цели урока. Не следует использовать сложный софт для простой задачи.

2. Систематичность: ИКТ должны быть регулярным, а не случайным элементом работы.

3. Принцип «педагогика прежде технологии»: Сначала определяется методическая задача, затем подбирается инструмент для ее решения.

4. Дифференциация: Цифровые задания должны иметь различные уровни сложности, позволяя каждому ученику работать в зоне своего ближайшего развития.

5. Интерактивность и обратная связь: Задания должны предусматривать активное действие ученика и немедленную или оперативную реакцию системы или учителя.

**Риски и пути их минимизации:**

Технические сбои: Всегда иметь «запасной аналоговый вариант» урока.

Цифровое неравенство: Предлагать задания, которые можно выполнить на базовом смартфоне, или давать дополнительное время для работы в школьном компьютерном классе.

Рассеивание внимания, уход в «цифровой океан»: Четко регламентировать время на задание, использовать платформы с закрытым образовательным контентом, формировать цифровую гигиену.

Подмена живого общения: Помнить, что ИКТ – средство для общения, а не его замена. Все цифровые задания должны вести к реальной коммуникации на уроке.

**Заключение**

Информационные технологии – это не «волшебная таблетка», а современный и мощный дидактический ресурс. Их системное и методически грамотное применение на уроках английского языка позволяет принципиально изменить образовательную среду: сделать ее личностно-ориентированной, интерактивной, аутентичной и мотивирующей.

Развитие познавательной активности через ИКТ происходит за счет:

\* повышения внутренней мотивации через интересный и релевантный контент;

\* обеспечения активности каждого ученика за счет интерактивных форм работы;

\* развития навыков критического мышления, исследования и самостоятельной работы с информацией;

\* создания ситуации успеха и возможности для творческой самореализации.

Таким образом, учитель, эффективно интегрирующий цифровые инструменты, становится не транслятором знаний, а архитектором образовательной среды, модератором и наставником, который направляет познавательную энергию учащихся в продуктивное русло, готовя их к жизни в глобальном цифровом мире, где английский язык является ключом к коммуникации и знаниям.

Список использованных цифровых ресурсов (пример):

1. Quizlet, Kahoot!, Blooket – для игрового обучения.

2. LearningApps.org – для создания интерактивных модулей.

3. Padlet, Miro – для визуализации и сотрудничества.

4. TED-Ed, Edpuzzle – для работы с видео.

5. Flipgrid – для развития устной речи.

6. Google Workspace for Education (Документы, Презентации, Сайты) – для проектной работы.

7. Canva – для создания визуального контента.

8. BBC Learning English, British Council – источники аутентичных материалов.