

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ ИНОЯЗЫЧНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ НА ЕВРАЗИЙСКОМ ПРОСТРАНСТВЕ

УДК 372.881.111.1

Вендеровских С.Э.,

ФГБОУ ВО «Воронежский государственный университет»
svenderevskih@mail.ru

Чайка Е.Ю.,

кандидат педагогических наук, доцент
chaika.elena@gmail.com

ФГБОУ ВО «Воронежский государственный университет»
Воронеж, Российская Федерация

РЕАЛИЗАЦИЯ ТЕХНОЛОГИИ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ПРОЦЕССЕ
ОБУЧЕНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В
УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ ОБРАЗОВАНИЯ

Аннотация. Работа посвящена рассмотрению отличительных характеристик технологии геймификации как способа формирования умений 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 цифровизации образования.

Ключевые слова: геймификация, младшие школьники, возрастные характеристики, игровое обучение, образовательные интерактивные платформы.

Venderevskih S.,

Chaika E.Y.

PhD in Pedagogy, Associate Professor

Voronezh, Russia

Voronezh State University

svenderevskih@mail.ru

chaika.elena@gmail.com

IMPLEMENTATION OF GAMIFICATION TECHNIQUE IN SECOND LANGUAGE TEACHING OF YOUNG LEARNERS IN THE DIGITAL LEARNING ENVIRONMENT

Abstract. *The article considers significant characteristics 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: *gamification, young learners, age characteristics, game-based learning, educational online platforms.*

На сегодняшний день владение иностранным языком является одним из ключевых инструментов, который может быть применен в различных сферах жизнедеятельности и оценивается как необходимый навык, способствующий как личностному, так и в дальнейшем профессиональному росту обучающихся. Формирование умений иноязычного общения начинается на начальном этапе процесса обучения и является наиболее значимым и показательным периодом при формировании иноязычной коммуникативной компетенции. При этом поиск эффективных методов, технологий при обучении иноязычному общению остается актуальным и первостепенным вопросом. Возможность применения технологии геймификации в процессе обучения иностранному языку остается недостаточно изученной областью, что влечет за собой отсутствие разработанной научно-теоретической базы таких технологий в учебном процессе. Многие отечественные и зарубежные ученые отмечают большой потенциал использования технологии в виду высокого уровня развития информационно-коммуникативных технологий, интерактивных платформ, а также все более повышающегося интереса обучающихся к цифровизации образования. Современной образовательной системе требуется современный гибкий механизм, который бы отвечал современным запросам. Одним из решений обозначенной проблемы может служить

преобразование образовательного процесса в интересную и увлекательную деятельность путем раскрытия потенциала технологии геймификации и ее путей внедрения в процесс обучения 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 иностранному языку с использованием технологии геймификации. Предметом исследования является организация процесса обучения иностранному языку младших школьников с использованием технологии геймификации в условиях цифровизации образования. Основным методом исследования является изучение и анализ теоретических исследований и практических работ в области педагогики, психологии, теории обучения иностранным языкам, теории современных образовательных игровых технологий как отечественных, так и зарубежных исследователей по выбранной теме.

Представляется обоснованным согласиться с Н.А. Кобзевой, которая выделяет причины появления технологии геймификация, 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, 192-195].

Геймификация характеризуется в целом как современная технология, предполагающая интеграцию игровой механики с процессом обучения, применение игровых принципов в неигровых контекстах для решения неигровых задач и вовлечения людей в какой-либо процесс. С методической точки зрения геймификация оценивается как универсальный 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, которая может быть удачно совмещена с использованием цифровых технологий, что делает ее особенно востребованной и актуальной в настоящее время.

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 технология геймификации представляет собой интеграцию игровой механики с процессом обучения, применение игровых принципов в неигровых контекстах с целью повышения заинтересованности и вовлеченности в образовательный процесс.

Одна из важнейших характеристик, отличающих технологию 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 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, 70-74]. Геймификация становится инструментом, посредством которого обучающийся охотно вовлекается в образовательный процесс и активно взаимодействует с обучающими материалами при их практическом 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: расслабленная и позитивная атмосфера во время обучения, отсутствие тотального контроля и неукоснительных правил, индивидуализация, вовлечение в процесс активного общения и взаимного обогащения знаниями [Григорьева 2011, 47-49].

В ходе исследования также было изучено понятие игровое обучение. 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 процессе 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 интерактивные задания, отвечающие важнейшим характеристикам геймификации. Задания на тему ‘Appearance and Character’, созданные при помощи платформы *Wordwall*, включают следующие виды заданий: задания с множественным выбором (*‘multiple choice tasks’*), заполнение пропусков (*‘fill in the gaps’*). Интерактивные задания имеют 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, которое было затрачено на выполнение викторины. По результатам формируется рейтинг. Применение данной технологии в учебном процессе способствует развитию познавательного интереса, а также поднятию духа соперничества, что приводит к максимальной вовлеченности в образовательный процесс, интересу к изучаемому материалу и закреплению полученных компетенций. Технология геймификации также может быть реализована на базе электронно-образовательного ресурса *JeopardyLabs*, в основу которого была положена популярная американская телевизионная игра-викторина.

Данная викторина была разработана для урока-повторения, закрепления пройденного материала, однако наполнение может быть разным. В викторине принимают участие несколько команд (мини-групп), каждой из которых предоставляется выбор категории и стоимости 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 направлена на достижение учебной цели в игровом формате.

Таким образом, дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи, а 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 процессе обучения младших школьников иностранному языку в условиях цифровизации образования способствует эффективному развитию умений 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 социолингвистические навыки, создавать ситуацию успеха для каждого учащегося.

Список использованной литературы:

1. Кобзева Н.А. Геймификация как современная технология обучения // Ярославский педагогический вестник. 2012. Т.2. № 4. С. 192-195.

2. Вербах 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 372.881.111.1

Наркевич Н.М.

г. Столбцы, Республика Беларусь

ГУО «Средняя школа №4 г. Столбцы»

natallianarkevich@gmail.com

**ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ ГРАМОТНОСТЬ КАК АКТУАЛЬНОЕ
НАПРАВЛЕНИЕ ЛИНГВОДИДАКТИКИ: ОПЫТ ПРИМЕНЕНИЯ КЕЙС-
ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА**

Аннотация. В статье обосновывается актуальность внедрения кейс-технологии на уроках английского языка как средства формирования функциональной грамотности школьников в рамках компетентностного подхода. Раскрывается педагогический потенциал кейс-технологии и описывается методика работы с кейсами на разных этапах урока. Представлен портфель авторских кейсов, соответствующих тематическим разделам программы по английскому языку для 10 класса, а также ожидаемые результаты систематической работы с ними.

Ключевые слова: кейс-технология, обучение английскому языку, функциональная грамотность, обучение через опыт, коммуникативная компетентность.

Narkevich N. M.

Stolbsty, Republic of Belarus