

грамматических структур. Кроме того, ИИ не может полностью заменить человеческое общение. Но можно использовать эти инструменты в дополнение к традиционным методам, таким как обучение с помощью преподавателя, практика с другими студентами или самостоятельное погружение в среду изучения языка.

Список использованной литературы:

1. Карманов И. А. Произношение и его роль в английском языке / И. А. Карманов // Молодой ученый. 2016. № 25 (129). С. 688 – 690.
2. Керимова С. Искусственный интеллект в английском языке: Как Технологии AI Помогают в Обучении [Электронный ресурс]. URL: <https://infourok.ru/iskusstvennyj-intellekt-v-anglijskom-yazyke-kak-tehnologii-ai-pomogayut-v-obuchenii-6733556.html> (дата обращения 29.03.2024).
3. Мишина И. Обзор платформ искусственного интеллекта (AI) для изучения английского языка [Электронный ресурс]. URL: <https://vc.ru/u/1961240-legend-lingua/747111-obzor-platform-iskusstvennogo-intellekta-ai-dlya-izucheniya-angliyskogo-yazyka> (дата обращения 01.04.2024).
4. Пожидаева А., Кальчук Н. Ошибки и плохая память: что нужно знать, выбирая ChatGPT для изучения английского [Электронный ресурс]. URL: <https://englex.ru/chatgpt-for-learning-english/> (дата обращения 29.03.2024).
5. Толковый словарь русского языка под редакцией Дмитрия Николаевича Ушакова [Электронный ресурс]. URL: <https://ushakovdictionary.ru/> (дата обращения 29.03.2024).

УДК 372.881.111.1

*Вендеровских С.Э.
Научный руководитель: Чайка Е.Ю.
кандидат педагогических наук, доцент
Воронеж, Россия
Воронежский государственный университет
svenderevskih@mail.ru*

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ЭФФЕКТИВНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Аннотация. Работа посвящена рассмотрению отличительных особенностей технологии геймификации как способа формирования навыка иноязычного общения у младших школьников с учетом их возрастных особенностей, а также возможностям применения различных образовательных интерактивных платформ и инструментов для обучения младших школьников иностранному языку в условиях цифровой среды обучения.

Ключевые слова: обучение иностранному языку, младшие школьники, геймификация, образовательные онлайн платформы.

Sofia Venderevskih

Scientific supervisor: Chaika E.Yu.

PhD in Education, Associate Professor

Voronezh, Russia

Voronezh State University

svenderevskih@mail.ru

GAMIFICATION AS AN EFFECTIVE MEANS OF YOUNG LEARNERS' SECOND LANGUAGE TEACHING

Abstract: *The article considers significant features of gamification as the technique to develop foreign language communicative competence of young learners according to their age characteristics. The opportunities for applying different educational online platforms to use gamification in target language teaching of young learners in the digital learning environment are also studied.*

Keywords: *second language teaching, young learners, gamification, educational online platforms.*

В настоящее время владение иностранным языком является одним из тех необходимых умений, которые способствуют как личностному, так и в дальнейшем профессиональному росту обучающихся. На сегодняшний день формирование умений иноязычного общения начинается на начальной ступени обучения и является наиболее значимым и показательным периодом при формировании иноязычной коммуникативной компетенции. При этом важным

вопросом остается поиск эффективных методов при обучении иноязычному общению. Возможности применения технологии геймификации в процессе обучения иностранному языку остается малоизученной областью. Многие отечественные и зарубежные исследователи отмечают большой потенциал использования технологии ввиду активного развития цифровой среды и появления новых информационно-коммуникативных технологий и интерактивных платформ. На фоне быстро обновляющегося и расширяющегося потока информации возникает потребность в изменении методов передачи знаний. Современной образовательной системе требуется современный гибкий механизм, который бы отвечал современным реалиям. Одним из решений обозначенной проблемы может служить преобразование образовательного процесса в интересную и увлекательную деятельность путем применения технологии геймификации в обучении иностранному языку.

Целью исследования является теоретическое обоснование и рассмотрение возможностей применения технологии геймификации как способа формирования умений иноязычного общения у младших школьников на базе интерактивных образовательных платформ. Объектом исследования выступает процесс обучения младших школьников английскому языку. Основными методами являются изучение и анализ теоретических исследований и практических работ в области педагогики, психологии, методики обучения иностранным языкам как отечественных, так и зарубежных исследователей по выбранной теме.

Представляется обоснованным согласиться с Н.А. Кобзевой, которая выделяет причины появления технологии геймификации, среди которых:

- а) осознание того, что интерес и увлечение – это неотъемлемые ценности процесса обучения;
- б) процесс развития новых медиа и интерактивных технологий, в результате чего возникает «конкуренция информации», которая приобретает более привлекательный формат [Кобзева 2012].

Геймификация характеризуется в целом как современная эффективная технология, предполагающая использование игровой механики и игрового мышления для решения неигровых задач и вовлечения людей в какой-либо процесс. С методической точки зрения геймификация оценивается как универсальный гибкий инструмент в обучении всем видам речевой деятельности на начальном этапе изучения иностранного языка. В современных условиях на начальной ступени образования дисциплине «Иностранный язык» отводится достаточное количество часов, однако возникает потребность в качественном и продуктивном использовании времени для достижения желаемых результатов и применении эффективных технологий в образовательном процессе. Данные требования могут быть удовлетворены в том числе за счет современной технологии геймификации. Данная технология может быть удачно совмещена с использованием цифровых технологий, что делает ее особенно востребованной в настоящее время.

На сегодняшний день термин «геймификация» в образовательной среде может показаться чем-то новым и неизведанным для многих. Однако сама технология игрового обучения не является новой, игровые технологии описаны давно, а сейчас в связи с активным развитием цифровой среды осуществляется поиск других современных подходов с использованием сети Интернет, различных информационно-коммуникативных технологий, направленных на улучшение образовательного процесса. Геймификация по К. Вербаху – «это использование игровых элементов в неигровых контекстах» [Вербах 2014, 224]. В.А. Буров отмечает, что «несмотря на то, что внешне это выглядит как игра – в основе лежит неигровой контекст» [Буров 2020, 10]. Рассмотрение отечественных и зарубежных подходов к определению технологии геймификации позволяет сделать вывод о том, что данная технология представляет собой интеграцию игровой механики с процессом обучения, применение игровых принципов в неигровых контекстах с целью повышения заинтересованности и вовлеченности в образовательный процесс.

Одно из важнейших отличий технологии геймификации от традиционной парадигмы обучения заключается в том, что субъект, а именно младший школьник, является активным участником образовательного процесса, а не объектом обучения, и поэтому может показывать свои предпочтения к чему-либо, выражать собственные эмоции и реакции на предлагаемые ему виды деятельности.

Учет возрастных особенностей является важной составляющей при применении технологии геймификации в обучении, так как важно понимать, рассчитана ли данная технология на данную возрастную группу. Согласно исследованиям М.М. Мирзахановой, младший школьный возраст – очень важный период развития, от которого зависят последующие личностные качества ребенка, желание учиться и развиваться и, конечно, уверенность и упорство. В этом возрасте формируется трудолюбие. Учебная деятельность с элементами игры на данном этапе считается ведущей, поскольку именно через учебную деятельность, требующую организованности, дисциплины и силы воли, учащиеся познают для себя мир [Мирзаханова 2012]. Геймификация становится инструментом, посредством которого обучающийся охотно вовлекается в образовательный процесс и активно взаимодействует с обучающими материалами при практическом их использовании. Учащиеся в этом возрасте открыты и очень общительны, барьеров в овладении языком не возникает, поэтому они с удовольствием изучают язык в игровом формате. Тем самым они не просто получают удовлетворение от игры, но и узнают что-то новое. У младших школьников уже есть эта потребность быть лучше, поэтому если ситуация успеха ляжет в основу уроков иностранного языка посредством геймификации, это позволит пробудить в учащихся чувство конкуренции и приведет к главной цели применения технологии. М.Б. Григорьева считает, что к важнейшим характеристикам использования технологии геймификации относятся: позитивная атмосфера во время обучения, отсутствие тотального

контроля и неукоснительных правил, индивидуализация, вовлечение в процесс активного общения и взаимного обогащения знаниями [Григорьева 2011].

В ходе исследования было изучено также понятие игрового обучения. Очень часто технология геймификации рассматривается как одна из технологий игрового обучения, однако это не так. Игровое обучение предполагает использование полноценных, структурированных игр с конкретными правилами игры, персонажами. Игровое обучение не предполагает игровой механики, в центре находится сама идея игры. В то время как в основе технологии геймификации лежит само содержание обучения, предполагающее наличие внеигровой серьезной цели, в процесс достижения которой вносятся игровые элементы. Компонент развлечения не перевешивает обучающую составляющую, а только является вспомогательным средством для формирования интереса, увлеченности предметом, а также интенсификации учебного процесса. Отличительной особенностью технологии является включение игровой механики – очки, баллы, рейтинг.

На активное применение технологии геймификации в обучении иностранному языку повлияло развитие цифровой среды и появление различных интерактивных Интернет площадок, платформ, программ. Так, технология геймификации в обучении иностранному языку может быть реализована при помощи платформы Wordwall, которая позволяет создать интерактивное задание, отвечающее важнейшим характеристикам геймификации. Интерактивное задание «Appearance and character», созданное на базе этой платформы, имеет структуру викторины с закрытыми типами вопросов. За каждый, верно выбранный ответ, учащийся зарабатывает один балл. Еще одна игровая механика, которую позволяет реализовать данная платформа – это таблица лидеров, которая формируется из количества верных ответов и времени, затраченного на выполнение викторины. По результатам формируется рейтинг. Применение данной технологии в учебном процессе способствует развитию познавательного интереса, направлена на поднятие духа соперничества, что

приводит к максимальной вовлеченности в образовательный процесс, интересу к изучаемому материалу, а также закреплению полученных компетенций.

Технология геймификации может быть также реализована на базе электронно-образовательного ресурса JeopardyLabs, в основу которого была положена популярная телевизионная игра-викторина. Данная викторина была разработана для урока-повторения, закрепления пройденного материала, однако наполнение может быть разным. В данной викторине принимают участие несколько команд, каждой предоставляется выбор категории и ценности вопроса. Данный ресурс самостоятельно ведет подсчет баллов для каждой команды. По окончании викторины определяется победитель. Данная технология способствует привлечению интереса учащихся, развитию познавательной активности младших школьников, поднятию соревновательного духа, а также направлено на достижение учебной цели в игровом формате.

Таким образом, дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи, а также в учебную деятельность вводится элемент соревнования, что приводит к максимальной вовлеченности в образовательный процесс.

На основе вышеизложенного можно прийти к выводу о том, что технология геймификации – это эффективный инструмент, который позволяет интенсифицировать процесс обучения за счет интерактивных способов, а также использования ресурсов сети Интернет и информационно-коммуникационных технологий. Использование технологии геймификации в обучении младших школьников иностранному языку в условиях цифровой среды обучения способствует эффективному развитию навыка иноязычного общения учащихся путем пробуждения интереса к изучению иностранного языка и активизации познавательной деятельности. Данная технология помогает раскрыть личностный и интеллектуальный потенциал каждого ученика, развивать социокультурные навыки, создавать ситуацию успеха для всех учащихся.

Список использованной литературы:

1. Кобзева Н.А. Геймификация как современная технология обучения // Ярославский педагогический вестник. 2012. № 4. Т. II (Психолого-педагогические науки). С. 192-195.
2. Вербих К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. М.: Манн, Иванов и Фербер. 2014. 224 с.
3. Буров В.А. Эдьютейнмент и геймификация в обучении иностранному языку: сходства и различия // Вопросы методики преподавания в вузе. 2020. Т. 9, № 35. С. 10-21.
4. Мирзаханова М.М. Игровое обучение английскому языку детей младшего школьного возраста // Иностр. яз. в shk. 2012. № 10. С. 70-74.
5. Григорьева М.Б. Использование игровых приемов на уроках иностранного языка // Иностр. яз. в shk. 2011. №10. С. 47-49.

УДК 373.1

*Дударенкова Е.А.
Барановичи, Республика Беларусь
ГУО «Гимназия № 4 г. Барановичи»
elenadudarenkova@mail.ru*

ДОРОЖНАЯ КАРТА ДИАГНОСТИЧЕСКИХ ТЕСТОВ ДЛЯ КОНТРОЛЯ РЕЗУЛЬТАТОВ УЧЕБНЫХ ДОСТИЖЕНИЙ УЧАЩИХСЯ

Аннотация: В статье рассмотрена система контроля учебных достижений учащихся посредством диагностических тестов в течение учебного года. Автор предлагает дорожную карту диагностических тестов для планирования и контроля результатов учебной деятельности учащихся, изучающих английский язык на повышенном уровне. Проведение диагностических тестов на основе дорожной карты позволяет учителю отслеживать прогресс учащихся и вести коррекционную работу, а учащимся помогает спланировать результаты учебной деятельности и организовать самостоятельную работу.

Ключевые слова: дорожная карта, диагностические тесты,