

<https://cyberleninka.ru/article/n/psihologicheskie-usloviya-effektivnosti-obucheniya-starshih-shkolnikov-inostrannomu-yazyku/viewer> (дата обращения: 09.03.2025).

3. Вальцева Ю.В. Дифференцированный подход в обучении иностранному языку: статья / Ю.В. Вальцева — М: Государственное бюджетное образовательное учреждение Гимназия 1532, 2014 — 2 с. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система cyberleninka: <https://cyberleninka.ru/> — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/differentsirovannyi-podhod-v-obuchanii-inostrannomu-yazyku-1/viewer> (дата обращения: 09.03.2025).

4. Magicschool.ai: сайт. — Боулдер, Колорадо, США, 2023. — URL: <https://www.magicschool.ai/> (дата обращения: 07.03.2025) — Режим доступа: для зарегистрированных пользователей.

УДК 372.881.1

*Подуражная К.И.,
Научный руководитель: Гончаров Р.Е.,
кандидат филологических наук
Москва, Российская Федерация
АНО ВО «Московский Международный Университет»
reynerkristina@mail.ru*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ В РОССИИ: ИСТОРИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

Аннотация. *Рассматриваются ключевые этапы внедрения игровых технологий в обучение иностранным языкам в России, анализируются их эффективность и влияние на мотивацию учащихся, а также выделяются основные тенденции и перспективы дальнейшего использования игр в образовательном процессе.*

Ключевые слова: *игра, игровые технологии, иностранные языки, история развития.*

Poduruzhnaia K.I.
*Scientific Supervisor: Goncharov R.E.,
PhD in Philology
Moscow, Russian Federation
Moscow International University
reynerkristina@mail.ru*

THE USE OF GAMIFICATION TECHNOLOGIES IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING IN RUSSIA: HISTORICAL PERSPECTIVE

Abstract. *The article examines key stages in the implementation of gamification technologies for foreign language teaching in Russia, analyzing their effectiveness and impact on student motivation. The study identifies major trends and future prospects for using game-based learning in educational practice.*

Keywords: *gamification, game-based learning, foreign languages, historical development.*

В последние десятилетия использование игровых технологий в образовательном процессе стало одной из наиболее обсуждаемых тем в сфере педагогики, особенно в контексте обучения иностранным языкам. Игровые методы, основанные на принципах вовлечения и мотивации, позволяют создать динамичную и интерактивную среду, способствующую более глубокому усвоению материала. В России, где изучение иностранных языков традиционно занимает важное место в образовательной системе, игровые технологии начали активно внедряться с конца XX века. Исторический аспект данного процесса представляет собой интересное поле для исследования, позволяя проследить эволюцию подходов к обучению и оценить влияние культурных и социальных факторов на развитие игровых методов.

Игра – это «тип осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит обычно не в её результате, а в самом процессе и развитии качеств и способностей самих играющих» [Большая Советская Энциклопедия 1926].

Игровые технологии в обучении «охватывают методы и инструменты, которые используют элементы игры для создания мотивирующей и интерактивной образовательной среды, способствующей развитию критического мышления и практических навыков» [Энциклопедия образовательных технологий 2005, 11].

По мнению А.И. Ковалева, «игровые технологии в образовании – это подходы, основанные на применении игровых механик для создания увлекательного и интерактивного учебного процесса, который способствует более глубокому усвоению материала» [Ковалев 2016, 7].

Использование игровых технологий сознательно внедряется в процессе обучения иностранным языкам уже более 100 лет. Ещё на рубеже XIX – XX вв. «учебные игры» – так они назывались в то время – использовались на уроках иностранного языка. Например, лото. Каждая карта представляла собой группу предметов, объединенную одной тематикой. Это могли быть предметы мебели, одежда и игрушки. Средняя картинка объединяла все эти предметы, представляя собой сценку из детской жизни, и служила основой для повторения усвоенных ранее названий. Это был также материал для бесед учеников и учителя в форме вопросов и ответов. Занятия с использованием лото проходили следующим образом: ученики рассматривали карты, а преподаватель демонстрировал изображение отдельных предметов на маленькой карточке и четко произносил их названия. На первом этапе от учащихся не требовалось повторять или запоминать слова; им нужно было просто вслушиваться в звучание иностранных слов и понимать их значение, не переводя. Когда ученики освоили произношение новых слов, преподаватель предлагал им хором повторить названия предметов. Лото стало отличным наглядным инструментом для обучения. Его применение соответствовало современным тенденциям, так как в это время значительно увеличился интерес к визуальным методам обучения и их внедрению в образовательный

процесс. К.Д. Ушинский писал: «Детская природа ясно требует наглядности. Учите ребенка каким-нибудь пяти неизвестным ему словам, и он будет долго и напрасно мучиться над ними, но свяжите с картинками двадцать таких слов и – ребенок усвоит их на лету. <...> При наглядном обучении учитель присутствует при самом процессе формирования языка в детях и может направлять этот процесс» [Ушинский 1954, 290].

Таким образом лото стало не только визуальным методом обучения, но и представляло собой игру, где присутствовал азарт и желание победить, благодаря чему быстро заучивались новые слова и появлялся стимул играть в лото снова и снова. В.А. Сухомлинский писал: «Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это искра, зажигающий огонёк пытливости и любознательности» [Сухомлинский 1970, 200].

Помимо лото активно внедрялись домашние театры, где ученики разыгрывали сцены на иностранных языках, чаще всего такие театры показывались в аристократических семьях.

Отличным методом для быстрого заучивания новых слов были также настольные и словесные игры. Примером таких игр были карточки с лексикой, загадки и песенки. Этот метод используется и по сей день. Во многих школах на уроках иностранного языка учителя применяют карточки с цветами, фруктами, предметами мебели и т.д.

Передвижная французская азбука, разработанная с использованием цветового метода, стала отличным пособием на начальном этапе изучения языка. К ней прилагались основные цвета и их сочетания для освоения особенностей французского алфавита. Учащиеся должны были обязательно записывать каждое произносимое слово. Игры подобного рода были увлекательны для детей, облегчали запоминание и написание слов, способствовали развитию навыков правильного письма и укрепляли языковые умения. Они также развивали способность сопоставлять языковые

факты и делать выводы, стимулировали речемыслительную деятельность и способствовали творческой активности.

М. Колоколова применяла в обучении языку «игру в слова», предлагая ученикам образовывать различные части речи из корней слов. Она также обучала их использовать предлоги для создания слов разных частей речи. Таким образом, дети не просто механически заучивали слова из учебника, а осмысленно их находили, что способствовало более быстрому запоминанию [Колоколова 1900, 127]

В 1920-х на волне педагогических реформ в Советской России активно развивались новаторские методы обучения. Педагогика труда (по С.Т. Шацкому, А. С. Макаренко) включала элементы игры как средства воспитания и социализации. Активно использовались инсценировки по известным литературным произведениям, песни и языковые викторины, проектные задания с элементами игры на иностранном языке. Все это могло проводиться как на уроках, так и в свободное от занятий время.

Однако в 1930-е годы произошел значительный откат к строгим дисциплинарным методам – возвращение грамматико-переводного подхода. Репрессивная педагогика не оставляла места игровой технологии.

С середины XX века вновь возрастает интерес к активным методам. Появляются исследования, обосновывающие дидактическую эффективность игры. Благодаря этому, разрабатывался метод активного обучения в МГПИИЯ им. Мориса Тореза и в других педагогических вузах, также были введены языковые лагеря и кружки с игровыми формами, применялись драматизация и театры для обучающихся на иностранном языке. В учебниках появились игровые упражнения: «угадай слово», «диалоги с пропущенными словами», «лексические кроссворды». И.Л. Бим говорила: «Игровая деятельность позволяет моделировать жизненные ситуации и способствует формированию коммуникативной компетенции» [Бим 2010, 150].

С распадом Советского Союза и открытием границ российская образовательная система стала более доступной для иностранных методик и технологий. В это время наблюдается рост интереса к игровым методам, особенно среди молодежи и студентов. Например, квесты, где студенты выполняли задания, связанные с изучаемым языком, или драматизация, где включались театральные элементы, короткие пьесы или сценки на иностранном языке. Также с развитием компьютеров и интернета стали популярны онлайн-игры и приложения для изучения иностранных языков.

В наше время появилось огромное количество игровых технологий нового поколения, связанных со стремительным развитием информационно-коммуникационных технологий. Они способствуют изучению иностранных языков во всех аспектах: компьютерные игры, виртуальная реальность (VR), которая создает иммерсионную языковую среду, где учащиеся могут взаимодействовать с виртуальным персонажем и ситуацией на иностранном языке; дополненная реальность (AR), которая позволяет взаимодействовать с реальным миром, накладывая на него элементы игры.

Использование игровых технологий в обучении иностранным языкам в России представляет собой важный и многогранный процесс, который прошел несколько этапов развития. От первых экспериментов с игровыми методами до современных цифровых платформ и приложений, игровой подход к обучению доказал свою эффективность и востребованность. Игровые технологии не только делают процесс обучения более увлекательным, но и способствуют лучшему усвоению материала, развитию критического мышления и коммуникативных навыков. В условиях глобализации и растущей необходимости владения иностранными языками такие методы становятся особенно актуальными.

Таким образом, дальнейшее развитие и внедрение игровых технологий в образовательный процесс может значительно повысить

качество обучения иностранным языкам в России, открывая новые горизонты для студентов и педагогов. Важно продолжать исследовать и адаптировать эти методы, учитывая культурные и социальные особенности, чтобы сделать обучение еще более эффективным и доступным для всех.

Список использованной литературы:

1. Бим И.Л. Игровая деятельность как средство формирования коммуникативной компетентности у дошкольников: автореф. дисс. канд. пед. наук. М., 2010. 150 с.
2. Большая советская энциклопедия: в 30 т. М., 1926.
3. Выготский Л.С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка. М., 1933.
4. Колоколова М. Причины неуспешности преподавания иностранных языков // Русская школа. 1900. № 2. С. 127.
5. Кузнецова Т.Н. Игровые технологии как средство активизации учебной деятельности студентов: автореф. дисс. канд. пед. наук. М., 2017.
6. Ковалев А.И. Геймификация в образовании: автореф. дисс. канд. пед. наук. М., 2016. 7 с.
7. Лауденбах Е., Коноф Е. Лото: пособие при естественном методе преподавания иностранного языка. М., 1908. 44 с.
8. Сухомлинский В.А. Павлишка: автореф. дисс. канд. пед. наук. М., 1970. 200 с.
9. Турнье А.Л. Международная школьная корреспонденция в применении к изучению новых языков. М., 1916. 21 с.
10. Турнье А.Л. О натуральном методе при преподавании иностранного языка. Киев, 1914. 16 с.
11. Ушинский К.И. Человек и общество: автореф. дисс. канд. пед. наук. — М., 1954. 290 с.

12. Чинькова Н.С., Никитина Е.Ю. Игровые технологии в культурно-досуговой деятельности детей и подростков: автореф. дисс. канд. пед. наук. М., 2017.

УДК 372.881.111.1

Полухина А. С.,

Чайка Е. Ю.

кандидат педагогических наук, доцент

Воронеж, Российская Федерация

ФГБОУ ВО «Воронежский государственный университет»,

arinapoluhina2703@gmail.com,

chaika.elena@gmail.com

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИФФЕРЕНЦИРОВАННОГО ПОДХОДА ПРИ СМЕШАННОМ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Аннотация. В данной статье рассматривается применение дифференцированного подхода при смешанном обучении иностранному языку. Цель исследования – изучить и проанализировать возможности для обеспечения данного подхода к обучению иностранному языку. Доказывается возможность интегрирования данного подхода в условия смешанного вида обучения и повышение результативности у обучающихся при изучении иностранного языка.

Ключевые слова: смешанное обучение, *Blended Learning*, дифференцированный подход, дифференциация обучающихся, электронное обучение, информационные ресурсы.

Poluhina A. S.,

Chaika E. Yu.

PhD in Pedagogy, Associate Professor

Voronezh, Russian Federation

Voronezh State University

arinapoluhina2703@gmail.com,

chaika.elena@gmail.com

THE USING OF DIFFERENTIATED APPROACH IN BLENDED FOREING LANGUAGE TEACHING