

туловища для достижения симметричности его развития. Выполнялись дыхательные упражнения, а также упражнения на координацию, равновесие и расслабление. Заключительный период курса использовался для закрепления достигнутых результатов коррекции КМВ позвоночного столба, а также для оценки эффективности средств АФВ [3].

Статистический анализ результатов исследования проводился с помощью прикладных компьютерных программ «MS Excel» и пакета «Statistica» 6.0 StatSoft Inc. (USA). Данные представлены в виде медианы и интерквартильного размаха  $Me (Q_1; Q_3)$ . При сравнении результатов статистически значимыми считали различия при  $p < 0,05$  [4].

#### **Результаты исследования и их обсуждение**

После проведения курса АФВ детям было проведено повторное обследование, которое показало статистически значимую положительную динамику по следующим параметрам КМВ позвоночного столба: грудной кифоз ( $p < 0,001$ ), угол Кобба ( $p < 0,001$ ), перекос таза ( $p = 0,001$ ), скручивание таза ( $p = 0,040$ ), ротация левой поверхностной плоскости ( $p = 0,025$ ) и боковое отклонение вправо ( $p < 0,001$ ). Без улучшения: поясничный лордоз ( $p = 0,922$ ) и боковое отклонение влево ( $p = 0,164$ ) (таблица 1).

Таблица 1 — Сравнительная характеристика основных параметров КМВ позвоночного столба у детей до и после проведения курса АФВ

| Параметры КМВ позвоночного столба | Группа детей     |                  | p      |
|-----------------------------------|------------------|------------------|--------|
|                                   | до курса АФВ     | после курса АФВ  |        |
| Грудной кифоз (°)                 | 41,0 (34,0–50,0) | 38,5 (29,0–43,0) | <0,001 |
| Поясничный лордоз (°)             | 39,5 (33,0–44,0) | 41,0 (35,0–47,0) | 0,922  |
| Угол Кобба (°)                    | 12,0 (11,0–16,0) | 9,0 (7,0–11,0)   | <0,001 |
| Перекос таза (мм)                 | 3,0 (3,0–4,0)    | 2,0 (0,0–3,0)    | 0,001  |
| Скручивание таза (°)              | 2,0 (2,0–3,0)    | 2,0 (1,0–3,0)    | 0,040  |
| Боковое отклонение вправо (мм)    | 4,0 (2,0–8,0)    | 2,5 (1,0–4,0)    | <0,001 |
| Боковое отклонение влево (мм)     | 4,0 (2,0–7,0)    | 4,0 (1,0–7,0)    | 0,164  |

#### **Выводы**

Данные результатов исследования свидетельствуют о том, что подобранные средства АФВ эффективны в большинстве показателей по коррекции нарушений КМВ позвоночного столба у детей. Применяемые средства АФВ позволяют детям сформировать новые двигательные навыки и овладеть умениями к самостоятельным занятиям физическими упражнениями.

#### **ЛИТЕРАТУРА**

1. Нарушения опорно-двигательного аппарата у детей школьного возраста / Г. Ш. Мансурова [и др.] // Российский вестник перинатологии и педиатрии. — 2017. — № 62 (5). — С. 187–191.
2. Даниленко, Л. А. Коррекция статических нарушений опорно-двигательного аппарата у детей школьного возраста / Л. А. Даниленко, М. В. Артамонова, А. А. Гайдук // Гений ортопедии. Научно-теоретический и практический журнал. — Курган. — 2011. — № 3. — С. 157–158.
3. Скиндер, Л.А. Физическая реабилитация детей с нарушениями осанки и сколиозом: учебно-методическое пособие / Л.А. Скиндер, А.Н. Герасевич, Т.Д. Полякова, М.Д. Панкова. — Брест: БрГУ им. А.С. Пушкина, 2012. — С. 180–182.
4. Реброва, О.Ю. Статистический анализ медицинских данных. Применение пакета прикладных программ STATISTICA / О.Ю. Реброва. — М.: Медиа Сфера, 2002. — С. 109–118.

УДК [378.016:81'243]:004.031.42

## **ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ**

*Шиханцова А. А.*

**Учреждение образования**

**«Гомельский государственный медицинский университет»  
г. Гомель, Республика Беларусь**

#### **Введение**

Важной чертой мастерства преподавателя является его соответствие уровню развития науки и техники, его способность выстраивать учебный процесс с применением интерактивных информационных технологий.

Информационные технологии — это «система методов и способов сбора, накопления, хранения, поиска, передачи, обработки и выдачи информации с помощью компьютеров и компьютерных линий связи» [1].

### ***Цель***

Интерактивное обучение с использованием обучающих компьютерных программ способствует реализации ряда педагогических и методических целей: сделать процесс обучения более увлекательным, увеличить познавательную сферу студента, способствовать повышению уровня его знаний.

### ***Методы исследования***

Аналитический и описательный.

### ***Результаты исследования и их обсуждение***

Использование Интернет-технологий и ресурсов увеличивает контакты, дает возможность обмена социокультурными ценностями, преодоления коммуникативного барьера, развития умения аудирования с помощью аутентичного звукового материала, активизации грамматических навыков, приобретения и отработки новых лексических единиц, развития умений говорения.

Хотелось бы упомянуть некоторые из таких программ, ресурсов и серверов.

Learning Apps содержит шаблоны для создания интерактивных упражнений. Данные упражнения создаются онлайн и в дальнейшем могут быть использованы в образовательном процессе. Эти упражнения не являются законченными учебными единицами и должны быть интегрированы в сценарий занятия.

TubeQuizard является незаменимым ресурсом для отработки навыков аудирования. Он основан на YouTube и позволяет создавать интерактивные задания на основе видео с субтитрами из YouTube.

Google classroom — это веб-сайт, который призван упростить создание, распространение и оценку заданий безбумажным способом. Его цель — упростить процесс обмена файлами между преподавателем и студентами.

Quizlet — это сервис для создания учебных карточек, которые позволяют легче запоминать любую информацию. Все, что требуется, — это найти в базе или создать интерактивный материал — собственные карточки, добавляя к ним картинки и аудиофайлы, а затем выполнять упражнения и играть в игры, чтобы запомнить данный материал.

Lyrics training — это новый способ изучения языка через музыкальные произведения. Данный онлайн-инструмент особенно хорош для развития навыков восприятия на слух и навыка письменной речи. Этот ресурс позволяет просматривать музыкальное видео одновременно с прослушиванием музыки и просмотром текста песни. Интересно то, что некоторые слова в тексте песни пропущены, и задача обучающегося — заполнить пробелы, чтобы продолжить прослушивание.

Edpuzzle позволяет монтировать видео, добавлять голосовые комментарии и вопросы по пройденному материалу. Edpuzzle позволяет воспользоваться уже существующими базами учебных видео на YouTube, Khan Academy. Здесь есть возможность создавать классы и отслеживать, кто из учащихся просмотрел видео и как справился с предложенными заданиями.

Quizzizz можно проводить как в классе, так и предлагать в качестве домашней работы. При использовании данной программы преподаватель создает тест или викторину на своем компьютере, а студенты могут отвечать на вопросы со своих мобильных устройств или компьютера. При проведении опроса студенты отвечают на вопросы в индивидуальном темпе. Есть возможность убрать параметр «время», и тогда студенты могут подумать над вопросом, что дает возможность во время ответа на вопрос прочитать правило или воспользоваться Интернетом в поисках нужной информации.

### ***Заключение***

Итак, новейшие интерактивные информационные технологии занимают все больше и больше места в образовательном процессе. Их использование повышает мотивацию и познавательную активность учащихся, расширяет их кругозор и позволяет применить личностно-ориентированную технологию интерактивного обучения. Интерактивные информационные технологии являются как средством подачи материала, так и контролирующим средством. Они обеспечивают высокое качество подачи материала и используют различные коммуникативные каналы. Они помогают интенсифицировать и индивидуализировать обучение по темпу и глубине прохождения курса. Такой дифференцированный подход дает большой положительный результат, так как создает условия для успешной деятельности каждого учащегося, вызывая у него положительные эмоции, что влияет на их учебную мотивацию.

### **ЛИТЕРАТУРА**

1. *Азимов, Э. Г.* Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин. — ИКАР, 2009.