

ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ
ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ
КУ “МІСЬКИЙ МЕТОДИЧНИЙ КАБІНЕТ”
КЗ “СПЕЦІАЛІЗОВАНА ЗАГАЛЬНООСВІТНЯ ШКОЛА І СТУПЕНЯ
З ПОГЛИБЛЕНИМ ВИВЧЕННЯМ ІНОЗЕМНИХ МОВ №25
ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ”

Назва роботи: “Освітній чат-бот English with Nessie”

Номінація: “Електронно – освітній ресурс”

<https://m.me/EnglishWithNESSIE>



Автори: творча група вчителів англійської мови Драйко Марина Володимирівна, Горлей Наталія В'ячеславівна, Івашкевич Ольга Олексіївна, Ліщинська Олена Дмитрівна, Сковрунська Валерія Вікторівна, Черешнюк Христина Костянтинівна, Томчук Валентина Анатоліївна, Фільваркова Анна Вікторівна, Крюченкова Лідія Петрівна, Трубнікова Наталія Валеріївна.

Керівник: **Дученко Анна Василівна**, заступник директора з навчально-виховної роботи, вчитель англійської мови вищої категорії, вчитель-методист
тел. 0932701638

Автори: творча група вчителів англійської мови КЗ «Спеціалізована загальноосвітня школа І ступеня з поглибленим вивченням іноземних мов №25 Вінницької міської ради» Драйко Марина Володимирівна, Горлей Наталія В'ячеславівна, Івашкевич Ольга Олексіївна, Ліщинська Олена Дмитрівна, Сковрунська Валерія Вікторівна, Черешнюк Христина Костянтинівна, Томчук Валентина Анатоліївна, Фільваркова Анна Вікторівна, Крюченкова Лідія Петрівна, Трубнікова Наталія Валеріївна. Керівник – **Дученко Анна Василівна**, заступник директора з НВР, вчитель англійської мови.

Дученко А.В. “English with Nessie”. Електронний освітній ресурс з англійської мови /А.В. Дученко. – Вінниця: ММК, 2020

Рецензенти:

Нечипорук Олена Миколаївна, директор КЗ «Спеціалізована загальноосвітня школа І ступеня з поглибленим вивченням іноземних мов №25 Вінницької міської ради», вчитель-методист.

Герасімова Олена Володимирівна, проректор з науково-педагогічної роботи та міжнародного співробітництва КВНЗ «Вінницька академія неперервної освіти», Кандидат педагогічних наук, доцент.

Рекомендовано методичною радою

КЗ «Спеціалізована загальноосвітня школа І ступеня з поглибленим вивченням іноземних мов №25 Вінницької міської ради»

(Протокол № 3 від 14.01.2020 р.)

Представлений електронний освітній ресурс чат-бот «English with Nessie» є інноваційною освітньою розробкою для досягнення нового рівня інтерактивності у вивченні англійської мови здобувачами початкової освіти та сприяє підвищенню їх залучення в навчальний процес з метою розвитку основних компетентностей, передбачених Концепцією НУШ.

Чат-бот розроблено з метою переорієнтування навчального процесу від застосування традиційних навчальних підходів до використання прийомів навчання, які сприяють ефективному формуванню в здобувачів початкової освіти пізнавальної активності та здатності до самоосвіти, розвитку ініціативності, вмінь та навичок діяти у нестандартних умовах та критично мислити. Ресурс розроблено відповідно до Концепції НУШ, Нового державного стандарту, навчальної програми з англійської мови, враховуючи методичні, психолого-педагогічні та технічні вимоги до створення ЕОР. Структура і зміст його покликані максимально забезпечити розвиток мовних навичок і мовленнєвої культури учнів на основі опанування і використання у мовній практиці різноманітного фонетичного, граматичного та лексичного матеріалу. Ресурс націлений на інтегрований розвиток всіх видів мовленнєвої діяльності: аудіювання, говоріння, читання, письма. Ресурс спрямований на дистанційне вивчення англійської мови та дає можливість для самостійної роботи учнів, враховуючи потреби учнів з обмеженими можливостями. Рекомендовано для учнів 4 класу шкіл з поглибленим вивченням англійської мови та 5-6 класів загальноосвітніх шкіл.

ВСТУП

Питання доступу до якісної освіти в початковій школі особливо гостро постає в сучасний період стрімкого розвитку високих комп'ютерних технологій та глобальної інформатизації суспільства. Сучасний світ неможливо уявити без новітніх інформаційно-комунікаційних технологій, які активно проникають в усі сфери суспільного життя, в тому числі і в освітній процес. В зв'язку з цим виникає потреба в створенні інноваційних інформаційних технологій, глобального інформаційного простору задля формування в учнів навичок XXI століття та інформаційної культури.

Сучасні діти, які вже з раннього віку оточені різноманітними електронними пристроями, з легкістю приймають у своє життя й швидко опановують сучасні гаджети, робота яких основана на інноваційних технологіях. Традиційні, усталені форми та методи навчання, що передбачають використання в освітньому процесі лише паперових носіїв інформації, вже не можуть задовольнити таких учнів. Саме тому питання формування освітнього середовища за допомогою сучасних інформаційних комп'ютерних технологій задля підвищення ефективності освітнього процесу, виховання творчої, активно мислячої, соціалізованої, успішної в майбутньому житті особистості стало вимогою сьогодення.

Як показує досвід, однією з найбільш розповсюджених причин невисокої якості знань та успішності учнів є відсутність у них сформованих навичок до навчання. Нездатність самостійно організувати власну навчальну діяльність, невміння здійснювати пошук та аналіз інформації, формулювати задачі та знаходити варіативні способи вирішення проблемних ситуацій, висувати гіпотези та перевіряти їх реальність ускладнюють розуміння навчального матеріалу, знижують ефективність навчального процесу, особливо при вивченні іноземних мов.

Актуальність цього питання обумовлюється, головним чином, змістом реформування вітчизняної освіти відповідно до Концепції НУШ, оскільки головною метою освітньої реформи є підвищення якості освітнього процесу.

До школи прийшло нове покоління дітей, які живуть в інформаційному, динамічному, емоційно напруженому середовищі. Сучасна школа в умовах реалізації освітньої реформи у відповідності до Концепції НУШ має підготувати майбутнє покоління враховуючи вимоги часу.

Отже, виникає протиріччя між необхідністю цілеспрямованого формування і розвитку у дітей ключових компетенцій та недостатньою розробкою інноваційних засобів залучення учнів в освітній процес з використанням імерсивних технологій задля підвищення ефективності та результативності вивчення англійської мови в початковій школі.

Виходячи з зазначеного, доцільним є пошук нових інноваційних форм навчання англійській мові молодших школярів. Однією з них стала розробка електронного освітнього ресурсу з використанням технології «освітній чат-бот», вагомими та відмінними ознаками якого є імерсивна технологія та технологія віртуальної реальності. Саме віртуалізація освітнього процесу відкриває нові можливості для вирішення таких найважливіших і найактуальніших проблем сучасної освіти, як підвищення доступності якісної освіти (у тому числі в рамках інклюзивного навчання) та можливості дистанційного, безперервного вивчення англійської мови.

При цьому використання в освітньому процесі чат-ботів стає потужним засобом навчання, розвитку, виховання і соціалізації особистості, що прагне до самовдосконалення, навчання та самореалізації в майбутньому.

Тому ми вважаємо доцільним та ефективним створення та використання в освітньому процесі чат-боту, як принципово нової, інноваційної моделі вивчення англійської мови, який базується на використанні сучасних програмних та технічних засобів.

В загальному розумінні чат-бот являє собою комп'ютерну програму, розроблену на основі технологій машинного навчання та нейромереж, яка імітує реальну розмову з користувачем. Чат-боти дозволяють спілкуватись за допомогою текстових або аудіо повідомлень на сайтах, в месенджерах, мобільних додатках або по телефону.

На сьогодні сфера застосування чат-ботів дуже розгалужена, а впровадження їх в освітній процес початкової школи, особливо при вивченні англійської мови, – явище принципово нове, мало поширене, в зв'язку з чим потребує розвитку, подальших досліджень та удосконалення. На нашу думку, створення та використання чат-ботів з метою осучаснення освітнього процесу, надання йому ознак інноваційності, допоможе уникнути в процесі навчання буденності, зумовить підтримання інтересу

до вивчення англійської мови, а також носитиме творчий характер як для учнів, так і для вчителя.

Однією з важливих задач чат-бота є посилення самостійності учня за рахунок зниження участі вчителя в освітньому процесі. При цьому активна індивідуальна робота учнів з використанням чат-боту вимагає від вчителя значної уваги і організованості щодо контролю за результатами такої діяльності, а також відповідної організації та вчасного коригування освітнього процесу. Чат-боти є дієвим інструментом для суттєвого зростання рівня викладання та навчання англійській мові.

Не є дивним, що використання чат-боту в освітньому процесі є природним з погляду учнів й виступає одним з ефективних засобів підвищення мотивації до вивчення англійської мови, розвитку творчих здібностей, критичного мислення та інших ключових компетентностей молодших школярів.

Активне застосування чат-ботів в якості інноваційних педагогічних технологій має стати типовим явищем в освітній практиці, а готовність до їх впровадження в освітній процес – вимогою до усіх педагогів.

Однією з переваг чат-ботів є можливість навчання, необмеженого часовими рамками, а також можливість розвинути у дітей навички самостійного навчання. Використання чат-ботів робить процес вивчення англійської мови цікавим та жвавим. За його допомогою учні оволодівають англійською мовою в абсолютно новий спосіб, що робить навчання по-справжньому захоплюючим.

Розроблений нами чат-бот є інноваційним програмно-методичним комплексом, що призначений забезпечити учнів можливістю самостійного навчання, сформувати у них життєві компетентності та навички.

Чат-бот використовується як для самостійного вивчення певної теми (як технологія перевернутого навчання), так і для повторення або поглиблення раніше вивченого навчального матеріалу.

Перевагами впровадження саме чат-боту в освітню діяльність закладу перед іншими електронними освітніми ресурсами є його інноваційність, створення віртуальної реальності, високий ступінь інтерактивності, можливість індивідуального підходу до користувача та імерсивна технологія, які вирізняються:

- наочністю. Використання графічних зображень дозволяє деталізовано представити необхідний навчальний матеріал, оскільки віртуальна реальність здатна не лише надати відомості про події або явища, а й демонструє його з будь-яким ступенем деталізації.

- безпекою. Учень занурюється в створені умови (обставини) без жодних загроз для життя;

- занурення. Віртуальна реальність дозволяє учневі змінювати сценарій, хід навчального процесу у відповідності до власних індивідуальних потреб на даний момент або вирішувати покладені завдання в ігровій та доступній для розуміння формі. Під час віртуального уроку учневі надається можливість спілкування та взаємодії з улюбленим персонажем мультфільму або гри;

- фокусування. Занурення у віртуальну реальність дозволить учням цілком зосередитись на навчальному матеріалі і не відволікатися на зовнішні подразники;

Включення в структуру освітнього чат-бота елементів мультимедіа дозволяє здійснювати одночасну передачу різноманітних видів інформації – це співвідношення текстових повідомлень, графічних зображень, анімації та мультимедіа. При цьому чітко прослідковується процес інтерактивного навчання, учень отримує оперативну відповідь від бота та візуально підтверджену реакцію на дію, повідомлення. Можливість програмування часу отримання учнями повідомлень від чат-бота допомагає організувати навчальну діяльність, а входження в контакт з дитиною спонукає її до співпраці. Освітній чат-бот дозволяє його користувачам уникнути нагромадженості непотрібної та застарілої інформації, підпорядкувати навчальний матеріал запитам суспільства, крокувати поруч із сучасністю.

В основі створення нашого чат-боту лягли технологічні сценарії, які, в свою чергу, базуються на педагогічно-методологічних сценаріях.

Зважаючи на те, що вивчення англійської мови за допомогою освітнього чат-боту відбувається у формі гри, це мотивує учнів: вони розвивають свої навчальні навички, отримують заохочення у формі перегляду улюбленого мультфільму, прослуховування саундтреків та одразу бачать свої правильні відповіді та помилки. Якщо ж відповідь є неправильною, чат-бот одразу видає посилання, перейшовши за яким, дитина матиме змогу повторення необхідного матеріалу. За кожен правильну

відповідь дитина отримує мотивуючі бейджі, що в свою чергу створює захоплюючий ефект та стимулює її до подальшого навчання.

Оскільки кожна дитина є особистістю, яка має свої особливості та можливості, сприймає інформацію по-різному, вона потребує індивідуального підходу (враховуючи темп засвоєння матеріалу), що може бути забезпечено чат-ботом.

Відповідно до нового державного стандарту, дитина має вчитися самостійно оцінювати свої досягнення та поступ, ставити цілі та обирати засоби для їх досягнення. Тому, актуальним та важливим елементом сучасної освіти є формувальне оцінювання, яке передбачає підтримку в кожному учневі впевненості та мотивації до пізнання; полягає в пошуку вчителем та учнем у процесі навчання інформації, яка дозволить зрозуміти, як проходить процес навчання, для того, щоб учень отримав зворотний зв'язок, який допоможе йому вчитися. Кожна дитина повинна розуміти, що вона має право на помилку, адже це є складовою пізнання та дослідження. Саме тому в НУШ ми маємо не карати за помилки, а спонукати дитину самостійно їх виправляти. Відсутність страху помилки — це запорука того, що дитина залишатиметься вмотивованою, навіть якщо їй щось не вдаватиметься. Вагоме значення має використання чат-боту. Невідємним помічником у цьому стане чат-бот, оскільки він пропонує дитині спробувати виконати завдання необмежену кількість разів та в кінцевому результаті вона зможе прийти до правильної відповіді самостійно. Бот, виступаючи в ролі вчителя, навчає невимушено, при цьому він поступово стає для учня другом, який надає за необхідності підказки, заохочує, підбадьорює, радіє його успіхам. Освітній чат-бот перетворює процес навчання дитини в захоплюючу гру, в цікавій та зрозумілій учням формі подає необхідний матеріал. У разі виникнення труднощів, допомагає позбутися їх.

В результаті дитина не боїться помилятися, адже бот не сварить. Завдяки зворотному зв'язку з чат-ботом учень має можливість самостійно відслідковувати свій поступ, побачити динаміку формування та розвитку своїх умінь та навичок. У разі помилки учень отримує повідомлення, яке пропонує виконати завдання ще раз, повертає його до необхідного матеріалу, в якому він може знайти правильну відповідь, підбадьорює, та відзначає успіх; ставить акцент на сильних сторонах, стимулює бажання навчатися, підтримує інтерес до саморозвитку та самовдосконалення,

дозволяє виявити проблеми та вчасно запобігти їм.

Чат-бот підвищує мотивацію дитини до навчання, забезпечує доступ до сучасних знань і форматів представлення навчального матеріалу, сприяє розвитку творчої та пізнавальної активності, а головне – формує вміння застосовувати знання на практиці.

Слід зазначити, що чат-бот також дозволяє вдало організувати інклюзивне навчання дітей при вивченні англійської мови. Так, діти з особливими потребами зможуть будь-де мати доступ і використовувати ті ж самі навчальні матеріали, що і учні, які відвідують навчальний заклад, при цьому не маючи часових рамок та обмежень.

Також унікальною особливістю впровадження чат-боту на уроках англійської мови є його використання паралельно з традиційними методами викладання, що є фактом досить вдалого поєднання формальної, неформальної та інформальної освіти.

Так, з огляду на вищевикладене, можемо визначити вагомий освітній потенціал розробленого освітнього чат-боту для вивчення англійської мови, зокрема:

- підвищення ефективності навчання;
- зростання рівня мотивації до навчання;
- надання нових можливостей для інклюзивного навчання;
- прискорення процесу засвоєння навчального матеріалу;
- розширення можливостей для відпрацювання необхідних практичних навичок у вивченні англійської мови тощо.

На нашу думку та зважаючи на вищезазначене, використання в освітньому процесі початкової школи інтерактивних інформаційних технологій з зануренням у віртуальну реальність має стати невід'ємною його частиною, дозволить зробити процес вивчення англійської мови досконалішим, ефективнішим та цікавішим для сприйняття учнями.

1. Методичні рекомендації для роботи з освітнім чат-ботом

“English with Nessie”

Освітній чат-бот “English with Nessie” (Скріншот 1) розроблений для учнів молодшої та середньої школи, які вивчають англійську мову й бажають збагатити свої знання, використовуючи мережу інтернет. Глобальна мережа стала особливим середовищем спілкування, що займає важливе місце в усіх сферах життєдіяльності суспільства. Особливо це стосується сучасного покоління, у якого домінують мобільні пристрої, що надають можливість швидкого доступу до інформації. Чат-бот – це інтерактивна програмна платформа, яка використовує штучний інтелект та знаходиться в месенджері й може комунікувати, адже здатна відповідати й ставити питання, тож спілкування з освітнім чат-ботом є максимально наближеним до реального.

Головна мета використання даного ресурсу при вивченні англійської мови полягає у формуванні в учнів комунікативної компетентності та ключових умінь: зорового сприймання, сприймання на слух, усної взаємодії, усного та писемного продукування з теми «Кіно». Крім того, окрема увага приділяється розвитку основних життєвих компетентностей, а саме – соціокультурної, інформаційної, інформаційно-цифрової, мовної та соціальної.



Скріншот 1. Стартова сторінка чат-бота “English with Nessie”

Чат-бот поєднує традиційні методи вивчення мови та сучасні технічні можливості віртуального спілкування. Даний ресурс пропонує модель так званого

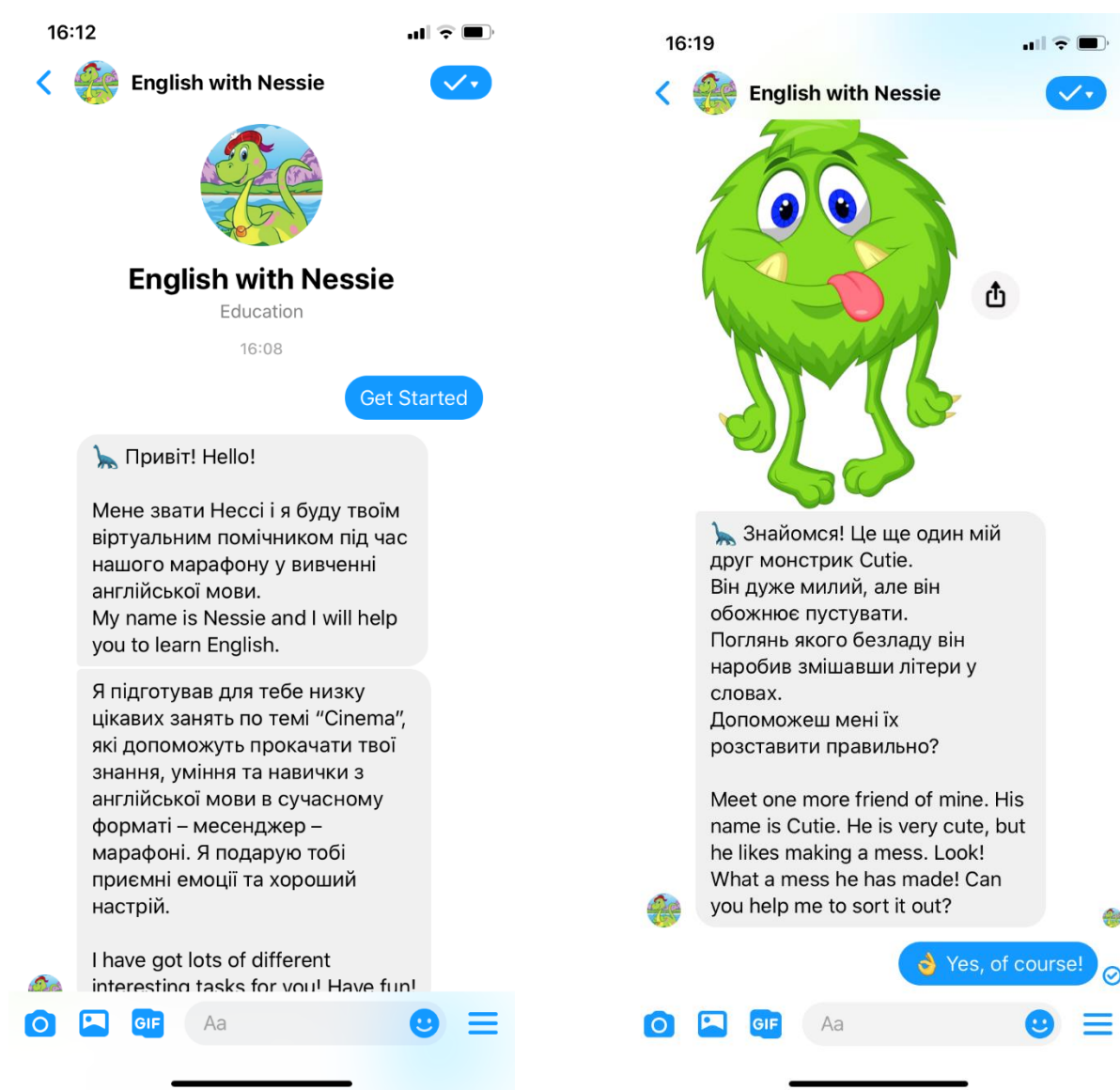
«перевернутого навчання», коли учень отримує можливість самостійно опрацювати матеріали, запропоновані вчителем; а також може стати ефективним засобом дистанційного або індивідуального навчання, зокрема для дітей з особливими освітніми потребами. Запропоновані матеріали можуть використовуватись учителем як під час уроку, так і в якості домашнього завдання.

Практичне значення застосування даного освітнього чат-бота у вивченні англійської мови полягає в тому, що він:

- є ефективним засобом візуалізації навчального матеріалу;
- автоматизує освітній процес;
- розвиває у здобувачів освіти soft-skills (м'які навички), а саме: впевненість у собі, емпатію, позитивне ставлення, допитливість, творчість, наполегливість;
- допомагає вчителю здійснювати формувальне оцінювання учнів;
- полегшує роботу вчителя, оскільки чат-бот виступає багатопрофільним віртуальним тьютором;
- є потужним засобом підвищення позитивної мотивації учня до вивчення іноземної мови та створення ситуацій успіху завдяки можливості відслідковувати свій прогрес, отримувати веселі бейджі за досягнення та гарний результат;
- сприяє розширенню кругозору учнів і підвищення їх культурного рівня;
- стимулює пошукову діяльність учнів і сприяє розвитку їх творчих здібностей;
- створює нове навчальне середовище, занурює учня в уявний світ, у близькі йому соціальні й культурні ситуації, поєднані з цікавим тематичним матеріалом;
- розвиває емоційний інтелект дитини;
- забезпечує негайний зворотній зв'язок завдяки системі миттєвого обміну повідомленнями (СМОП), що допомагає постійно утримувати увагу учня;
- розвиває навички рефлексії.

Система вправ електронного ресурсу передбачає перехід від ознайомлення з лексичним матеріалом до його опрацювання шляхом системи вправ з аудіювання, читання та використання цього матеріалу в усному та писемному мовленні. Залучення учнів до формування умінь діалогічного та монологічного мовлення здійснюється після відповідного тренування використання лексики та граматичних структур у

вправах інтерактивного характеру. Після цього учням пропонується узагальнити знання шляхом складання діалогів та коротких відгуків на фільми чи мультфільми з додаванням власної інформації. Введення лексики та граматики супроводжується аудіо- та відеозаписами, де учитель докладно пояснює навчальний матеріал. Також створено банк аудіо- та відеоматеріалів, словник активної лексики, до яких учні можуть звертатися за посиланнями. З метою впровадження принципу урахування особливостей рідної мови та зняття мовних труднощів у процесі виконання завдань, спочатку учні отримують вказівки та роз'яснення рідною мовою, які відразу дублюються англійською мовою, поступово вказівки починають надходити англійською. (Скріншот 2,3)



Скріншоти 2, 3. Повідомлення від головного героя чат-боту Nessie

Спілкування з чат-ботом відбувається у дружній формі. Дитина отримує завдання поступово, по мірі їх виконання, що дає змогу підлаштуватися до

індивідуального темпу навчання дитини. Усі коментарі до виконання вправ мають підбадьорюючий характер із застосуванням методів формульованого оцінювання.

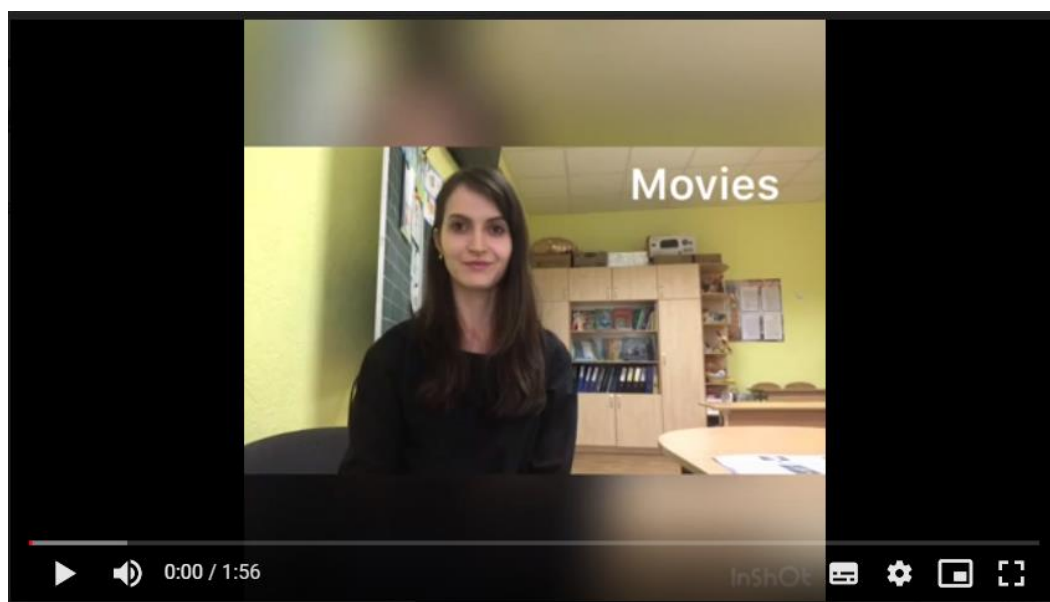
Під час створення ресурсу враховувалися й інтереси учнів, їх ціннісні орієнтири, була чітко продумана система підтримки та заохочення до виконання подальших завдань, що не суперечать цінностям дитинства, адже освітні вимоги відповідають віковим особливостям та не порушують право дитини на навчання через гру.

Розроблені вправи відповідають змісту й структурі навчальної програми, сприяють закріпленню поданого в ньому матеріалу за допомогою посильних інтерактивних завдань. Для того, щоб їх виконати, учні мають подумати, проаналізувати, порівняти, узагальнити, тобто вдатись до критичного мислення, що допомагає підтримувати й інтелектуальну активність молодших школярів. Крім того, робота з освітнім чат-ботом розвиває вміння учнів працювати самостійно, що підвищує ефективність освітнього процесу та сприяє якісному оволодінню мовним матеріалом.

Формування лексичних навичок

Пропонується наступна послідовність роботи над новим мовним та мовленнєвим матеріалом.

Введення нових мовних та мовленнєвих одиниць. Матеріал вводиться за допомогою відео презентації з представленням лексичних одиниць по темі; довідника, що включає малюнки, слова з перекладом та аудіо супроводом. (Скріншот 4, 5)



Скріншот 4. Приклад введення лексики. Розділ “Жанри фільму”

Useful vocabulary

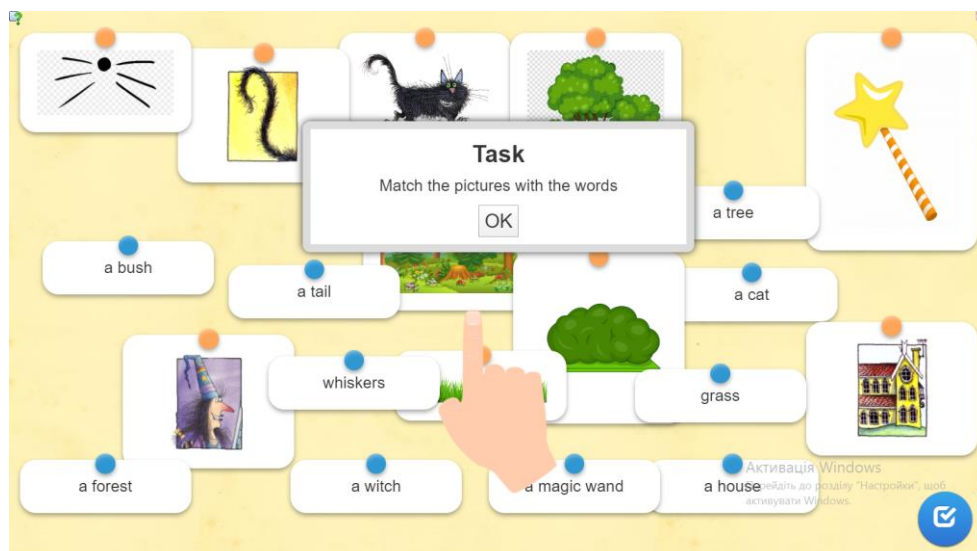
 <p>adventure film - пригодницький фільм exciting - захоплюючий adventure - пригода</p>  <p>western - вестерн, фільм про ковбоїв cowboy - ковбой</p>  <p>comedy - комедія</p>	 <p>action film - бойовик</p>  <p>horror movie - фільм жахів frighten - лякати feel afraid - боятися fear - страх nightmare - нічний кошмар ghost - привид</p> 
--	---

Скріншот 5. Приклад введення лексики. Розділ “Жанри фільму”

Рекомендується після опрацювання словника перейти до виконання інтерактивних вправ, щоб перевірити рівень засвоєння лексичного матеріалу. (Скріншоти 6,7,8,9)



Скріншот 6. Вправа "знайди пару". Розділ “Жанри фільму”



Скріншот 7. Вправа "знайди пару". Розділ “Мультфільм Winnie the Witch”

g	z	n	h	q	k	h	b	t	h	s	g	d	c	s	c	x	w
b	y	v	a	m	r	a	c	t	i	o	n	u	v	c	h	h	c
d	p	q	u	a	t	s	w	e	s	t	e	r	n	l	a	d	v
j	l	l	p	x	m	w	p	r	t	d	d	w	z	w	f	e	l
e	a	b	u	h	b	a	g	c	o	m	e	d	y	f	j	f	q
d	i	d	b	h	o	r	r	r	k	s	r	a	c	p	d		
s	c	i	e	n	c	e	f	i	c	t	i	o	n	f	w	t	
l	w	w	g	d	h	v	d	o	c	u	m	e	n	t	a	r	y
q	u	z	p	c	r	r	o	m	a	n	c	e	d	a	m	w	r
o	m	l	m	u	s	i	c	a	l	x	a	q	s	s	p	x	g
n	r	u	r	m	h	b	i	a	u	b	r	q	s	y	q	b	v
f	u	r	x	m	t	g	x	v	g	d	t	y	v	b	o	z	s
n	j	p	q	v	r	g	p	l	r	g	o	a	k	i	i	p	o
c	k	v	g	q	f	j	q	g	g	o	o	y	f	q	z	u	x
a	l	b	z	w	f	f	f	o	s	a	n	e	y	t	x	x	r

Task

Find the words

1. historical
2. comedy
3. horror
4. romance
5. action
6. war
7. science fiction
8. documentary
9. musical
10. western
11. fantasy
12. cartoon

g	z	n	h	q	k	h	b	t	h	s	g	d	c	s	c	x	w
b	y	v	a	m	r	a	c	t	i	o	n	u	v	c	h	h	c
d	p	q	u	a	t	s	w	e	s	t	e	r	n	l	a	d	v
j	l	l	p	x	m	w	p	r	t	d	d	w	z	w	f	e	l
e	a	b	u	h	b	a	g	c	o	m	e	d	y	f	j	f	q
d	i	d	b	h	o	r	r	r	k	s	r	a	c	p	d		
s	c	i	e	n	c	e	f	i	c	t	i	o	n	f	w	t	
l	w	w	g	d	h	v	d	o	c	u	m	e	n	t	a	r	y
q	u	z	p	c	r	r	o	m	a	n	c	e	d	a	m	w	r
o	m	l	m	u	s	i	c	a	l	x	a	q	s	s	p	x	g
n	r	u	r	m	h	b	i	a	u	b	r	q	s	y	q	b	v
f	u	r	x	m	t	g	x	v	g	d	t	y	v	b	o	z	s
n	j	p	q	v	r	g	p	l	r	g	o	a	k	i	i	p	o
c	k	v	g	q	f	j	q	g	g	o	o	y	f	q	z	u	x
a	l	b	z	w	f	f	f	o	s	a	n	e	y	t	x	x	r

1. historical
2. **comedy**
3. horror
4. romance
5. **action**
6. war
7. **science fiction**
8. **documentary**
9. **musical**
10. **western**
11. **fantasy**
12. **cartoon**

Скріншот 8. Пошук слів з підказками

Task

Match genres with their definitions

This film has heroes, aliens (прибульці) from other planets.

a battle

This film has painted heroes (намальовані герої) and it is

a cartoon

This film has a lot of events and all of them happened (відбулися) long

a historical film

This film shows cowboys, police and criminals (злочинці).

a western

This film has music, dance song or choreography

a musical

This film has stories about real people and events

a documentary

This film shows ghosts (привиди), monsters and wants to frighten (налякати) people

science fiction

This film has funny jokes and adventures (пригоди).

a romance

This film shows men and women that are in love and romantic relationship (стосунки).

a horror film

This film has big budget (бюджет) and chases (перегони), battles (битви), fights, escapes (втечі).

a battle

This film has funny jokes and adventures (пригоди).

a cartoon

This film has a lot of events and all of them happened (відбулися) long

a historical film

This film shows cowboys, police and criminals (злочинці).

a western

This film has music, dance song or choreography

a musical

This film has stories about real people and events

a documentary

This film shows ghosts (привиди), monsters and wants to frighten (налякати) people

science fiction

This film has funny jokes and adventures (пригоди).

a romance

This film shows men and women that are in love and romantic relationship (стосунки).

a horror film

This film has big budget (бюджет) and chases (перегони), battles (битви), fights, escapes (втечі).

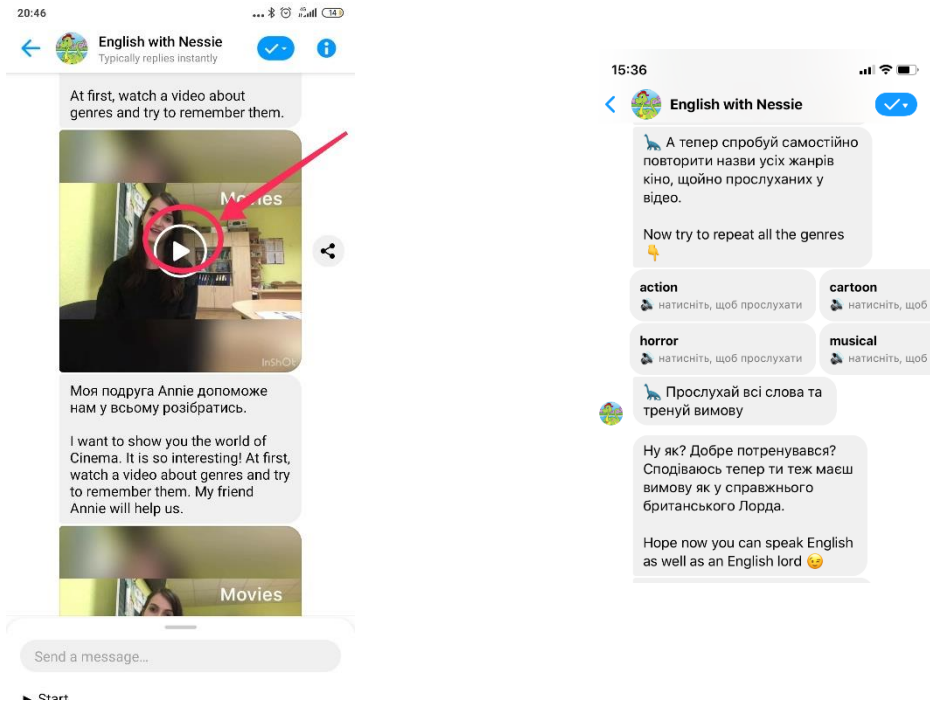
a battle

This film has funny jokes and adventures (пригоди).

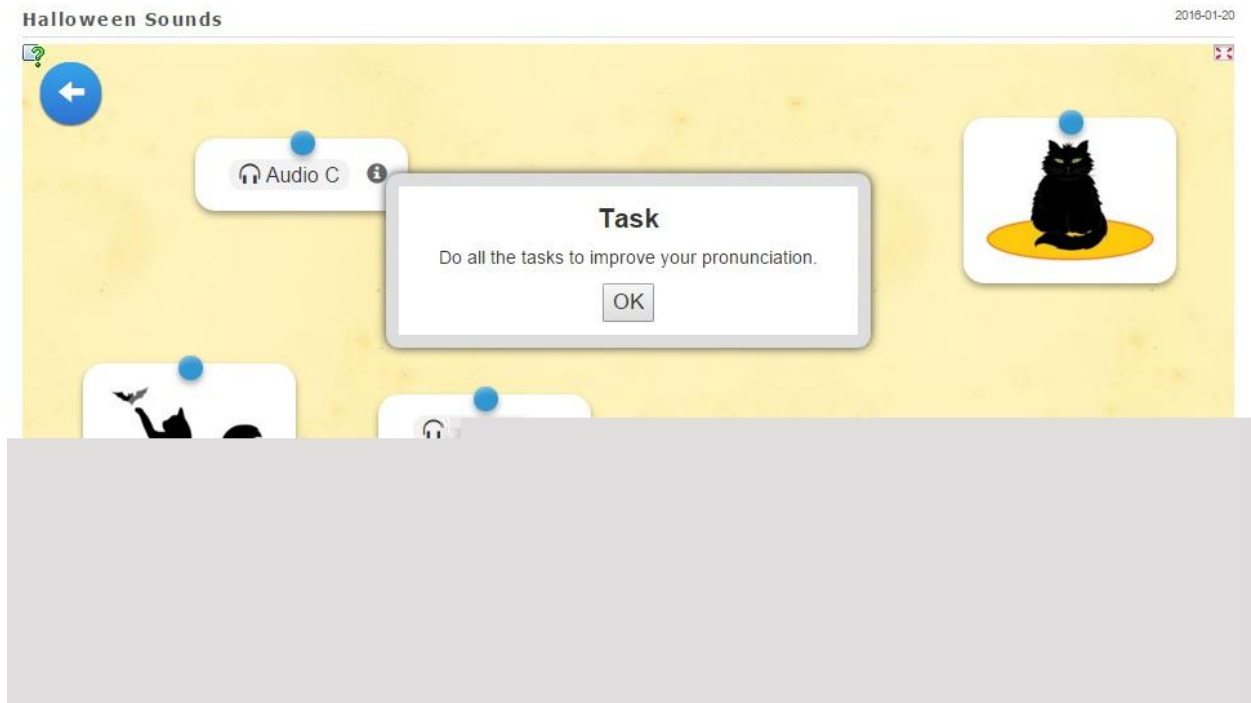
a cartoon

Скріншот 9. Завдання на використання лексики в мовленнєвому контексті,

Наступний крок — дати учням можливість потренуватися у вимовлянні слів та фраз, що представлені аудіо файлами, відеоматеріалами, мультфільмами та вправами до них. (Скріншоти 10, 11,12)



Скріншоти 10,11. Відпрацювання вимови



Скріншот 12. Завдання на розвиток фонематичного слуху та практику вимови.

Формування умінь зорового сприйняття

Розвиток навичок читання пропонується здійснювати за такою схемою:

- опрацювання тексту (матеріали підібрані відповідно до вимог чинної програми)

та Нового державного стандарту);

- виконання комплексу вправ (множинний вибір, виділення потрібного слова, заповнення пропусків, визначення хибних та правдивих тверджень, розташування тверджень у правильному порядку, підбір заголовку до абзацу, заповнення таблиці). (Скріншот 13, 14, 15, 16)

A Trip to the Cinema.

Part 1

Nancy woke up at six o'clock. She was very excited.

She went into the kitchen. Her mum made breakfast.

Mum : 'Good morning Nancy, how are you today?'

Nancy : 'Morning mum, I'm good, I'm very happy today.'

Mum : 'Yes, and I know why. Happy birthday my dear.'

Nancy : 'Thanks mum, I'm nine years old today. I'm a big girl now.'

Mum : 'Yes you are a big girl. And tonight you are going to the cinema with your brother Eddie and your Cousin Paul.'

Акти
Перей
активу

Скріншот 13. Комплекс вправ на формування та розвиток умінь зорового сприймання

Check yourself and do the tasks

Mr. and Mrs. White are parents.

Mrs. White is a teacher.

Mary likes to learn her lessons.

Task
Read the text very attentively and do the tasks.
OK

True False

Скріншот 14. Визначення хибних та правдивих тверджень

Check yourself and do the tasks

Name: Mary Nick Jane Sean

Task
Fill in the table.
OK

	Mary	Nick	Jane	Sean
Age:				
Hair:				
Eyes:				
Job:				

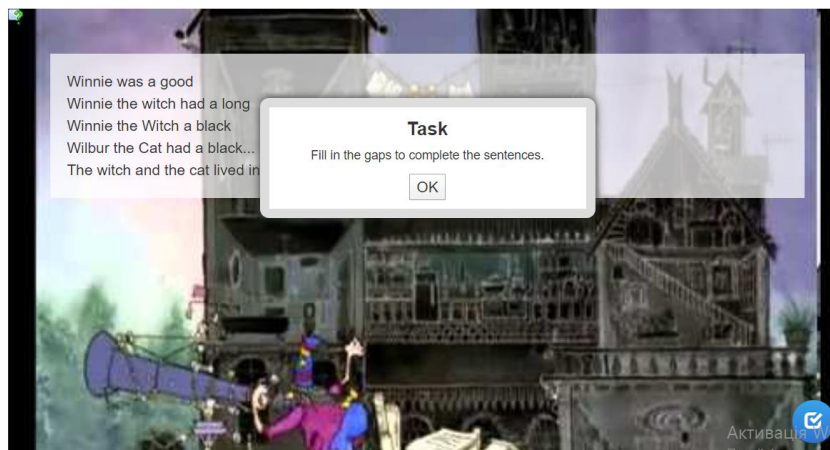
Скріншот 15. Пошук необхідної інформації в тексті



Скріншот 16. Заповнення пропусків

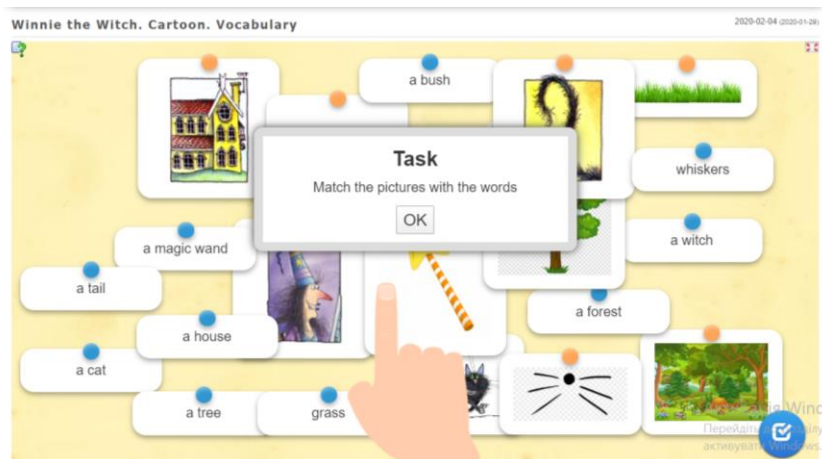
Формування умінь сприймання на слух

Робота над розвитком навичок аудіювання організована у вигляді системи вправ (Скріншот 17).



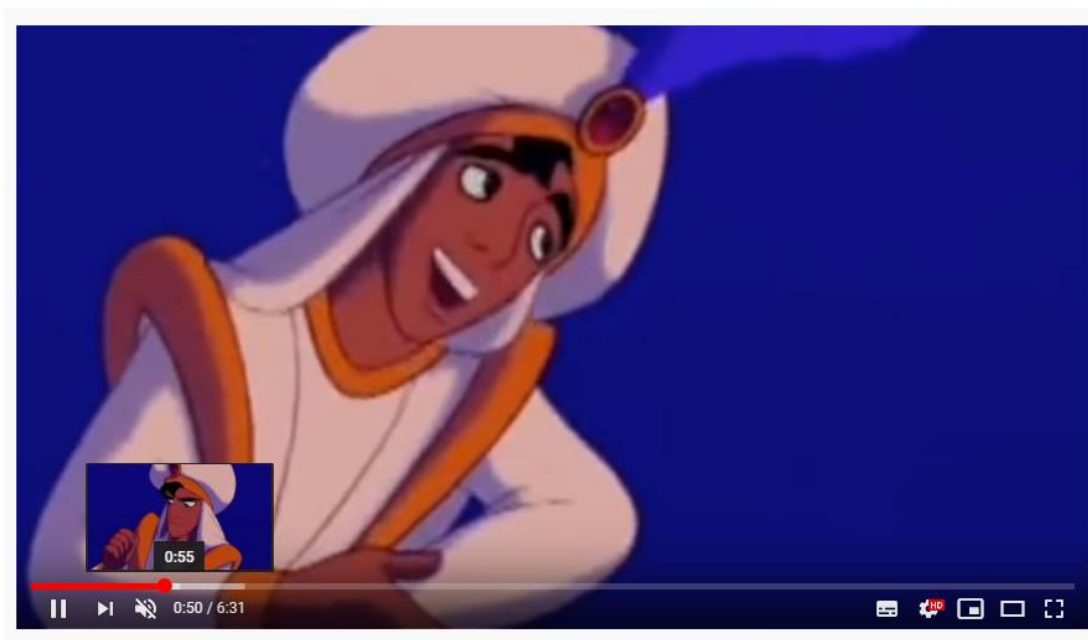
Скріншот 17. Вправа на перевірку розуміння прослуханого тексту

Пропонується розпочати з активізації лексики з теми (Скріншот 18).

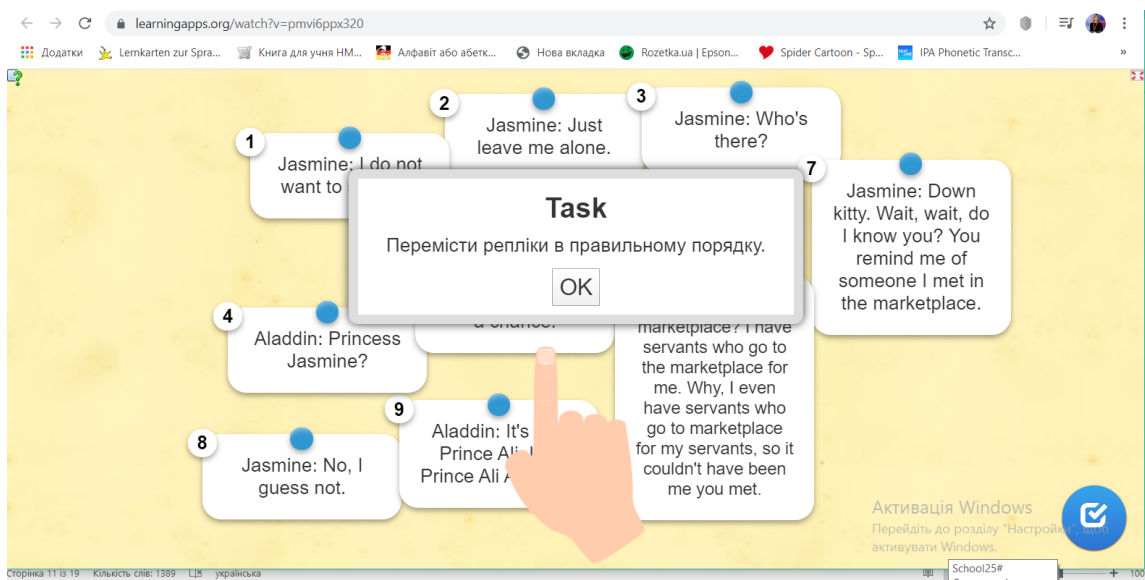


Скріншот 18. Подивись та підпиши малюнки

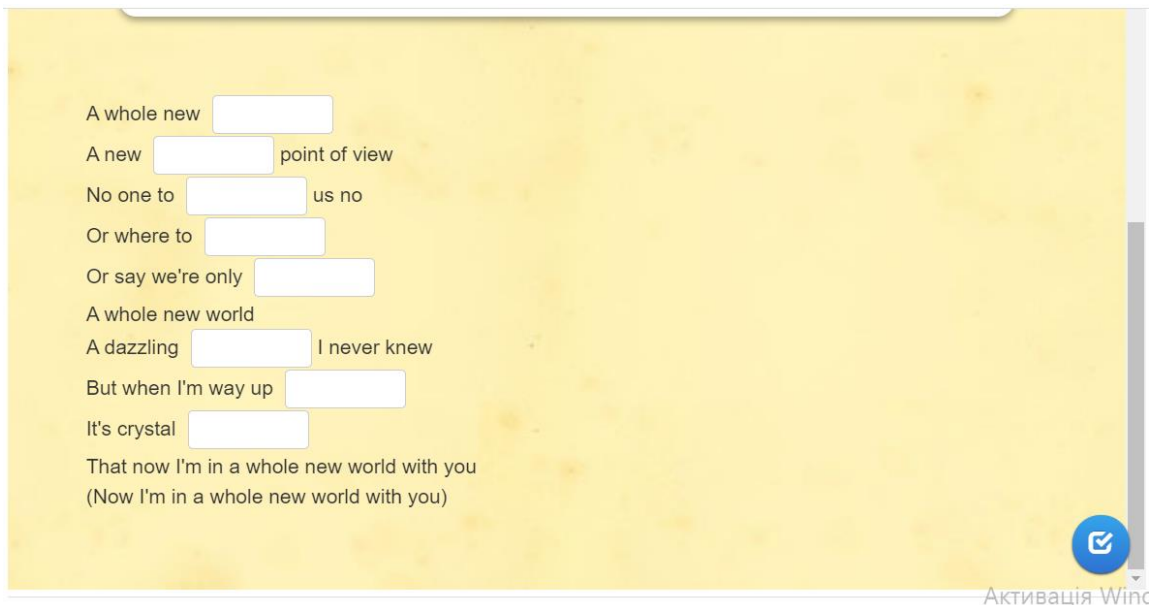
Після прослуховування запису мовленнєвого зразка, озвученого носіями мови, передбачено перевірку рівня розуміння сприйнятого на слух тексту за допомогою вправ на основі інноваційних технологій. (Скріншоти 19, 20)



Скріншот 19. Сприйняття на слух автентичного тексту



Скріншот 20. Відтворення прослуханого тексту



Скріншот 21. Заповнення пропусків

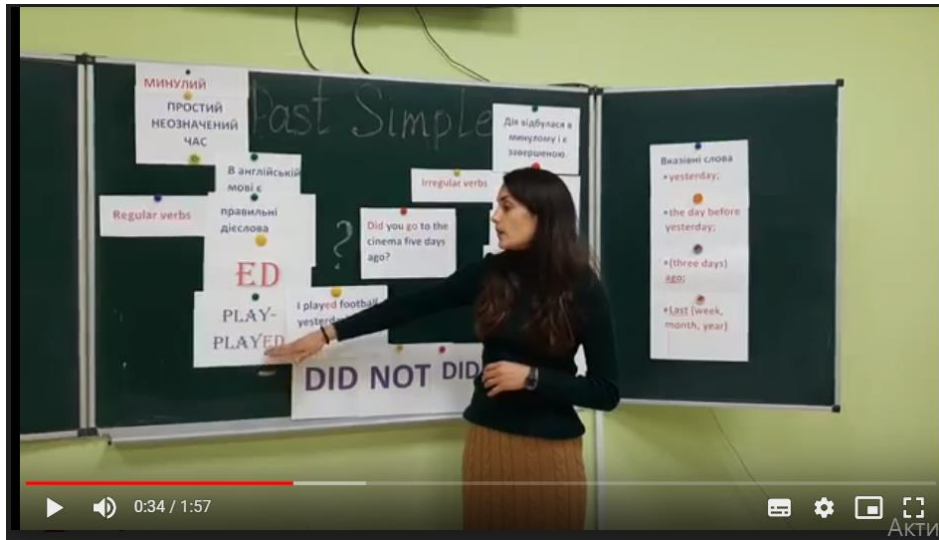
Формування граматичних навичок

Граматичний матеріал в освітньому чат-боті подається дворівнево:

- теоретичний матеріал поданий за допомогою авторського відео, в якому пояснюються правила вживання мови; та адаптованого для сприйняття учнями початкової школи текстового файлу у формі таблиць та схем; (Скріншот 22, 23)

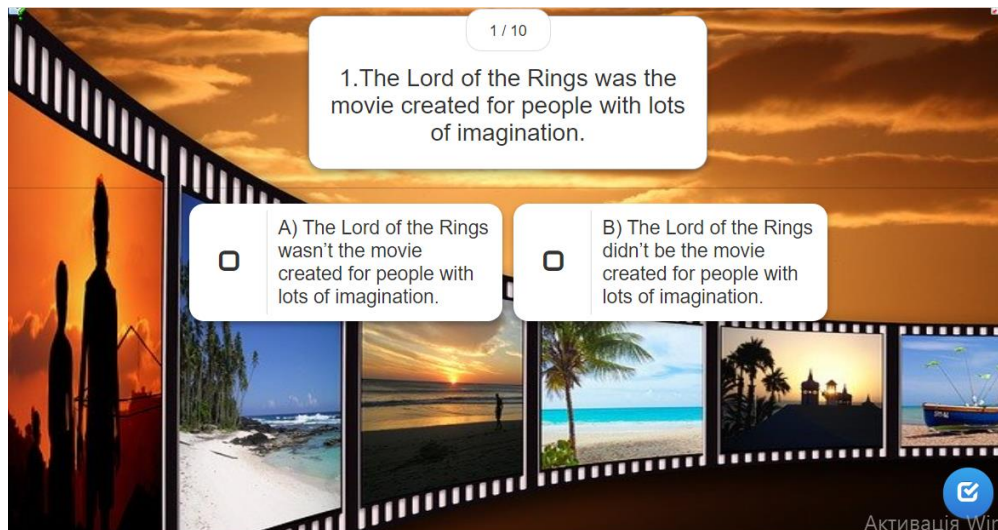


Скріншот 22. Відео « Правила утворення Past Simple».

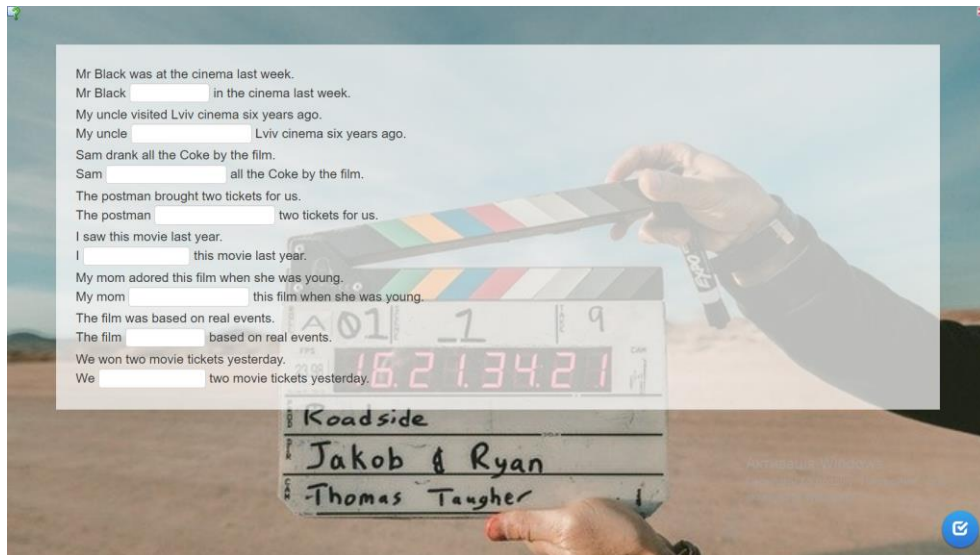


Скріншоти 23. Відео «Правила вживання Past Simple». Утворення запитальних та заперечних речень

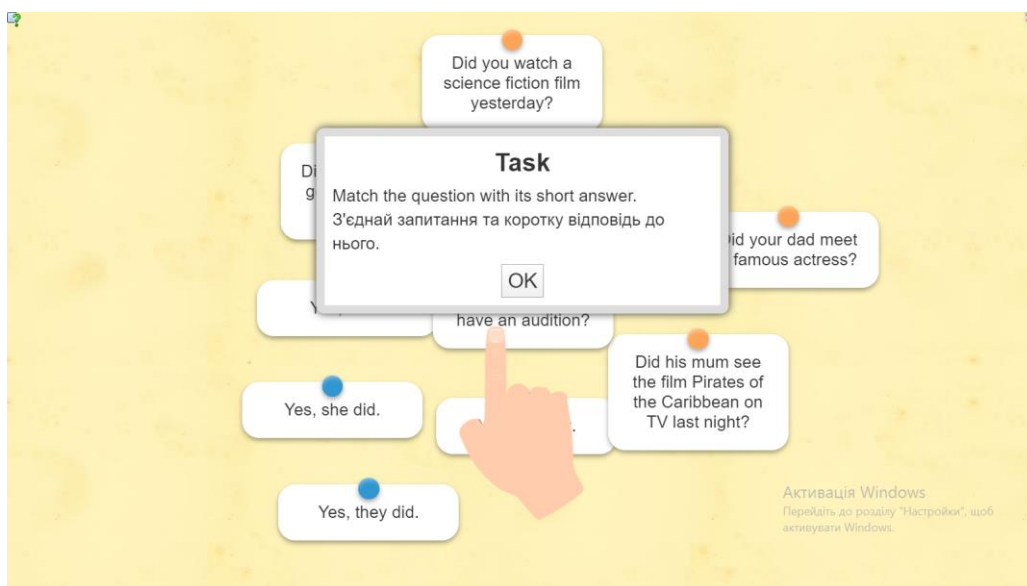
практична частина включає в себе різноманітні завдання, доступні для самостійного опрацювання та надають можливість перевірити правильність їх виконання. (Скріншоти 24, 25, 26, 27, 28)



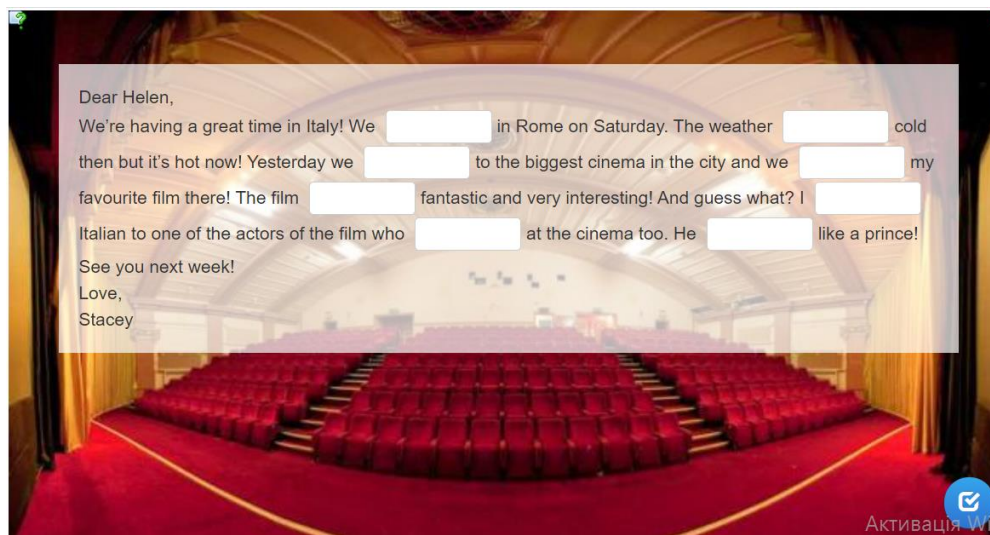
Скріншот 24. Завдання на ідентифікацію форми утворення заперечних речень у Past Simple



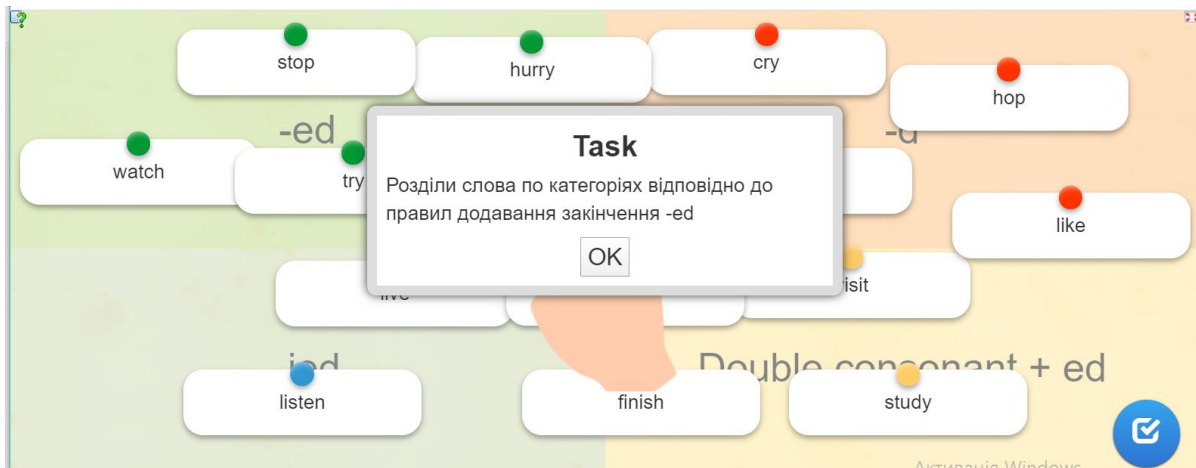
Скріншот 25. Завдання на відпрацювання заперечних речень у Past Simple



Скріншот 26. Завдання на відпрацювання спеціальних запитань в Past Simple



Скріншот 27. Практика утворення Past Simple. Заповнення пропусків.



Скріншот 28. Відпрацювання правил додавання *-ed* при утворенні *Past Simple*.

Формування умінь писемного продукування

Завдання з письма покращують запам'ятовування лексичних одиниць і граматичних структур, дають можливість здійснювати продуктивну мовленнєву діяльність, а також є раціональним засобом контролю знань та мовленнєвих умінь. Щоб сформувати навички письма, пропонується написати власне висловлювання з опорою на запропонований зразок.

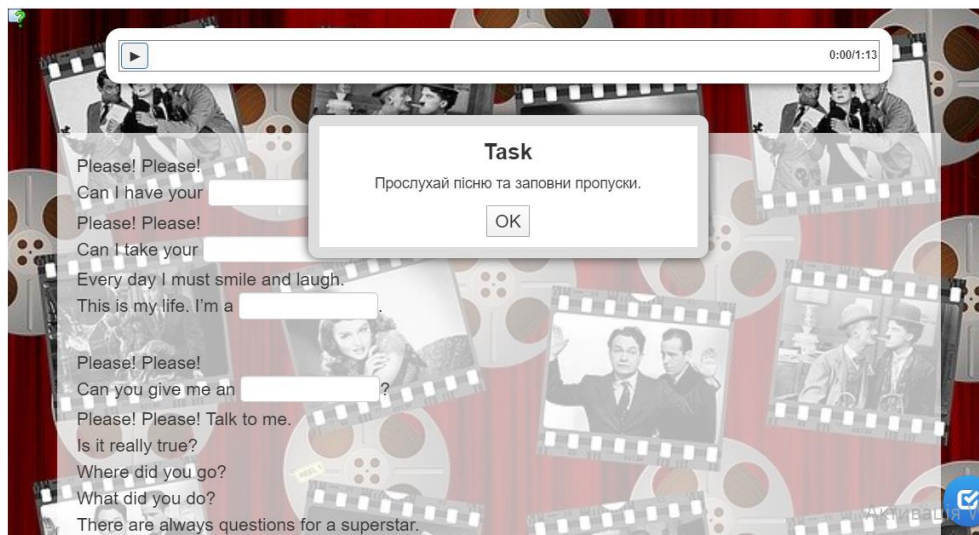
Країнознавчий аспект

Цей розділ є актуальною та невід'ємною частиною вивчення іноземної мови оскільки він сприяє адаптації учнів в сучасному соціокультурному середовищі. Розділ містить матеріали, що знайомлять учнів з цікавими фактами з життя країн, мова яких вивчається.

Комунікативно-ігрові методики

Оскільки мотивація безпосередньо пов'язана з емоціями та емоційними станами, котрі обумовлюють прагнення учнів до навчальної діяльності, то доцільними є завдання які сприяють відпочинку та підвищенню активності школярів. Сюди входять:

- пісні (подається аудіозапис або відео та спеціально розроблені до них завдання);
- (Скріншот 29)



Скріншот 29. Пісня “Give me an autograph” та завдання до неї.

- мультфільми;
- відео;
- діалоги;
- сканворди.

Ці види завдань не тільки урізноманітнюють і поживляють вивчення матеріалу, але є також засобами подальшого тренування мовних і мовленнєвих одиниць.

Електронно освітній ресурс насичений ілюстраціями, які за характером своїх функцій можна поділити на 3 категорії:

- ілюстрації, що семантизують нові лексичні одиниці (виконують роль “словника у малюнках”);
- сюжетні малюнки, що демонструють ситуацію мовлення;
- малюнки-опори для виконання завдань.

Розроблені вправи відповідають змісту і структурі навчальної програми, сприяють закріпленню поданого в ньому матеріалу за допомогою посильних інтерактивних завдань. Щоб їх виконати, учні мають подумати, проаналізувати, порівняти, узагальнити, що допомагає сформувати навички критичного мислення. Так досягається інтелектуальна активність молодших школярів. Крім того, робота з освітнім чат-ботом розвиває вміння учнів працювати самостійно, що сприяє оволодінню мовним матеріалом.

2. Інструкція користувача освітнім чат-ботом “English with Nessie”



English with Nessie

Education

Любий друже!

Цей посібник розроблений з метою полегшити твоє спілкування з нашим спільним другом Nessie.

Не поспішай хвилюватися – це зовсім просто. Однак, якщо у тебе виникнуть запитання, шукай відповіді на них тут.

Отже, розпочинаємо!

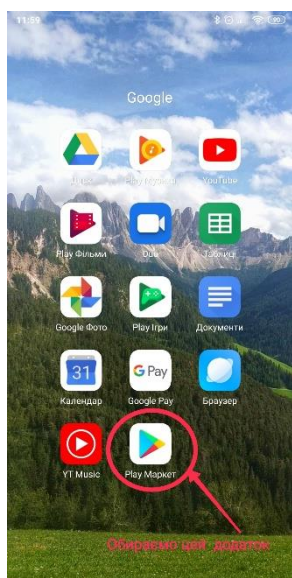
1. Messenger

Наш Nessie спілкується лише у додатку для обміну миттєвими повідомленнями під назвою Messenger. Отже, спочатку доведеться завантажити цей додаток. Спосіб завантаження залежить від пристрою, на якому ти збираєшся користуватися додатком.

1.1. Android.

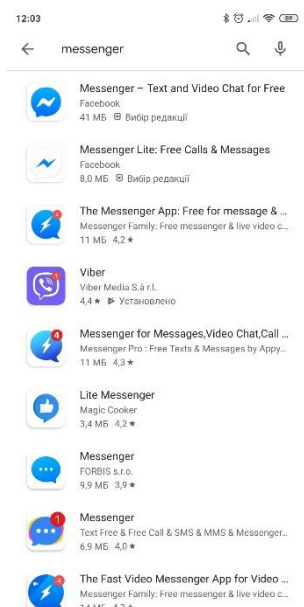
Для того щоб завантажити Messenger на пристрій з операційною системою Android потрібно виконати декілька простих кроків.

Відкриваємо Play Market (рис. 1)



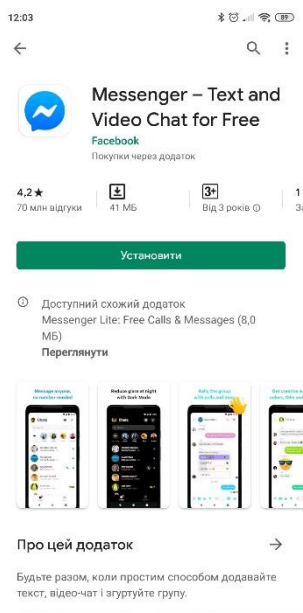
(рис. 1)

У полі для пошуку вводимо «Messenger». Тут потрібно бути уважним, оскільки нам пропонується досить багато різних варіантів. Нам потрібен саме той додаток, розробником якого є Facebook (рис. 2)

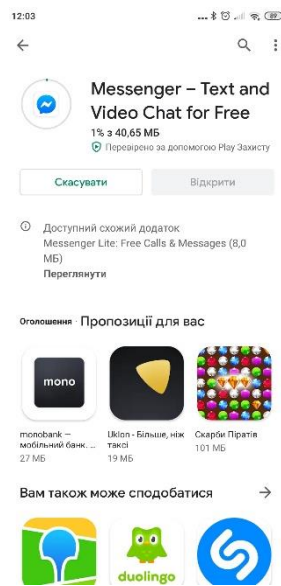


(рис. 2)

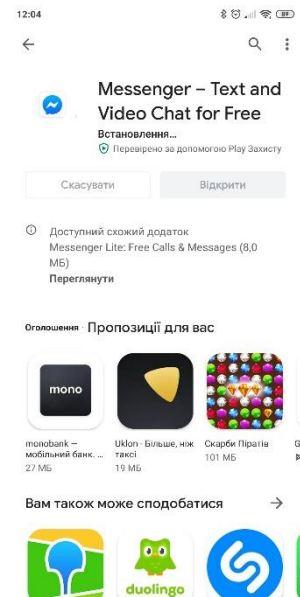
Установка Messenger. Після того як ми обрали необхідний додаток нам потрібно його завантажити та встановити на свій телефон. Встановлення відбувається автоматично одразу після того, як завершиться завантаження. Натискаємо «Установити» та чекаємо (рис. 3-5)



(рис. 3)



(рис. 4)



(рис. 5)

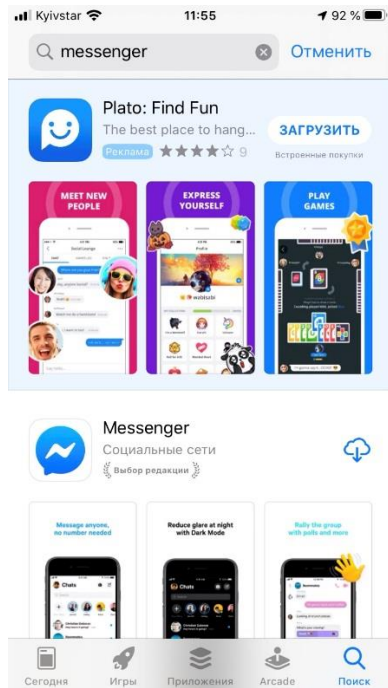
Відкриваємо Messenger (рис. 6)



(рис. 6)

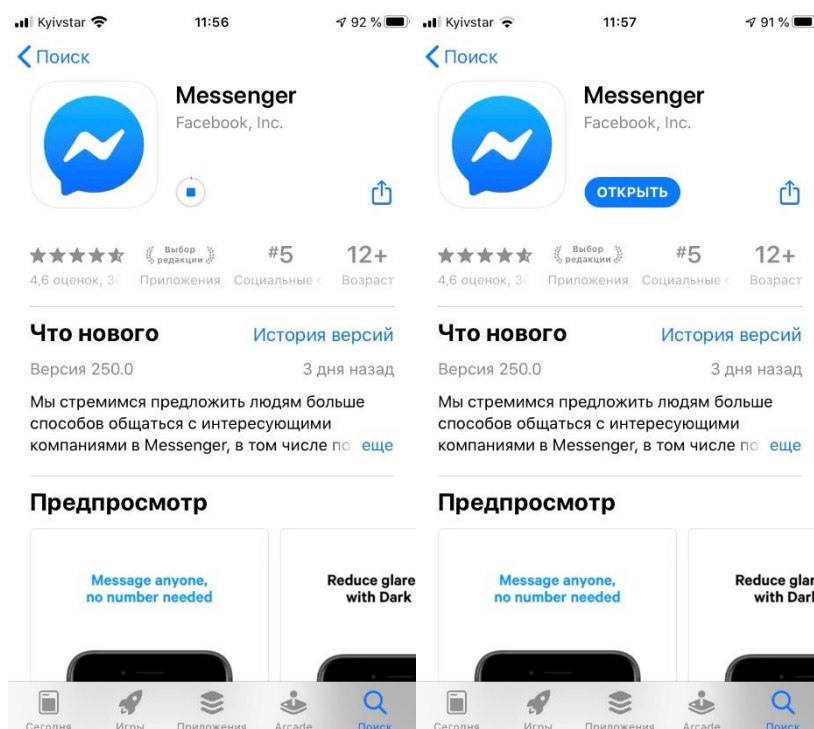
1.2. iOS.

Для завантаження додатку Messenger на пристрій з операційною системою iOS необхідно відкрити додаток App Store. У полі для пошуку вводимо «Messenger» (рис. 7)



(рис. 7)

Обираємо додаток і тиснемо «Завантажити». Очікуємо. Після завершення завантаження натискаємо «відкрити» (рис. 8-9)



(рис. 8)

(рис. 9)

1.3. Windows.

Переходимо на сайт messengerfordesktop.com.

Натискаємо PC Free Download (рис. 9)

This is not an official Facebook product, and is not affiliated with, or sponsored or endorsed by, Facebook.



Messenger for Desktop

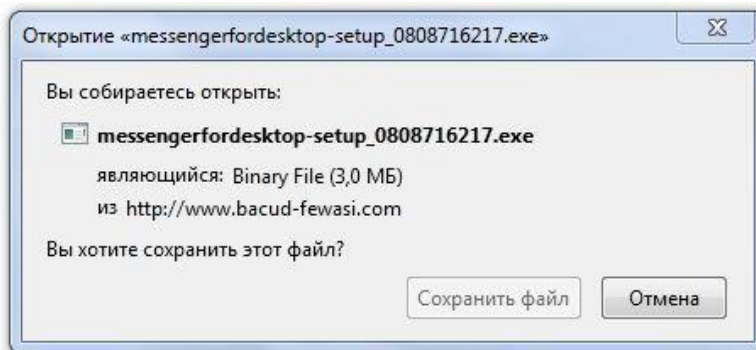
A simple & beautiful app for Facebook Messenger.
Chat without distractions on any OS.

PC Free Download

Download for other platforms.

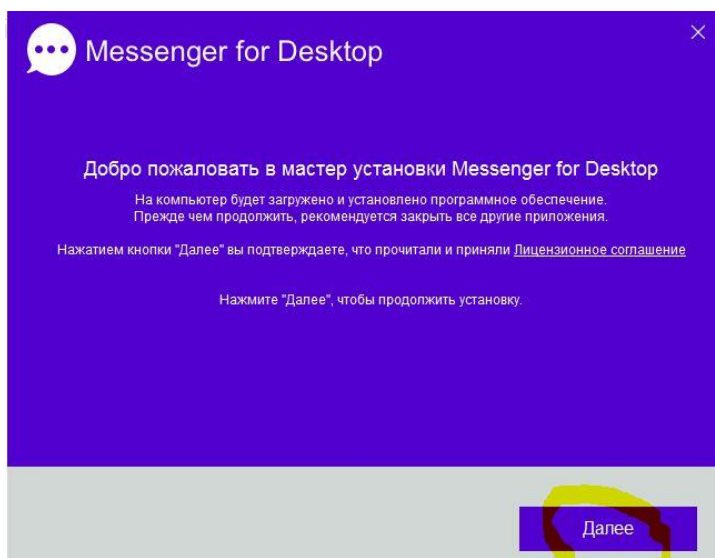
(рис. 9)

Натискаємо «Зберегти». Обираємо місце розташування файлу, потім відкриваємо його (рис. 10)

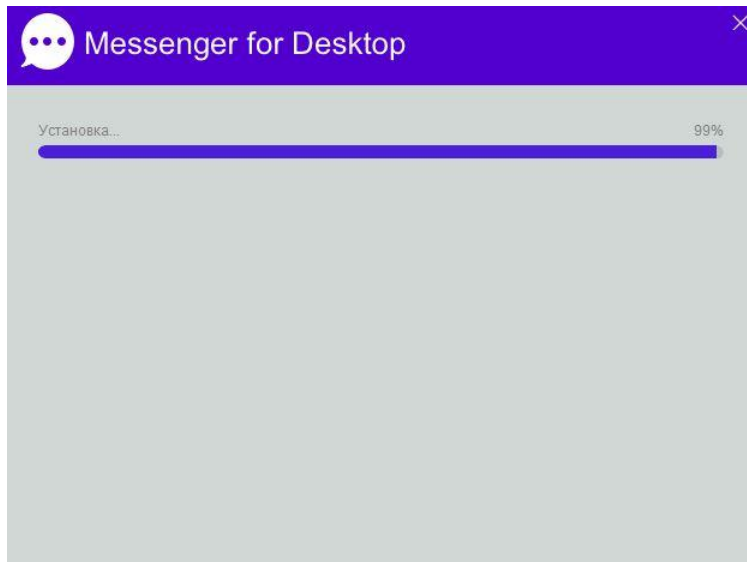


(рис. 10)

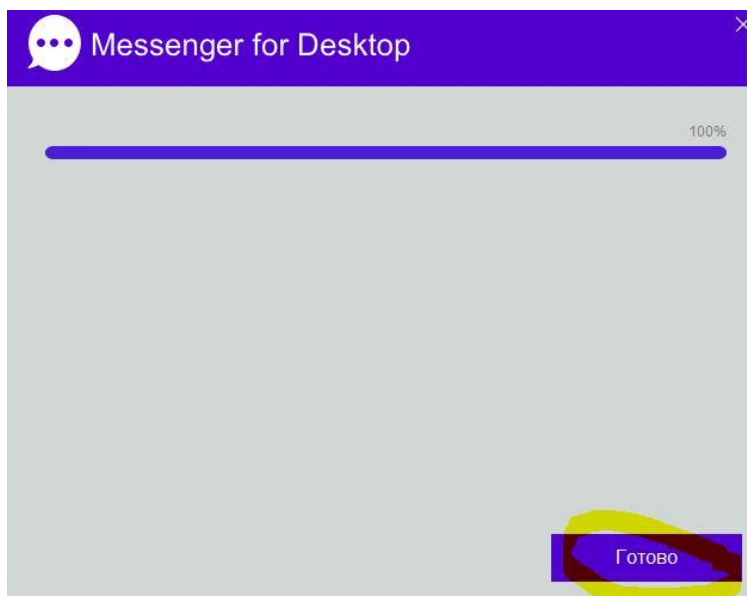
Та виконуємо дії, які ви бачите на рисунках 11-14.



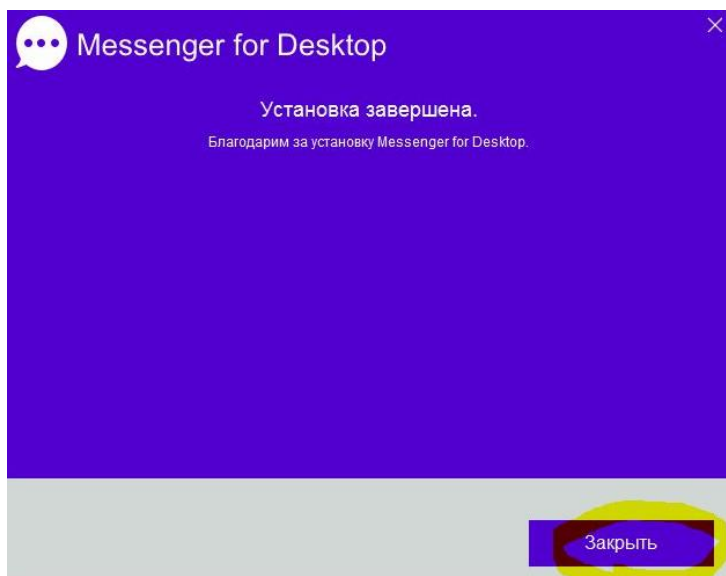
(рис. 11)



(рис. 12)



(рис. 13)



(рис. 14)

2. Починаємо спілкування з Nessie.

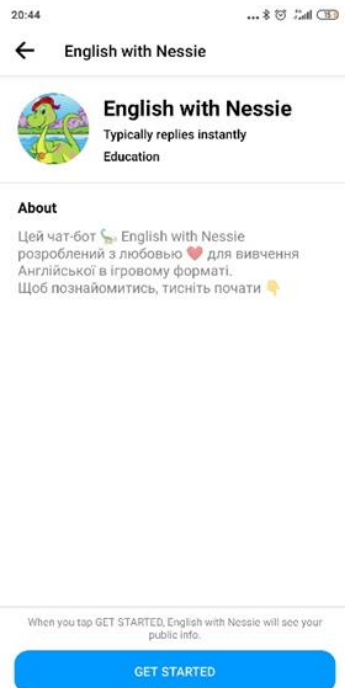
Після установки Messenger потрібно перейти за посиланням <https://m.me/EnglishWithNESSIE>



або зісканувати QR-код:

Після того, як відкрилося посилання ти побачиш таке привітання від Nessie.

Внизу екрану потрібно натиснути кнопку get started (почати).*(рис. 15)*



(рис. 15)

3. Управління в діалозі

Зараз ми розглянемо основні дії, які тобі потрібно буде виконувати під час спілкування:

3.1. Надіслати підтвердження.

Час від часу Nessie задаватиме тобі запитання (Are you ready? Shall we start?), де тобі пропонуватиметься один варіант відповіді (Yes!/OK!).*(рис. 16)*

Після натискання варіанта відповіді Nessie продовжить спілкування.

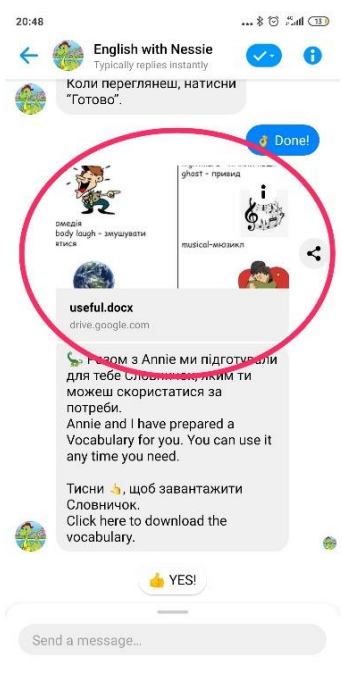


(рис. 16)

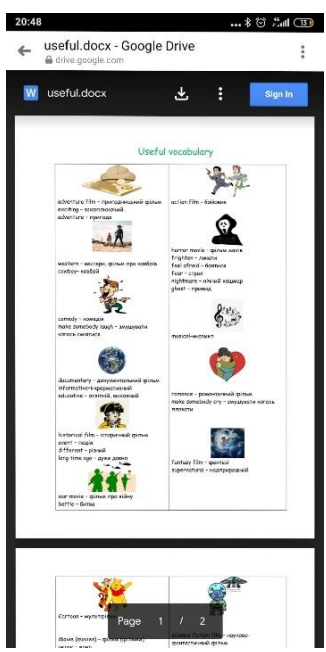
3.2. Перехід за посиланням.

Час від часу тобі доведеться переходити за посиланням на зовнішні джерела. Це трапляється у випадках, коли потрібно завантажити файл (текст, відео або аудіо). або виконати завдання на сайті learningapps.com.

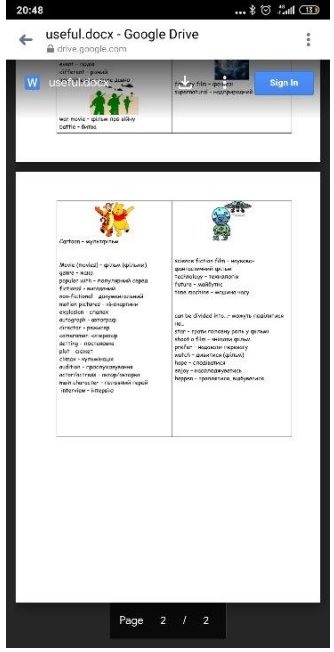
У першому випадку потрібно натиснути на посилання (рис. 17). і переглянути або завантажити файл.



(рис. 17)



(рис. 18)

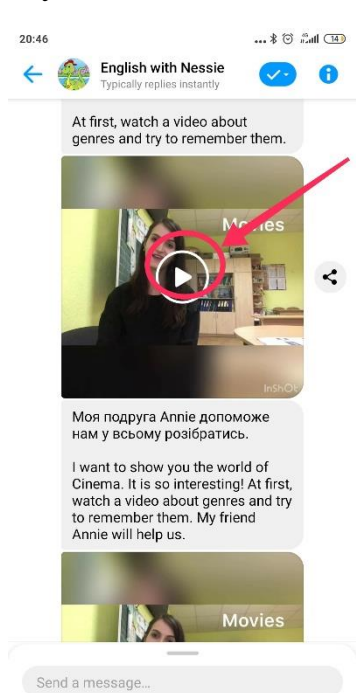


(рис. 19)

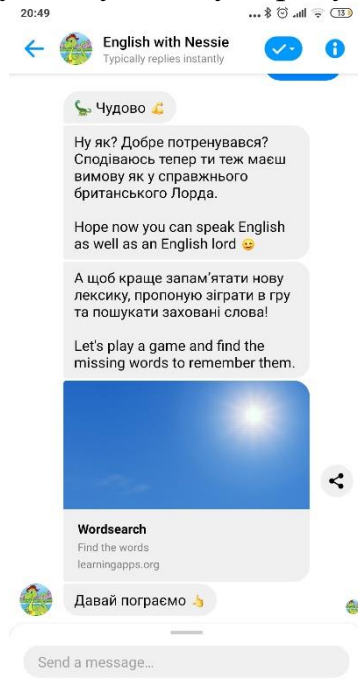
На наведених вище знімках екрану (рис. 18-19) показано як працювати з посиланням на документ Useful Vocabulary.

3.3. Відтворення відео.

Відеофайли відтворюються безпосередньо у додатку. Для їх запуску потрібно натиснути, як показано на наступному знімку екрану (рис. 20)



(рис. 20)



(рис. 21)

3.4. Перехід на інші сайти.

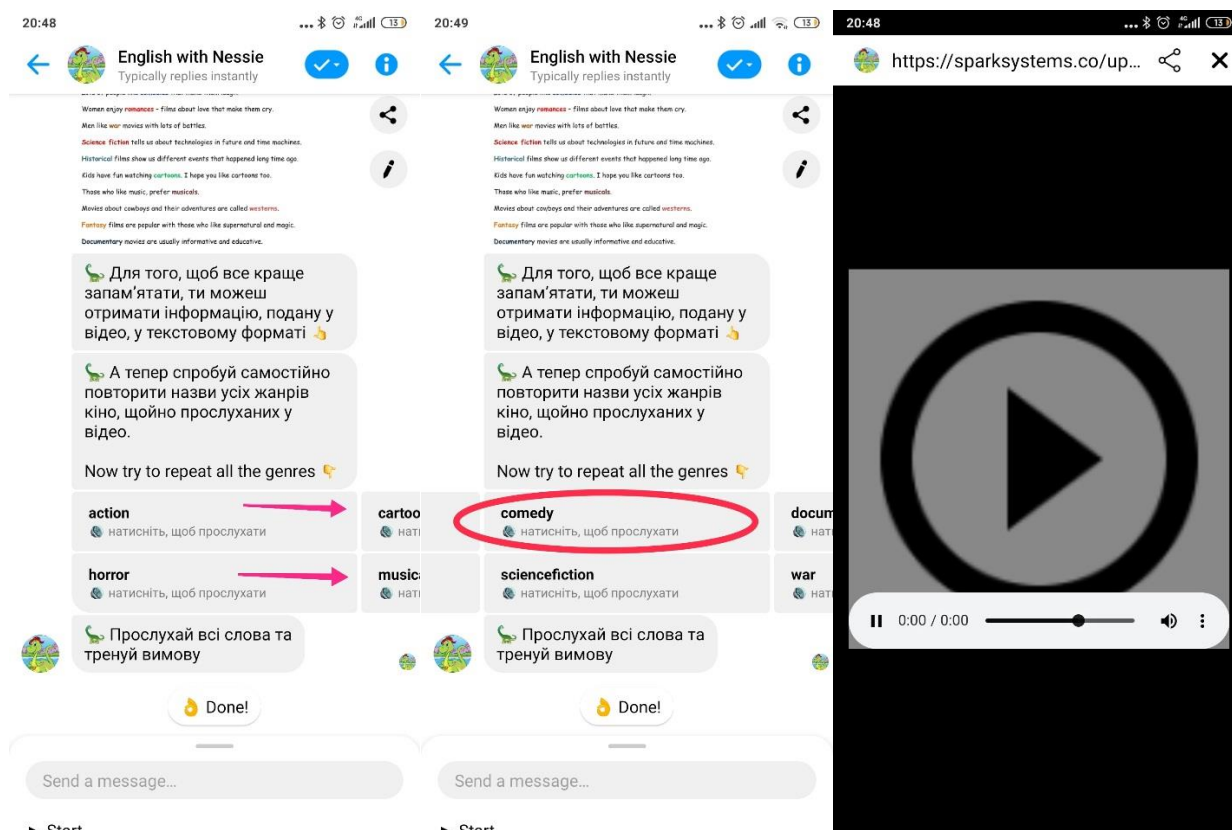
Якщо ти переходиш на зовнішнє джерело щоб виконати завдання – тобі потрібно буде виконати ті ж самі дії, що й при перегляді файлів (рис. 21). Крім того, після завершення завдання потрібно буде натиснути кнопку «done». Це повідомить Nessie про те, що можна рухатися далі. Доки ти цього не зробиш Nessie нічого тобі не писатиме, і в тебе буде достатньо часу на виконання завдання.

3.5. Картки зі словами.

Під час ознайомлення з новими словами тобі траплятимуться картки. Вони розташовані у декілька рядків, і всі слова в одному рядку не можна побачити одночасно. Для того щоб ознайомитися зі всіма словами потрібно провести пальцем вліво (рис. 22).

У тебе також є чудова можливість послухати як звучить кожне слово. Для цього потрібно натиснути на слово (рис. 23). Після цього ти побачиш такий програвач

(рис.24), в якому ти зможеш послухати слово скільки завгодно разів та потренувати свою вимову. Щоб продовжити спілкування з Nessie повернися назад.



(рис.22)

(рис.23)

(рис.24)

3.6. Відтворення аудіо.

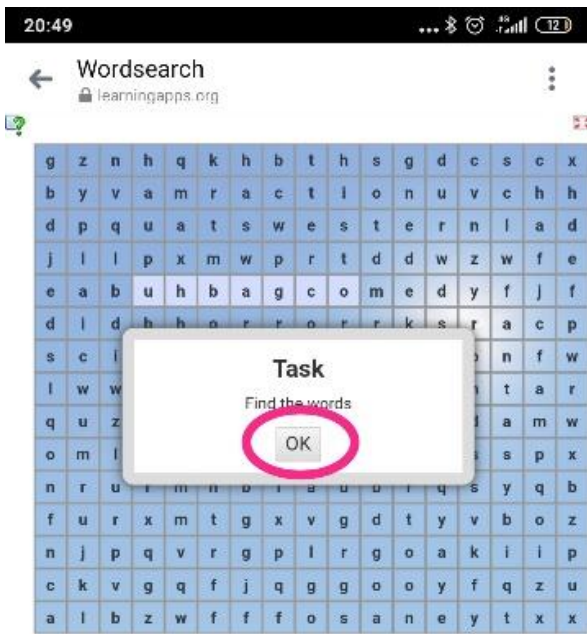
Відтворення аудіофайлів відбувається так само як і прослухання слів (дивись пункт 3.6).

4. Робота в learningapps.com

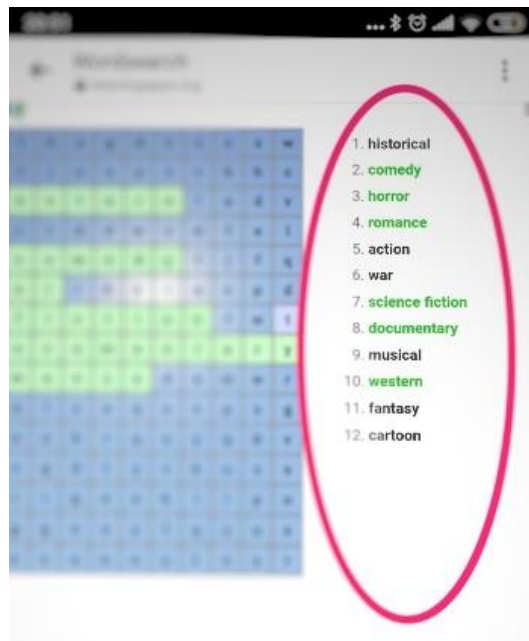
Learningapps.com – це сайт, на якому ми підготували для тебе інтерактивні ігри для навчання. Nessie пропонує чимало таких ігор своїм друзям за перепискою. Усі вони матимуть різний зовнішній вигляд та завдання. З більшістю завдань ти уже знайомий (знайти пару, розставити у певній послідовності слова, заповнити пропуски, віднайти слова).

Давай розглянемо основи роботи з цими завданнями на прикладі наступного завдання.

Як бачиш, в завданні вказано, що потрібно виконати. Під час виконання завдання всі знайдені слова стають зеленими у колонці справа (рис.26).

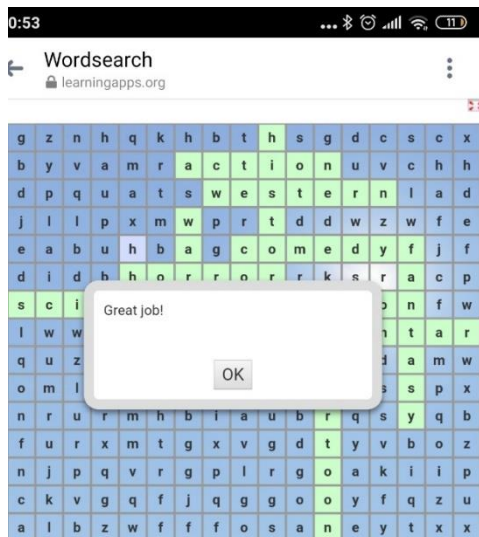


(рис. 25)



(рис. 26)

Після виконання завдання ти побачиш наступне повідомлення (рис.27).



(рис. 27)

Отже, сподіваємося, що тепер твоє спілкування з Nessie стане ще комфортнішим. Ти дізнаєшся багато нового та покращиш свої уміння спілкування англійською. Крім того, ти чудово проведеш час разом з Nessie та його друзями. До наступних зустрічей!

Список використаних джерел

1. Про освіту: Закон України від 05.09.2017 р. № 2145-VIII. *Голос України*. 2017. 27 верес. (№ 178-179). С. 10-22.
2. Державний стандарт початкової освіти: затв. Постановою Кабінету Міністрів України, від 21 лютого 2018 р. № 87. URL:
3. Апончук Т. В. Формування усної мовленнєвої компетенції в початкових класах. *Англійська мова та література*. 2016. № 25-26. С. 60-65.
4. Грисенко Л. П. Сенсорний розвиток молодших школярів – пріоритетний напрямок діяльності Нової української школи. *Початкова освіта: сучасні перспективи розвитку*: матеріали всеукр. наук.-практ. конф., м. Кременчук, 14 груд. 2018 р. Кременчук, 2018. С. 89-93.
5. Давидова М. В. Підвищуємо якість навчання школярів іноземних мов: навч.-метод. посіб. Харків: Основа, 2016. 111 с.
6. Карташова Л. А. Створення персонального навчального середовища: застосування відкритого й загальнодоступного web-інструментарію. *Комп'ютер у школі та сім'ї*. 2017. №4. С. 19-24.
7. Петренко С. В. Інформаційно-цифрова компетентність учня у контексті формування нової української школи. *Інноватика у вихованні*. 2017. Вип. 6. С. 144-156.
8. Тракун М. М. Створення ситуації успіху на уроках іноземної мови шляхом використання інтерактивного навчання. *Початкова освіта: сучасні перспективи розвитку*: матеріали всеукр. наук.-практ. конф., м. Кременчук, 14 груд. 2018 р. Кременчук, 2018. С. 60-62.
9. Харченко Ю. Ю. Формування ключових життєвих компетентностей в умовах сучасної модернізації освітніми засобами ІКТ: давайте обговоримо. *Англійська мова та література*. 2018. № 1/3. С. 24-26.
10. Хомишак О. Б. Електронний підручник з англійської мови – вимога нової української школи. *Молодий вчений*. 2018. № 2 (54). С. 646 -649.
11. Мережа педагогічної майстерності в області комп'ютерних наук (Network of Teaching Excellence in Computer Science), сайт Британського комп'ютерного

товариства BCS. URL: <http://www.academy.bcs.org/content/network-teaching-excellence-computer-science>.

12. <https://www.youtube.com/watch?v=NkwLOhFgXL0>

13. <https://www.youtube.com/watch?v=Q3stdEpM5TA>

14. <https://www.youtube.com/watch?v=sVxUUotm1P4>

15. <https://www.youtube.com/watch?v=0KvDF4F5GYw>