

которому они имеют принадлежность. По мнению Людмилы Анатольевны Южиной, подавать образцы женского и мужского поведения крайне необходимо, ведь это способствует благополучному социальному развитию ребёнка. Крайне важно включать элементы гендерной педагогики в работу учителей эстетического цикла, так как в межпредметных связях различных видов искусств наиболее легко детьми воспринимаются их гендерные роли.

Список использованной литературы

1. Ермолаева С.А. Основные тенденции развития гендерного подхода при исследовании проблем превентивной педагогики / С.А.Ермолаева // Психолого-педагогический поиск. – 2021. - №3. – С.14-26.
2. Силласте Г.Г. Гендерная асимметрия как фактор карьерного роста женщин / Г. Силласте // Высшее образование в России. – 2004. - №3. С. 122 -133.
3. Степанова Л.Г. Актуальные проблемы гендерной психологии: курс лекций / Л.Г. Степанова. – Минск: БГПУ, 2009. URL: <https://elib.bspu.by/bitstream/doc/24999/1/Лекция.pdf> (Дата обращения 30.11.21)
4. Столярчук Л.И. Гендерный подход в условиях непрерывного образования / Л.И.Столярчук // Известия Волгоградского гос. пед. ун-та. - 2012. №4. - С. 33 – 37.

Интернет-платформы с элементами геймификации в обучении иностранному языку

Голубовская А. В.

*Студентка 4 курса факультета иностранных языков ГОУ ВО МО «Государственный социально-гуманитарный университет» (г. Коломна)
Научный руководитель: С. А. Ермолаева, доктор педагогических наук, профессор ГОУ ВО МО «Государственный социально-гуманитарный университет» (г. Коломна)*

Аннотация. В статье рассматриваются проблемы использования элементов геймификации при обучении иностранному языку. Описываются различные интернет-платформы, которые можно использовать учителю для повышения мотивации обучающихся в повышении своих достижений в изучении иностранного языка.

Ключевые слова. Игра, геймификация, Интернет-платформа, игрофицированная среда.

Игровые методы справедливо считаются одними из самых эффективных методов обучения. Действительно, игра обладает множеством положительных функций. Так, она помогает пробудить интерес обучающегося, воодушевить его, создать мотивацию к выполнению учебного действия. Еще в начале XX в. выдающиеся отечественные ученые в области педагогики и психологии Л.С. Выготский, Г.П. Щедровицкий, Д.Б. Эльконин исследовали специфику и особенности игры и игровой деятельности в процессе образования и воспитания. Игровую технологию, применяемую в образовательном процессе, всецело признают крайне эффективной, универсальной, легко воспроизводимой, подходящей для любой учебной дисциплины и решения практически всех воспитательно-развивающих задач [3].

Хотя игровые формы работы в обучении присутствовали всегда, в XXI в., после публикации монографий американских педагогов М. Поренски в 2008 г. и К. Каппа в 2012 г., появляется термин «геймификация» (от англ. «gamification»). Согласно К. Каппу, геймификация – это «внедрение игровых технологий в неигровые процессы, в том числе в образование» [6, с.10], а также «использование игровой механики, эстетики и игрового мышления для вовлечения людей в обучение и решение различных задач и для повышения их мотивации» [6, с. 15]. Важно помнить об отличиях использования игровых элементов от собственно игры. Игра по К. Каппу – это система, в которой игроки участвуют в абстрактном испытании. Она характеризуется наличием правил, интерактивности, обратной связи и цели, подающейся количественному измерению, часто вызывающей эмоциональную реакцию [7, с. 26]. Целью же геймификации является помощь обучающемуся в достижении образовательных целей курса, поддержание в нем интереса и мотивации посредством внедрения в курс игровых элементов. Под элементами игры, используемыми в геймификации, принято рассматривать систему достижений, т.е. очков, баллов, наград, медалей, уровней, доски почета, шкалы прогресса, заданий и испытаний, а также элементов социального взаимодействия игроков: ников, аватаров, мгновенной обратной связи, виртуальной валюты и др. [2].

Помимо повышения мотивации, геймификация способна служить инструментом повышения вовлеченности, взаимодействия и командной работы обучающихся через различные неформальные формы общения, а также между ними и педагогом. Например, в тех случаях, когда обучающимся не хватает коммуникативных компетенций и опыта работы в команде, геймификация помогает преодолеть страх перед общением, раскрепощает и воспитывает активных участников образовательного процесса [5].

В связи с активным развитием ИКТ, цифровые возможности позволяют использовать методы геймификации более продуктивно с точки зрения образовательного эффекта. Их можно использовать в качестве симуляторов, в т.ч. для моделирования, прогнозирования образовательного пространства, в частности, для создания естественной языковой среды или языковой ситуации при обучении иностранному языку [1].

На сегодняшний день существует огромное количество инновационных приложений и Интернет-платформ с элементами геймификации, являющихся образовательными ресурсами или же представляющие возможность создания таких ресурсов с помощью уже созданных на платформе шаблонов.

Рассмотрим одну из наиболее известных образовательных платформ для изучения иностранных языков - “Duolingo” (duolingo.com). Курсы на платформе заранее сформированы сотрудниками компании. Каждый из языковых курсов представлен в виде дерева навыков, состоящих из разных тем, которые открываются по мере прохождения курса. Обучающиеся могут зарабатывать виртуальную валюту, открывать новые уровни, осваивать новые слова, фразы и грамматические навыки в игровой форме, а также наблюдать за прогрессом и рейтингом себя и друзей.

Другая известная платформа, “Quizlet” (quizlet.com), нацелена на помощь в запоминании терминов, определений, лексики, спряжений и грамматических правил в интерактивной игровой форме. На Интернет-платформе “Quizlet” любой пользователь может создать свой модуль, состоящий из набора карточек со словами и их определениями, переводом или изображениями. Новые слова могут изучаться в пяти различных учебных режимах и с помощью двух игр. При игре в «Подбор» обучающийся должен подбирать правильные термины к определениям как можно быстрее, а при игре в «Гравитацию» — вводить слова с клавиатуры. Игра называется так, потому что, согласно ее сценарию, к планете приближаются астероиды, а быстрый ввод лексики предотвращает столкновение с ними. Наконец, режим Quizlet Live позволяет педагогу проводить командные викторины в реальном времени.

Популярный сервис “Kahoot!” (kahoot.com) позволяет создавать игрофицированную образовательную среду посредством онлайн-тестов, викторин и опросов, которые могут быть показаны проектором на большом экране или интерактивной доске [4]. При прохождении викторины, созданной с помощью Интернет-платформы “Kahoot!”, обучающиеся могут увидеть свой текущий рейтинг и очки, набранные в игре, что создает соревновательную мотивацию.

Рассмотрим другую известную платформу для создания образовательных ресурсов с элементами геймификации. LearningApps.org является приложением

для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей. Существующие модули представляют собой шаблоны для создания заданий в игровой форме, они могут быть непосредственно включены в содержание обучения, а также их можно изменять или создавать в оперативном режиме. Одной из целей данной платформы является собрание интерактивных блоков и возможность сделать их общедоступными. Так, например, на основе уже имеющихся шаблонов можно создать кроссворд, викторину, задание на расстановку в указанном порядке текстов, изображений, аудио, видео и др.

Данные средства могут помочь учителю создать игрофицированную образовательную среду, обеспечивая таким образом возможность повышения эффективности обучения и формирования коммуникативной компетенции по иностранному языку. Помимо этого, такая информатизация учебного процесса может положительно сказаться на мотивации обучающихся к изучению предметной области за счет элементов геймификации, своей связи со средствами ИКТ и сетью Интернет.

Список использованной литературы

1. Геймификация: как превратить урок в игру и не перестараться [Электронный ресурс] // Мел. – Режим доступа - URL: <https://mel.fm/shkola/6783041-gamification> (дата обращения: 17.12.2021).
2. Гимельштейн Е.А., Годван Д.Ф., Стецкая Д.В. Применение инструментов геймификации в образовании // Бизнес-образование в экономике знаний. - 2020. - №3 (17). [Электронный ресурс] – Режим доступа - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-instrumentov-geymifikatsii-v-obrazovanii> (дата обращения: 17.12.2021).
3. Игна О.Н. Имитационная (моделирующая) технология в профессиональной методической подготовке учителя иностранного языка // Вестник ТГПУ. – 2011. – №9. С. 186-190. [Электронный ресурс] – Режим доступа - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/imitatsionnaya-modeliruyuschayatehnologiya-v-professionalnoymetodicheskoy-podgotovke-uchitelyainostrannogo-yazyka> (дата обращения: 17.12.2021).
4. Мосина М.А., Грошевик Е.В. Использование интернет-сервиса "kahoot!" при создании игрофицированной образовательной среды на уроке английского языка // Проблемы романо-германской филологии, педагогики и методики преподавания иностранных языков. 2019. №15. [Электронный ресурс] – Режим доступа - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-internet-servisa-kahoot-pri-sozdanii-igrofitsirovannoy-obrazovatelnoy-sredy-na-uroke-angliyskogo-yazyka> (дата обращения: 17.12.2021).
5. Титова С.В., Чикризова К.В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал // Педагогика и психология образования. - 2019. - №1. [Электронный ресурс] – Режим доступа - URL:

<https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obuchenii-inostrannym-yazykam-psihologo-didakticheskiy-i-metodicheskiy-potentsial> (дата обращения: 17.12.2021).

6. Kapp K. The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. – San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012. – 336 p.
7. Kapp K., Blair L., Mesch R. The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice. – San Francisco: Wiley, 2013. – 480 p.

Реализация межпредметного взаимодействия в образовании при обучении иностранному языку

В. Ю. Смирнова

*студентка 4 курса факультета иностранных языков ГОУ ВО МО «Государственный социально-гуманитарный университет» (г. Коломна)
Научный руководитель: С. А. Ермолаева доктор педагогических наук, профессор ГОУ ВО МО «Государственный социально-гуманитарный университет» (г. Коломна)*

Аннотация. В статье анализируется проблема организации межпредметных связей в ходе обучения иностранному языку. Описываются цели и раскрываются предметные области, которые наиболее близки и могут повысить эффективность изучения иностранного языка.

Ключевые слова. Межпредметные связи, межпредметное взаимодействие,

Современная ситуация в сфере образования предоставляет достаточно большую свободу в применении новых подходов к обучению английскому языку и позволяет внедрять в образовательный процесс знания из различных наук: математики, информатики, географии, биологии, литературы и др. Одна из приоритетных задач, которую ставит перед собой современный педагог – показать обучающимся взаимосвязь между школьными дисциплинами для достижения понимания ими обобщенного характера образовательной деятельности, сформировать целостное мировоззрение. Обобщенность позволяет обучающимся применять как теоретические, так и практические знания, умения и навыки в различных ситуациях, в урочной и внеурочной, школьной, внешкольной и предпрофессиональной деятельности, а также в общественной жизни [1].

Понятие «межпредметные связи» имеет множество трактовок. Первое официальное определение данного понятия появилось в 1961 году в двухтомном педагогическом словаре, где межпредметные связи