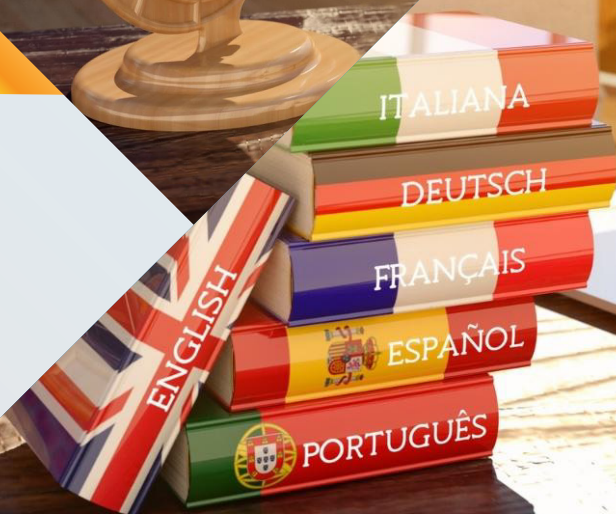




КРАСНОЯРСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ
ИМ. В. П. АСТАФЬЕВА

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

Электронное издание



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. Астафьева»

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

Учебное пособие

Электронное издание

КРАСНОЯРСК
2022

ББК 74.268.1

Л 841

Составитель:

Кандидат педагогических наук, доцент

Ю.В. Лукиных

Рецензенты:

Кандидат педагогических наук, доцент

Сибирский государственный университет науки и технологий

им. М.Ф. Решетнёва

Н.А. Груба

Кандидат педагогических наук, доцент

Красноярский государственный педагогический университет

им. В.П. Астафьева

А.В. Смирнова

Л 841 Современные тенденции в обучении иностранным языкам:

учебное пособие / сост. Ю.В. Лукиных; – Электрон. дан. / Краснояр. гос. пед. ун-т им. В.П. Астафьева. – Красноярск, 2022. – Систем. требования: PC не ниже класса Pentium I ADM, Intel от 600 MHz, 100 Мб HDD, 128 Мб RAM; Windows, Linux; Adobe Acrobat Reader. – Загл. с экрана.

ISBN 978-5-00102-607-5

Учебное пособие создано в рамках дисциплины «Методика обучения и воспитания» для обучающихся по направлениям подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), 44.03.01 Педагогическое образование (уровень бакалавриат), 44.04.01 Педагогическое образование (уровень магистратуры).

Включает теоретический материал, практические примеры, вопросы и задания для самопроверки.

Предназначено для бакалавров, магистрантов, аспирантов, учителей общеобразовательных учреждений, преподавателей высших и средних учебных заведений и всех тех, кому интересны современные тенденции в преподавании иностранных языков.

ББК 74.268.1

ISBN 978-5-00102-607-5

© Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева, 2022

© Лукиных Ю.В., составл., 2022

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
1. Формирование функциональной грамотности на уроках иностранного языка.....	6
2. Применение информационно-коммуникационных технологий в обучении иностранным языкам	18
2.1. Компьютерные игры	18
2.2. Социальные сети.....	26
2.3. Мессенджеры	34
2.4. Блоги	37
2.5. Подкасты.....	40
2.6. Интерактивные доски.....	45
2.7. Интернет-платформы.....	51
2.8. Мобильные приложения.....	58
3. Игровые технологии и геймификация при обучении иностранным языкам.....	64
3.1. Игровые технологии	64
3.2. Геймификация	74
4. Инновационные методы обучения иностранным языкам.....	77
4.1. Предметно-языковое интегрированное обучение (CLIL).....	77
4.2. Метод полного физического реагирования (Total Physical Response).....	83
4.3. Метод ориентированного обучения (Task-based Learning).....	88
4.4. Метод «Перевернутый класс» (Flipped classroom)	92
5. Арт-технологии в обучении иностранным языкам.....	98
5.1. Театральная педагогика.....	101
Библиографический список	108

Введение

Данное учебное пособие создано в рамках дисциплины «Методика обучения и воспитания» для обучающихся по направлениям подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), 44.03.01 Педагогическое образование (бакалавриат), 44.04.01 Педагогическое образование (магистратура).

Дисциплина направлена на формирование компетенций в области обучения иностранным языкам, формирование готовности и способности организовать учебный процесс, пользуясь профессиональными умениями и навыками, составляющими педагогическое мастерство, и учитывая особенности современного образовательного пространства, цифровизацию среды и особенности работы с лицами с ограниченными возможностями здоровья. Среди задач дисциплины: понимание основных теоретических положений методики обучения иностранному языку как науки об обучении и воспитании в области иностранных языков; развитие умений организации и обеспечения эффективности учебного процесса посредством использования различных методов, приемов и психолого-педагогических технологий обучения и воспитания средствами иностранного языка.

В пособии использованы материалы различных методических семинаров, вебинаров, курсов повышения квалификации, научно-практических конференций, раскрывающие вопросы формирования функциональной грамотности, применения информационно-коммуникационных технологий, инновационных методов обучения и арт-технологий в процессе обучения иностранным языкам.

Структура учебного пособия включает теоретический материал, практические примеры, вопросы и задания для самопроверки.

Учебное пособие будет полезно бакалаврам, магистрантам, аспирантам в качестве дополнения к лекциям или семинарам, написанию докладов и статей, курсовых и выпускных квалификационных работ.

Полученные в результате изучения данного пособия знания могут помочь учителям общеобразовательных учреждений, преподавателям высших и средних учебных заведений организовать учебный процесс в соответствии с требованиями ФГОС нового поколения. Так, например, по новым требованиям педагог должен уметь пользоваться сервисами для работы с цифровым образовательным контентом, а также использовать его на занятиях; применять интерактивные электронные материалы для лабораторных и практических работ. Кроме того, он должен создавать условия для формирования функциональной грамотности обучающихся, что на современном этапе является одним из базовых требований ФГОС к содержанию образования.

1. Формирование функциональной грамотности на уроках иностранного языка

На современном этапе среди требований к результатам обучения выделяют предметные знания и умения обучающихся, а именно функциональную грамотность, компетенции 4К (критическое мышление, креативность, коммуникацию и кооперацию) и личностные качества (любопытность, инициативность, настойчивость, способность адаптироваться, лидерские качества, социальную и культурную грамотность).

В Федеральном государственном образовательном стандарте одним из базовых требований к содержанию образования является создание условий для формирования функциональной грамотности обучающихся, включающей овладение ключевыми компетенциями, составляющими основу готовности к успешному взаимодействию с изменяющимся миром и дальнейшему успешному образованию [50] и ориентации в мире профессий [51].

Сущность функциональной грамотности состоит в способности личности самостоятельно осуществлять учебную деятельность и применять приобретенные знания, умения и навыки для решения жизненных задач в различных сферах человеческой деятельности, общения и социальных отношений. Она включает в себя: читательскую грамотность, финансовую грамотность, математическую грамотность, естественнонаучную грамотность, цифровую грамотность, глобальные компетенции.

Функциональная грамотность является одним из средств формирования социальной адаптации. Функционально грамотная личность обладает следующими свойствами:

- навыками самостоятельной деятельности;
- навыками построения коммуникативных связей;

- стремлением к познанию, саморазвитию и самосовершенствованию;
- навыками социального взаимодействия;
- определенными компетенциями для жизнедеятельности в социуме;
- терпением, ответственностью, трудолюбием, уважительностью, милосердием, состраданием, волей.

Функциональная грамотность – это готовность и способность к решению проблем. Это не новые знания, а компетенции, готовность и способность действовать с опорой на уже полученные знания по разным предметам и жизненный опыт. Это способность к обобщениям, синтезу, интеграции и переносу знаний, умений и навыков. Поэтому очень важно, какие учебные задания и как предлагает учитель обучающимся.

Главное отличие между традиционными академическими учебными заданиями и заданиями для формирования функциональной грамотности в том, что первые строятся по принципу «от способа – к задаче», могут быть весьма сложными, но имеющие кем-то поставленные технологии решения. А вторые строятся по принципу «от задачи – к способу», это открытые творческие задачи: изобретательские, исследовательские, конструкторские, прогнозные, задачи с достраиваемым условием.

Способом формирования функциональной грамотности является организация различных видов деятельности в предметном обучении.

Инструмент ее оценки – анкетирование (личностные результаты) и тестирование (предметные и метапредметные результаты). Чтобы оценить уровень функциональной грамотности обучающихся, необходимо дать им нетипичные задания, в которых предлагается рассмотреть некоторые проблемы из реальной жизни. Решение этих задач, как правило, требует применения знаний в незнакомой ситуации,

поиска новых решений или способов действий, т.е. требует творческой активности.

Содержание функциональной грамотности, формируемой в рамках урока иностранного языка, включает:

– овладение грамотной и выразительной устной и письменной речью;

– способность к диалогу в стандартной жизненной ситуации;

– умение самостоятельно формулировать проблему.

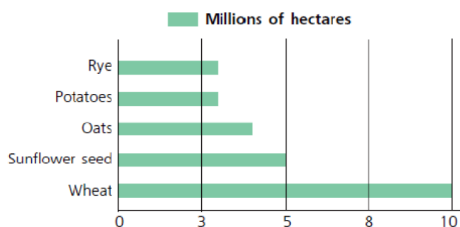
Рассмотрим, как формируются некоторые компоненты функциональной грамотности на уроках иностранного языка.

Читательская грамотность – это способность к чтению и пониманию учебных текстов, умение извлекать информацию из текста, интерпретировать и использовать её при решении учебных, учебно-практических задач и в повседневной жизни.

Для реализации данного компонента используются различные тексты и источники, среди которых электронные тексты; множественные тексты (интерпретация и обобщение информации из нескольких отличающихся источников), нелинейные тексты (рис. 1) и т.д.

D WRITING Focus on Graph/Chart Interpretation

Look at the chart. Summarise the information given in the chart by highlighting and commenting on the main features, and make relevant comparisons.



The chart shows the share of area harvested in total arable land, main crops (2009). Units are expressed in millions of hectares.

Рис. 1. Пример нелинейного текста

Среди необходимых читательских умений выделяют следующие:

– *находить и извлекать нужную информацию*: определять место, где содержится искомая информация (фрагмент текста, гиперссылка и т.д.), находить и извлекать одну единицу информации; находить и извлекать несколько единиц информации, расположенных в одном или разных фрагментах текста; определять наличие или отсутствие информации;

– *интегрировать и интерпретировать полученную информацию*: понимать фактологическую информацию (сюжет, последовательность событий) и смысловую структуру текста (определять тему, главную мысль или идею текста); понимать на основе контекста значение неизвестного слова или выражения; устанавливать связи между событиями или утверждениями; понимать графическую информацию и соотносить ее с вербальной информацией; делать выводы на основе информации или сравнения данных; понимать чувства, характеры героев; понимать авторскую позицию по отношению к обсуждаемой проблеме;

– *оценивать содержание информации*: содержание текста или его элементов (иллюстраций, примеров) относительно целей автора; оценивать форму текста (структуру, стиль и т.д.), целесообразность использованных автором приемов; оценивать полноту, достоверность информации, объективность и надежность источника информации; обнаруживать противоречия, содержащиеся в тексте; высказывать и обосновывать собственную точку зрения по вопросу, обсуждаемому в тексте; устанавливать взаимосвязи между элементами текста;

– *применять информацию*: использовать информацию из текста для решения практической задачи; формулировать на основе полученной информации собственную гипотезу, прогнозировать события, течение процесса, результаты экс-

перимента и т.д.; предлагать интерпретацию нового явления, принадлежащего к тому же классу явлений, который обсуждается в тексте; выявлять связь между прочитанным и современной реальностью.

Глобальная компетентность – это способность критически рассматривать с различных точек зрения проблемы глобального характера и межкультурного взаимодействия: осознавать, как культурные, религиозные, политические, расовые и иные различия могут оказывать влияние на восприятие, суждения и взгляды – наши собственные и других людей: вступать в открытое, уважительное и эффективное взаимодействие с другими людьми на основе разделяемого всеми уважения к человеческому достоинству.

Сформированность глобальных компетенций проявляется в способности ученика жить и работать в обществе, в котором проявляется межкультурное разнообразие, воспринимать явления глобального характера (например, изменения климата, международные конфликты, миграция), понимать и критически анализировать глобальные проблемы, проблемы взаимодействия культур и др. Данный компонент подразумевает под собой умения общаться и сотрудничать, которые реализуются через работу на уроке в парах, группах, выполнение совместных заданий или проектов (рис. 2).

- 9 DEBATE** How far do you agree with the opinion that technology is improving young people's creativity? Discuss in groups. Think about the points below:
- amount of time spent in front of computers,
 - using new programmes and applications,
 - interacting with others,
 - using imagination.

9 Make a class survey. What have your classmates never done? Use the expressions in the box and your own ideas.

make popcorn stay at a hotel
visit London ~~win a singing competition~~

A: Have you ever won a singing competition?
B: No, I haven't.
A: Jim has never won a singing competition. **23**

Рис. 2. Примеры упражнений для реализации компонента глобальных компетенций

Креативное мышление – это способность продуктивно участвовать в процессе выработки, оценки и совершенствования идей, направленных на получение инновационных и эффективных решений, генерацию нового знания или создание продуктов проявления творчества и воображения. Оно формируется через базовые логические действия, такие, как анализ, синтез, сравнение, категоризация, классификация, обобщение, аналогию (рис. 3).

D OLYMPIC MASCOTS Focus on Divergent Thinking, Argumentation Strategies and Presentation Skills

a. Answer the questions.

- In what way does each of the mascots reflect the spirit of Russia?
- Which of them do you think is the most Russian one?

b. Create your own symbol for the winter or summer Olympic games. Make a short (2–3 minute) presentation explaining to the committee why your mascot is the best. Give at least 3 arguments for your opinion.

8 Today is “Be Different Day”! What are you doing to make it different? Copy the table in your notebook, then complete and tell your friends.

	usually	today
morning	have toast	have pancakes
afternoon		
evening		

It's seven o'clock in the morning. I usually have toast for breakfast, but right now I'm having pancakes!



10 Write your own crazy school or house rules for a day!

You *have* to eat chocolate for breakfast.
You *don't have* to eat salad today!

9

Рис. 3. Примеры упражнений для формирования креативного мышления

Критическое мышление рассматривается как система суждений, которая используется для анализа вещей и событий с формулированием обоснованных выводов и позволяет выносить обоснованные оценки, интерпретации, а также корректно применять полученные результаты к ситуациям и проблемам.

К элементам критического мышления относят:

– анализ: умение находить связи между утверждениями, вопросами, аргументами;

- оценку: умение оценить надёжность утверждений, убедительность доводов;
- объяснение /аргументацию: умение объяснить ход своих мыслей/метод, защитить свои выводы;
- построение гипотез и планирование решений: умение формулировать гипотезы и самим делать выводы, обнаруживать нехватку информации;
- саморегуляцию: рефлексия, самопроверка и коррекция.

Критическое мышление проходит три стадии:

1) Вызов, позволяющий актуализировать и обобщить уже имеющиеся знания по исходному вопросу и побудить к активной деятельности.

2) Осмысление, которое позволяет получить новую информацию и соотносить ее с имеющимися данными.

3) Рефлексия, предполагающая обобщение полученной информации и формирование собственного отношения к ней.

Критическое мышление зависит от целого комплекса социально- культурных факторов и характеризуется ситуативной обусловленностью. В результате применения данной технологии у обучающихся повышается эффективность восприятия информации; повышается интерес к самому процессу обучения; умение критически мыслить; умение работать в сотрудничестве. Примеры заданий приведены на рис. 4.

В свою очередь учителю это дает умение создать в классе атмосферу открытости и равноправного сотрудничества; возможность использовать модель обучения и систему эффективных приемов, которые способствуют развитию критического мышления и самостоятельности в процессе обучения; возможность для обучающихся стать практиками, которые умеют грамотно анализировать свою деятельность; стать источником ценной профессиональной информации для других учителей.

7 WRITING Express your opinion. Do you agree/disagree? Why?

Every person should speak at least one foreign language.

REFLECT | Values Do you agree or disagree with these statements? Discuss in groups.

- 1 It's never OK to cheat.
- 2 Everybody cheats sometimes.
- 3 People cheat because it's easier than following the rules.
- 4 People cheat because they want to be famous, successful and rich.
- 5 Cheating is more common today than it used to be.
- 6 Honour codes, drug tests and technology can stop cheats.

Рис. 4. Примеры упражнений для формирования критического мышления

Другие примеры заданий на развитие критического мышления:

1) *«Шесть шляп мышления»*. В начале урока класс делится на шесть групп. Задача каждой группы – изучить материал под тем углом, который предполагает их шляпа. В белой шляпе рассматривают только факты, в красной – эмоции, в жёлтой ищут плюсы, в чёрной – минусы, в зелёной шляпе используют творческое мышление, в синей – аналитическое. Далее группы зачитывают свои тезисы. Ученикам «в синих шляпах» нужно дать время на подготовку после выступлений остальных. Другой вариант: поделить класс на пять групп, а выводы «синей шляпы» сделать вместе в конце урока.

2) *«Ромашка вопросов»*. На доске изображается ромашка с шестью лепестками. На каждом лепестке будут написаны вопросы по теме. В более лёгком варианте вопросы готовит учитель, ученики только отвечают. В более сложном – ученики сначала составляют вопросы, а потом отвечают на них. Главное, чтобы на каждом из шести лепестков были вопросы разного типа:

– простые вопросы – требуют только знания фактического материала: «Что?», «Где?», «Когда?» и т.п.;

– уточняющие вопросы – используются после ответов на простые вопросы. С их помощью учитель может определить, понял ли ученик материал или «зазубрил» его»;

– практические вопросы – устанавливают связь между теорией и практикой, позволяют увидеть проблему со стороны: «Что бы я сделал на месте этого человека?»; «Как это знание может помочь в жизни?»;

– интерпретационные вопросы – обычно начинаются со слов «почему» и «зачем». Они имеют смысл, только если ученик заранее не знает ответа и приходит к нему в результате размышлений. Если ответ уже известен ученику (например, написан в учебнике), вопросы переходят в категорию простых;

– творческие вопросы – вопросы с элементами предположения, прогноза: «Что будет, если...»; «Что было бы, если бы...»;

– оценочные вопросы – помогают сформулировать мнение ученика по той или иной проблеме, увидеть плюсы и минусы выбранного решения: «Какой из маршрутов доставки товаров предпочтительнее?»

3) *«Синквейн»* – это стихотворение, состоящее из пяти строк, которое пишется по определённым правилам. Синквейн используется для фиксации эмоциональных оценок, описания своих впечатлений, ощущений и ассоциаций. Правило написания:

строка 1: одно ключевое слово (понятие);

строка 2: два прилагательных, характеризующих понятие;

строка 3: три глагола, показывающих действие понятия;

строка 4: короткое предложение, связанное с понятием;

строка 5: одно слово, обычно существительное, которое подводит итог всему синквейну, обобщает, является выводом.

Наиболее эффективные синквейны получаются при работе в парах или группах – это даёт ученикам возмож-

ность рассуждать и критически рассматривать ту или иную тему.

4) *Прогноз по иллюстрации*. Приём подойдёт для младших школьников. В начале занятия учитель показывает классу иллюстрацию и говорит, что она связана с темой урока. Задача детей – предположить, что это за тема, и аргументировать свои идеи. Усложнённый вариант этого приёма – «Отсроченная догадка»: когда по названию темы или по ключевым словам ребята высказывают предположение, какой вопрос будет главным на уроке. К догадке возвращаются в конце урока, проверяя правильность предположений.

5) *«Корзина идей»*. На доске рисуем условную «корзину», в которой условно будет собрано всё то, что ученики знают по изучаемой теме: термины, факты, мнения, даты, личности, формулы и т.п. Вначале каждый ученик работает индивидуально и в течение 1–2 минут записывает в тетради всё, что может вспомнить по заданной теме. Затем записи зачитываются вслух по очереди, но не повторяя ранее сказанного. Учитель тезисно записывает всё в «корзину», не давая комментариев, даже если утверждение ошибочно. Далее в ходе занятия ученики должны связать разрозненные факты или понятия в логические цепочки, исправить ошибки, если они были, и проанализировать их причины.

Самым интегративным методом обучения и формирования функциональной грамотности, а также необходимых компетенций является *проектная (исследовательская) деятельность*, т.к. она способствует формированию разных компонентов, среди которых умение общаться и сотрудничать, креативное и критическое мышление, применение знаний на практике, самостоятельная деятельность (рис. 5).

PROJECT

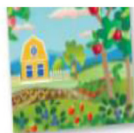
- Create a recipe that is easy to use and present it to the class. Write about:
 - ingredients necessary;
 - procedure of cooking;
 - why you have chosen this recipe.

Сделайте путеводитель по разным праздникам.

- 1 Выбери праздник.
- 2 Найди фотографии или нарисуй картинку.
- 3 Напиши *This is ... festival. It's in ... It's in winter / summer.*
- 4 Расскажи о своём празднике одноклассникам.
- 5 Объедините свои проекты в общий путеводитель.

Откройте студию дизайна.

- 1 Создай проект дома своей мечты.
- 2 Сделай коллаж или нарисуй его.
- 3 Напиши: *This is ... It's in ... This is the ...*
- 4 Расскажи одноклассникам о своём доме.



LIFE SKILLS | Project

- Work in pairs. Think of as many different uses for an umbrella as you can (apart from protecting you from the rain).
- Choose your best idea and present it to the class.
- Prepare a presentation, poster, draw a diagram or build a real-life model.
- Compare ideas and vote for the most innovative solution.

Рис. 5. Примеры проектных заданий

Таким образом, развитие функциональной грамотности и универсальных компетенций должно быть вплетено в освоение предметного знания; это не отдельная задача, а особенность учебного процесса. Предметный материал формулируется крупными смысловыми блоками с выделением ключевых понятий, которые ученики должны уметь применять при решении задач в реальной жизни. Акцент должен быть не на жесткой детальной фиксации материала обучения, а на образовательных результатах.

Вопросы и задания

1. Какими умениями и навыками должен овладеть учитель, чтобы успешно развивать функциональную грамотность обучающихся в рамках учебного процесса?
2. Проанализируйте, исходя из собственного опыта, как организована учебная деятельность на уроках иностранного языка в школе на сегодняшний день? Какова доля самостоятельной деятельности обучающихся на уроке, направленная на индивидуальное решение задач (под руководством или без руководства учителя), на работу в парах или группах, на работу с источниками информации в интернет-среде? Как организована учебная деятельность вне школы? Какие домашние задания получают обучающиеся? Как часто их просят найти новые способы решения задач, в задачах, которые решались в классе, предложить идеи или мнения, отличающиеся от тех, которые уже обсуждались, найти разные источники информации по определенной теме, сравнить и обсудить проблемы надежности и противоречивости информации?
3. Проанализируйте учебники иностранного языка, по которым вы работаете в школе, на предмет заданий на развитие функциональной грамотности и компетенций 4К. Что бы вы изменили или добавили к уже имеющимся заданиям?

2. Применение информационно-коммуникационных технологий в обучении иностранным языкам

Современное образовательное пространство постоянно расширяется географически и технологически, поэтому возрастает значимость иностранного языка и информационно-коммуникационных технологий в процессе организации учебного процесса в школе и вузе.

Согласно И.Ю. Дубровкиной, использование Интернет-технологий в обучении иностранным языкам помогает в формировании навыков разговорной речи, в обучении лексике и грамматике. Развитию самостоятельной познавательной деятельности обучающихся способствуют не только новые технические средства, но и новые формы и методы преподавания, новый подход к процессу обучения, связанный, прежде всего, с мыслительными операциями анализа, синтеза, абстрагирования, идентификации, сравнения, сопоставления, вербального и смыслового прогнозирования [12, с. 284].

Как информационная система, Интернет предлагает своим пользователям многообразие информации и ресурсов, к которым относят: электронную почту, видеоконференции, публикации собственной информации, различные цифровые платформы, подкасты, социальные сети и т.п. Рассмотрим далее особенности, преимущества и недостатки некоторых цифровых ресурсов и образовательных платформ, которые можно применять в процессе обучения иностранным языкам.

2.1. Компьютерные игры

Компьютерные игры привлекают людей всех возрастов не только из-за высококачественной графики, вознаграждений за прохождение уровней или развлекательную ценность.

Главное в них – принять самостоятельно правильное решение, а это особенно нравится детям, где от этого зависит дальнейший ход игры. В играх всегда можно найти, чем заняться, проявить креативность и узнать что-то новое.

Игра позволяет развивать ключевые компетенции человека XXI века: кооперацию, креативность, коммуникацию, критическое мышление. Исследования показывают, что игры помогают людям тренировать память, внимание и социальные навыки. С помощью игр улучшается мышление в целом. Так, например, чтобы продвигаться по сюжету многих игр, нужно размышлять, выстраивать тактику и стратегию, анализировать информацию и в полной мере использовать ресурсы. Экшн-игры отлично тренируют логику, скорость реакции и принятия решений, а также умение признавать и исправлять ошибки. Квесты и игры на поиск предметов развивают логику и внимательность [16].

Практика показывает пользу компьютерных игр для освоения иностранного языка. Многие преподаватели замечают, что наибольших успехов в английском языке достигают ученики-геймеры, которым приходилось играть в компьютерные игры без местной локализации. Они также отмечают, что по некоторым критериям игры превосходят другие методы обучения. Многие учителя стали рекомендовать играть в компьютерные игры в качестве самостоятельной работы.

По сравнению с другими видами деятельности компьютерные игры обладают несколькими особенностями, которые оказываются полезными для изучения иностранных языков.

1) Компьютерные игры помещают игроков в различные ситуации, которые во время игры воспринимаются как реальные. Они заставляют по-настоящему погрузиться в языковую среду, и неважно, что происходящее в игре имеет мало общего с реальной жизнью. Главное не содержание,

а контекст. Аутентичная ситуация заставляет человека чувствовать себя настоящим участником происходящего и принимать решения как в обычной жизни.

Исследования показывают, что обучение в контексте проходит гораздо быстрее, чем чисто теоретическое обучение. В игре сюжет, история, персонажи, варианты выбора помогают лучше понимать и запоминать новые слова, фразы, конструкции и нюансы. Любая новая информация, поданная в таком максимально приближенном к реальности контексте, обретает смысл и ясность. Игра служит своего рода живым примером для иллюстрации лексики или грамматики.

2) В отличие от книг, фильмов, сериалов и других интересных материалов для изучения английского языка, игры интерактивны. Игрок – не пассивный зритель, а активный участник происходящего, где многое зависит от его действий. Во многих играх выбор игрока меняет его персонажа, мир вокруг и развитие сюжета. От игрока же зависит, выиграет он или проиграет, пройдет уровень или завалит его.

Интерактивность обеспечивает высокую мотивацию. Если от игрока многое зависит, но последствия при этом не страшные (максимум – персонаж умрет, и придется начинать с последнего сохранения), то играть очень интересно. В таких условиях он готов читать сложные задания и вслушиваться в диалоги персонажей, чтобы пройти игру. Также интерактивность заставляет мозг работать более напряженно, т.к. здесь важна быстрая реакция: нет времени посмотреть в словарь, если в режиме онлайн идет важная битва. Поэтому приходится быстро учиться понимать общий смысл и угадывать значения по контексту.

3) Сходство компьютерных игр с любимыми книгами и увлекательными сериалами в том, что они все интересны, не надоедают и вызывают положительные эмоции. И если

занятие доставляет удовольствие и дарит много приятных впечатлений, то сложности английского языка не станут непреодолимым препятствием. Кроме того, эмоции во время игры помогают формировать ассоциации в памяти, что тоже отлично сказывается на обучении.

4) В играх много повторяющихся моментов, которые при этом не надоедают. Например, это заставки перед уровнями, одни и те же реплики неигровых персонажей, ключевая лексика. Кроме того, сложные моменты приходится проходить по многу раз, и повторяющиеся фразы невольно запоминаются [17].

Не все компьютерные игры одинаково полезны в изучении иностранных языков. При выборе желательно учитывать следующие моменты.

Игры-квесты (Point-and-click) – это игры на поиск предметов и взаимодействие с ними; они отличаются простыми сюжетами и несложными заданиями. Их польза в изучении лексики на конкретных примерах. Если, например, на картинке нужно найти «Scissors», а игрок не знает, что это, то можно воспользоваться подсказкой, которая укажет на предмет, и станет ясно, что это ножницы. Примеры таких игр: «Нэнси Дрю», The Adventures of Sherlock Holmes, L.A. Noire, Syberia, Deponia.

Ролевые игры (RPG) – проигрывается роль персонажа, у которого своя история и возможности. В рамках сюжета игрок исследует окружающий мир, общается с неигровыми персонажами, выполняет квесты. У героя есть глобальная миссия или цель, к которой он идет на протяжении всей игры. Польза таких игр заключается в постоянном контакте с окружающим миром, что способствует формированию и развитию навыков чтения и восприятия на слух. Примеры таких игр: The Witcher, Kingdom Come: Deliverance, The Elder Scrolls, Neverwinter Nights.

Онлайн-игры – игры, в которых игрок находится в одном мире со множеством других реальных игроков. Это могут быть игры от военных стрелялок до фэнтезийных сюжетов с эльфами и гномами. Безусловная польза заключается в общении с реальными игроками со всего мира. Регистрируясь на иностранном сервере, игрок становится членом развитого клана или альянса и может переписываться в чате или разговаривать через микрофон. Это отличная возможность побороть стеснение и начать общаться на ранних этапах изучения языка. Примеры таких игр: Lineage II, World of Warcraft, Archeage, Perfect World.

Экшн-игры (Action) – это динамические игры, где много активных действий, боев, быстро развивается сюжет; здесь нужно показывать реакцию, ловкость и принимать решения. Польза при изучении иностранного языка – они учат воспринимать речь на слух. Для общего развития в плане языка они менее полезны, чем ролевые игры или квесты, т.к. диалоги нельзя приостановить, поэтому при уровне знаний Intermediate и ниже смысл будет ускользать. Но для разнообразия полезен и этот формат. Примеры таких игр: GTA V, Far Cry, Call of Duty, Fallout, Assassins Creed, Dishonored, Mafia, BioShock.

Симуляторы жизни – игры, в которых игрок создаёт своего персонажа и живет его жизнью. Также можно выполнять квесты или просто веселиться, попадая в странные и смешные ситуации. Это отличный способ выучить основную бытовую лексику, поскольку количество слов огромное – только для предметов мебели в таких играх больше сотни наименований. Примеры таких игр: Sims, Second Life [16].

Современные учителя, которые успешно применяют компьютерные игры при обучении иностранным языкам, выделяют два способа. Первый – это использовать игру для

обучения определенному языковому аспекту или виду речевой деятельности, т.е. содержание урока выстраивается под конкретную компьютерную игру. Другой способ – закрепление в игре пройденного материала учебника: повторение лексических единиц, грамматических конструкций, составление диалогов/монологов и т.д. в учебнике, а затем выполнение проекта в рамках заданной темы в игре. Этот способ зарекомендовал себя как наиболее эффективный.

Одной из известных компьютерных игр, которая применяется на современных уроках английского языка, является *Minecraft*. Советуют применять для обучения отдельную версию игры *Minecraft educational edition*, скачав которую можно получить пакет разработанных уроков по разным предметам и темам: <https://education.minecraft.net/ru-ru/resources/explore-lessons>, <https://education.minecraft.net/ru-ru> [43].

Minecraft можно использовать для создания историй с персонажами, локациями и сюжетами. Иными словами, обучающиеся могут писать и истории для мира, который они создают, а также для своего персонажа. Или создать историю с различными элементами сюжета, используя игру, в которую они играют, и добавить больше творческих элементов.

Визуализация – один из лучших способов показать обучающимся свое понимание прочитанного. Они могут восстанавливать различные настройки из текста и даже воссоздавать сцены и сюжетные события. Они также могут использовать их для презентаций или прогнозировании дальнейших событий, которые потом можно воссоздать в игре [60].

На рис. 6 представлен пример использования элементов данной компьютерной игры для отработки лексического материала по теме «Животные» и грамматического материала – глагола *can*. Ученикам необходимо назвать животное, описать его и сказать, что оно может или не может делать.



Рис. 6. Пример использования элементов компьютерной игры *Minecraft*

Среди других компьютерных игр, которые успешно применяются на уроках английского языка, отмечают следующие: *Sims*, *Civilization*, *Among Us*, *Brawl Stars*, *Subway Surf*, *Roblox*, *Tocaworld*, *Fortnite*. Их можно скачать на мобильные телефоны через приложения либо играть на ПК на официальном сайте.

Использование компьютерных игр на уроках иностранного языка значительно повышает мотивацию, особенно если дать интересное и необычное домашнее задание:

- озвучить диалоги между персонажами;

- придумать биографию героя (героев);
- описать внешность;
- придумать историю цивилизации, рассказать о постройках и ресурсах;
- составить семейное древо любимого компьютерного героя;
- в сравнении двух игр составить таблицу с плюсами и минусами каждой вселенской игры;
- назвать фильмы с участием компьютерных героев; придумать свой сюжет для фильма; оценить имеющийся фильм с героем;
- написать пять предложений о видео: три правдивых и два лживых;
- посчитать, сколько раз в видео произнесли то или иное слово;
- описать правила игры;
- написать обо всех обновлениях игры за последние полгода;
- узнать про создателя игры и про первую версию игры;
- сравнить свое мнение об игре с мнением друзей и рассказать в классе;
- написать письмо другу, который еще ни разу не играл в эту игру, поделиться своим мнением;
- сделать подборку игр по жанру (например, топ пяти гоночных игр);
- написать пост в соцсети со своими достижениями в игре, посоветовать игру [43].

В заключение отметим, что компьютерные игры не могут заменить классическое изучение иностранного языка с преподавателем. Это только дополнительный инструмент, который повышает мотивацию и делает обучение разнообразнее.

2.2. Социальные сети

Понятие «социальная сеть» на сегодняшний день рассматривается как особый вид общения пользователей в сети Интернет. Другими словами, это сервис, базирующийся на интернет-технологиях, который позволяет отдельным пользователям: создавать открытые или частично открытые профили; создавать список пользователей, с которым они состоят в социальной связи; иметь доступ к спискам коммуникаций «друзей», то есть к социальным сетям других пользователей внутри системы.

Социальные сети представляют собой постоянно растущую и развивающуюся коллекцию онлайн-инструментов, платформ и приложений, которые позволяют пользователям взаимодействовать и обмениваться информацией [20].

Социальные сети не являются образовательными ресурсами, они, в первую очередь, создавались с целью общения. Существует большое количество социальных сетей, которые объединяют в две группы на основании критерия доступа к ним:

– общедоступные социальные сети, для которых не важны профессиональные, возрастные и гендерные особенности участников, например, Facebook, MySpace, ВКонтакте, МойКруг и т.п.;

– специальные сети, которые создаются для участников, объединенных по определенному признаку. Как правило, участниками таких социальных сетей становятся по приглашению (т.е. они являются закрытыми).

Обращает на себя внимание тот факт, что среди учителей и преподавателей нет однозначного отношения к применению социальных сетей в практике обучения. Отношение одних можно охарактеризовать как настороженное: согласно их мнению, применение социальных сетей в обучении тре-

бует тщательной подготовки со стороны учителя, а также хорошо обоснованной и проработанной методики работы с социальными сетями в процессе обучения. Моделируя процесс обучения иностранному языку с применением общедоступных социальных сетей, необходимо оценить удобство их использования с технической точки зрения и полезность применения социальных сетей с точки зрения обучения [29].

Другие с уверенностью заявляют, что сегодня социальные сети – это новая среда обучения, где обучающиеся в основном читают или просматривают учебный контент, делятся комментариями или аудио- и видеоматериалами собственного производства, при создании которых применяются ранее приобретенные знания.

Использование социальной сети расширяет возможности учителя иностранного языка как для организации аудиторной работы, так и для эффективной организации самостоятельной работы. Социальная сеть помогает увеличить скорость коммуникации обучающего и обучаемого, но в то же время требует дополнительных временных затрат на подготовку контента, выкладываемого в Сети, и модерацию аккаунта. Отмечается, что использование социальной сети повышает авторитет обучающего и способствует созданию доверительных отношений с учениками [20].

Социальные сети рассматриваются современными учителями как возможность для решения ряда образовательных задач, среди которых:

- управление процессом обучения – социальные сети являются эффективным средством, помогающим обучающему и обучающимся постоянно находиться на связи, в группе в социальных сетях может быть опубликована информация об отмене, переносе занятий, проведении конференции и т.д.;
- индивидуализация процесса обучения – социальные сети позволяют обучающимся выполнять задания

в любом месте и в любое время. Обучающему, в свою очередь, социальные сети дают возможность узнать интересы, увлечения учеников и учитывать их при планировании учебного процесса;

- организация процесса обучения – в группе в социальных сетях можно продолжить начавшееся на уроке обсуждение, публиковать задания для обучающихся;

- возможность задействовать в обсуждениях неактивных или мало активных на уроках обучающихся;

- повышение мотивации к изучению иностранного языка – социальные сети можно использовать в качестве платформы для подготовки и проведения проектов, организации викторин и конкурсов, проведения опросов [29].

Социальные сети имеют и свои недостатки: переизбыток развлекательной информации, возникновение зависимости, отсутствие жесткого контроля, игнорирование этических моментов, а также неточность содержания [20].

В целом проведенные исследования свидетельствуют об эффективности применения социальных сетей в практике обучения иностранному языку, т.к. их использование способствует реализации личностно-деятельностного подхода, принципа индивидуальности, повышению мотивации к изучению иностранного языка, а также снижению стресса из-за боязни допустить ошибку [29].

Рассмотрим некоторые социальные сети, которые успешно применяются в практике обучения иностранным языкам на современном этапе в школе и вузе.

Самыми популярными социальными сетями во всем мире являются Facebook, Twitter, LinkedIn, Google+, ВКонтакте и др. Они предоставляют возможность присоединиться к группам, созданным специально для изучающих иностранный язык, пользоваться ресурсами сообществ, участвовать в обсуждениях.

Среди языковых социальных сетей наиболее популярными являются следующие:

– *My Language Exchange* (<https://language.exchange/>).

Пройдя бесплатную регистрацию на сайте, пользователь может выбрать язык для изучения, страну и город. Данная сеть может стать прекрасным способом найти друга по переписке. На форуме обсуждаются самые разные темы, а в чате общение проходит в режиме онлайн;

– *Lang-8* (<http://lang-8.com/>) – отличная сеть для развития письменной речи; работа строится на взаимопомощи в редактировании текста носителем языка;

– *Italki* (<https://twitter.com/italki>) – здесь зарегистрированы преподаватели, репетиторы и обычные пользователи, владеющие 70 языками, поэтому здесь нетрудно найти партнера для отработки коммуникативных навыков или друга-иностранца по переписке. Учитывая все возможности сети, ее можно рекомендовать как для начинающих изучать язык, так и для тех, у кого уровень подготовки уже выше среднего. Можно также выкладывать тексты для редактирования, существует возможность общаться на различных форумах;

– *Interpals* (<https://www.interpals.net/>) является обычной социальной сетью, пользователей которой объединяет общая цель – изучение иностранного языка. Интерфейс схож с другими социальными сетями, такими как Facebook или ВКонтакте, с фотографиями и перепиской;

– *Conversation exchange* (<https://www.conversationexchange.com/>) позволяет обмениваться языковым опытом, совершенствовать как письменные, так и разговорные языковые навыки, используя при этом голосовой или видеочат [10].

Twitch (<https://www.twitch.tv/>) – видеостриминговый сервис, специализирующийся на тематике компьютерных игр, в том числе трансляциях геймплея и киберспортивных турниров. Видео на платформе Twitch можно просматривать как в реальном времени, так и по запросу.

Также на площадке стали популярны и неигровые стримы, например, категория Music & Performing Arts, где стримеры в прямом эфире исполняют песни по заявкам зрителей и неформально общаются с ними. Другая популярная категория – Just Chatting, где стримеры общаются со своей аудиторией или смотрят видео, фильмы, мультфильмы и сериалы.

Без внимания не обходится и категория Travel & Outdoors, где люди проводят прямые трансляции на улице, в парке или во время своих путешествий в другие страны [63].

Возможности данного сервиса используют на уроках английского языка продвинутые преподаватели, поскольку это эффективный аутентичный источник для развития различных видов речевой деятельности у обучающихся уровня B2 и выше.

Для работы надо выяснить интересы обучающихся: подобрать контент и заранее его скачать, выбрав необходимый отрывок для работы; определиться с умениями, которые будем развивать, а затем разработать упражнения, например, сделать обзор, написать эссе или комментарии, пересказать отрывок, вставить слова и т.д. [44].

Clubhouse (Клубхаус) (<https://www.clubhouse.com/>) – социальная сеть, которая основана на голосовом общении. Приложение было запущено в 2020 г. Клубхаус предлагает широкий выбор клубов и виртуальных комнат с беседами на различные темы, ток-шоу, музыкой, нетворкингом, свиданиями, выступлениями, политическими дискуссиями и т.д. Подписавшись на пользователя, можно будет видеть список «комнат», в которых он состоит. В приложении можно виртуально побеседовать с известными медийными персонами [58]. Данная соцсеть дает возможность аутентичного общения с представителями англоязычных стран, т.к. большинство пользователей из США, Великобритании, Японии и Китая. Безусловный плюс – только голосовое общение,

без видео, что позволяет застенчивым ученикам чувствовать себя более уверенно: возможность тренировки навыков говорения и аудирования с разными диалектами [44].

Instagram – приложение для обмена фотографиями и видеозаписями с элементами социальной сети, позволяющее снимать фотографии и видео, применять к ним фильтры, а также распространять их через свой сервис и ряд других социальных сетей. Данная социальная сеть предлагает следующие функции:

- делать описания к изображениям, делаясь своими эмоциями и мыслями;
- выкладывать фото в реальном времени и снимать короткие видео по 15 секунд, используя функцию Stories;
- проводить прямые эфиры;
- следить за жизнью и новостями интересных людей;
- общаться посредством личных сообщений в Direct и комментариев под публикациями;
- проводить опросы, викторины, голосования в Stories, а также задавать вопросы и отвечать на них.

Все эти функции успешно можно применять при обучении иностранному языку, используя творческий подход. Примеры заданий:

1) Используя профили обучающихся, профили других людей:

- посмотрите видео, оставьте свой комментарий;
- выложите фотографию в своем профиле и спросите у одноклассников/одногогруппников, что они видят на данной фотографии;
- прокомментируйте фотографию друга;
- изучите профиль одногогруппника и расскажите о нем.

2) Используя профиль преподавателя:

- преподаватель размещает фотографию в своем профиле, обучающиеся должны отгадать историю этого снимка, что происходило до и после;

– преподаватель делает пост-обзор по пройденному материалу, где задает вопросы по теме пройденного материала, обучающиеся отвечают в комментариях;

– преподаватель делает посты об интересных ресурсах, которые обучающиеся могут использовать для изучения иностранного языка;

– преподаватель проводит игры, например, выберите: путешествовать на машине или на самолете и объясните почему. Обучающиеся в комментариях отвечают на вопрос, преподаватель выбирает того, кто дал наиболее интересный ответ, и этот ученик продолжает игру в своем профиле и т.д.

В данной соцсети существует огромное количество аккаунтов для изучения английского языка, среди которых:

@lazy_english – один из самых популярных аккаунтов, с ярким профилем, большим количеством картинок из популярных фильмов, мультфильмов и сериалов. В группе выкладывают по три слова в день с транскрипцией и переводом. Также есть примеры предложений с новой лексикой, к ним прилагаются перевод и правила чтения. Для начинающего уровня будут полезны транскрипции предложений, написанные русскими буквами;

@learn_repeat_check – обучение ведется по принципу «выучи, повтори, проверь»: каждый день авторы публикуют пост с тремя новыми словами или фразами и аудиозаписью их произношения, следующий аналогичный пост закрепляет изученное, а третий проверяет, как запомнились слова. Темы меняются каждую неделю, что систематизирует знания и позволяет набрать определенный словарный запас;

@mind_the_difference – этот аккаунт будет полезен не только новичкам, но и опытным знатокам английского. В нем описывают различия между схожими по значению или произношению словами, которые хоть раз, но путал каждый. Например, *beside* и *besides* или *often* и *frequently*. Все

объясняется просто, с примерами употребления и иногда с транскрипцией, если слова пишутся практически одинаково, но звучат по-разному [57].

TikTok – одна из самых популярных социальных сетей. Платформа дает много возможностей для визуального представления контента невербальным способом. Визуальный контент быстрее попадает в сознание реципиента, запоминается, вызывает определенные ассоциации, стойкие стереотипы. Во-первых, мозг воспринимает визуализацию как реальную практику навыка. Во-вторых, визуализация повышает компетенцию и способствует релаксации. В-третьих, такая практика положительно сказывается на мотивации к изучению, так как видим результат и хочется продолжать. Иными словами, визуализация – это путь к успешному освоению английского языка, и *TikTok* – очень креативная платформа социальных сетей для эффективного обучения иностранному языку [53].

Среди популярных каналов для изучения английского языка можно выделить следующие:

How to British @how_to_british Создатели контента – Дерси Литтлер и Анита Чен – не являются преподавателями. Они начинали с развлечений, но с огромным количеством сообщений, касающихся изучения языка, и теперь оказались втянутыми в сферу изучения английского языка. Теперь они все больше сотрудничают с профессиональными преподавателями английского языка и даже с сетями международных курсов английского, создавая онлайн-проекты. Данный канал сосредоточен на культуре и лексике. Контент содержит британский сленг, сравнение британского и американского английского, изучение омонимов в комической форме и т.п.

@linguamarina Автор этого канала Марина снимает видео в формате словаря. Она говорит по-английски дос-

таточно медленно, поэтому ее легко понять, и снимает видео в различных ситуациях, описывая, что она использует, делает или видит.

Real Life English @reallifeenglish Авторами канала является супружеская пара британки и американца. Они сосредоточиваются на том, как люди говорят в реальной жизни и как это отличается от учебника английского языка [54].

Таким образом, использование любой социальной сети в обучении может быть не только интересным и развлекательным, но также полезным и поучительным. Функции социальных сетей позволяют осуществлять образовательные программы, вводить грамматический и лексический материал с помощью аудио- и видеопубликаций, практиковать материал, полученный в аудитории или же отработанный ранее в приложении. Также они позволяют совершенствовать знания с помощью коммуникации, интерактивности и контроля не только со стороны обучающего, но и обучающихся. Это положительно влияет на повышение уровня владения языком и мотивирует пользователей на дальнейшее развитие речевых и лексико-грамматических навыков.

2.3. Мессенджеры

Мессенджер – это приложение или онлайн-система, дающая возможность мгновенно обмениваться информацией через Интернет. Таких программ сейчас очень много, и самые популярные из них – Viber, WhatsApp, Facebook Messenger, Skype, ICQ, Telegram.

Среди преимуществ использования мессенджеров в учебном процессе выделяют следующие:

– привычность интерфейса и самой коммуникативной среды для обучающихся позволяет экономить время на их адаптацию к новому образовательному пространству;

– многие ресурсы, являясь бесплатными, обладают значительным функционалом для реализации образовательных задач;

– функционал социальных сервисов позволяет не только хранить, но и создавать цифровой контент, а также делиться им;

– мультимедийные возможности видео-, аудио-, интерактивных социальных сервисов позволяют значительно разнообразить представление учебного материала;

– учебная деятельность с помощью мессенджеров способствует развитию мотивов обучения, связанных с самореализацией, самовыражением, отсутствием боязни потерпеть неудачу, просоциальным поведением и т. д.;

– применение технологий форумов, блогов, вики, других средств позволяет обучающимся самостоятельно или совместно создавать учебный материал, что, в свою очередь, стимулирует самостоятельную познавательную деятельность, способствует вовлечению обучающихся в образовательный процесс, развивает критическое мышление, рефлексивность и др.;

– обучение с помощью мессенджеров позволяет формировать у обучающихся XXI века навыки, связанные с умением не только найти информацию, но и переработать ее и на ее основе создать новую;

– поддержка обучения в среде социальных сервисов позволяет не ограничиваться только формальными занятиями в аудитории, а расширять образовательное пространство, предоставляя педагогическую поддержку во внеаудиторное время.

К недостаткам относят отсутствие сетевого этикета между обучающимися, невысокий уровень владения мессенджерами у преподавателей, затрудненность доступа к мессенджерам из учебных аудиторий [27].

Использование мессенджеров на уроке иностранного языка показывает ученикам, что язык можно использовать не только изолированно на уроке, но и в реальной жизни. Приведем несколько примеров:

- создать чат для всех учеников, где раз в неделю публиковать небольшую викторину по грамматике – это может быть тест на любой платформе, типа quizizz.com, например. Ученики выполняют такой тест и делятся в чате результатами;

- в любом из мессенджеров послать мемы и попросить объяснить, почему употребляется то или иное грамматическое явление во фразе на картинке;

- после урока, на котором изучили новую лексику, отправить ученику в любом из мессенджеров набор карточек, причем не с переводом, а картинку с английским словом. Попросить его переслать каждую карточку, но с составленным предложением с данным словом;

- в созданной группе попросить каждого из учеников каждую неделю присылать новое слово, которое они узнали, с картинкой и составленным предложением. Эти слова могут быть взяты из домашнего задания, из книг, которые читают на уроке. Учитель затем собирает вместе все составленные предложения и в начале урока просит заполнить пропуски в предложениях или заменить картинки словами;

- для развития навыков устной или письменной речи можно подготовить 5–6 картинок, не связанных друг с другом. Первая из них должна задавать ситуацию, например, «In a shop», «Swimming in the sea» и т.д. Учитель отправляет картинку в мессенджер, ученик пишет начало истории, затем учитель неожиданно присылает следующую картинку, и задача ученика – включить эту ситуацию в свой рассказ. В качестве домашнего задания можно прислать набор картинок и попросить написать историю или рассказать ее в голосовом сообщении;

– можно выделить одну неделю, на которой читать одну небольшую историю или рассказ. Для этого надо отправить историю сообщением, а задача учеников – прочитать и написать в чат, понравилась ли им история и почему [45].

Таким образом, мессенджеры – это современная форма социальной коммуникации, которая открывает новые возможности для общения. Также они оказывают неоценимую помощь в образовательном процессе. Благодаря мессенджерам коммуникация в образовательной организации начинает приобретать трехсторонний характер (преподаватель, обучающиеся и родители), что, в свою очередь, может благоприятно сказаться на процессе обучения.

2.4. Блоги

Блог – это веб-сайт (или его раздел), содержащий датированные записи мультимедийного характера, расположенные в обратном хронологическом порядке. Посетители блога могут оставлять комментарии к записям и заносить блог в свою «френд-ленту», в которой немедленно отражаются новые записи из внесенных туда блогов. Блог как средство коммуникации в интернет-пространстве характеризуется отличительными признаками, такими как: наличие гиперссылок, частое обновление информации, написание комментариев, разнообразные тематические рубрики, наличие мультимедийных элементов [42].

Блог является еще одним современным способом социального взаимодействия путем преимущественно письменной коммуникации. Главное отличие блогов от сайтов исследователи видят в том, что они представляют регулярно обновляемую информацию в виде онлайн-журнала или дневника. Основная цель блогов состоит в обмене информацией, мнениями, идеями, советами, комментариями между представителями широкой общественности.

Современные блог-технологии развиты настолько, что пользователям теперь не нужно обладать особыми знаниями информационных технологий или языков программирования, чтобы создать свой интернет-дневник. Сейчас для выполнения этих задач существуют различные так называемые блог-платформы, т.е. специальные веб-сервисы, которые снабжают пользователей подготовленной системой управления блогом, для чего им не нужно обладать специальными техническими навыками. Блог-платформы позволяют создавать блог в течение 10 минут и редактировать его в любое удобное время и из любой точки доступа сети Интернет. Подобных веб-сервисов с различной тематикой и предназначенных для различных целей Интернет насчитывает тысячи. Самые популярные и известные практически каждому интернет-пользователю – это *Blogger*, *LiveJournal*, *WordPress*. Учебная тематика блогов раскрыта на таких сервисах, как *SchoolBlogs*, *Blogosphere.us* и *Weblogged*. Они предоставляют не только информацию о современных тенденциях развития блогов, но и помогают найти правильное применение блог-технологий в образовательном процессе [28].

Блог – это тоже своего рода социальная сеть, ресурсы которой можно активно использовать в дидактических целях, так как блоги содержат информацию не только в виде текстов, но и фотографий, рисунков, видеороликов, графиков.

Блоги представляют собой неисчерпаемый источник актуальных аутентичных текстов. В связи с этим учитель может создавать ситуации, в которых обучающиеся будут овладевать как рецептивными, так и продуктивными видами речевой деятельности.

Блоги способствуют развитию навыков письменной коммуникации и помогают устранить барьеры, существу-

ющие при личном общении. При этом комментарии подписчиков напоминают форум, участвуя в котором обучающиеся формируют у себя способность предупреждать недопонимание или возможное нарушение коммуникации за счет использования известных языковых и метаязыковых средств [10].

У каждого обучающегося появляется уникальная возможность общения с носителями языка, которая осуществляется посредством написания комментариев к базовому сообщению блога. Ученики знакомятся с культурой стран изучаемого языка, видят повседневное поведение носителей языка. Это, в свою очередь, повышает мотивацию к изучению английского языка, формируя у школьников систему ключевых компетенций.

Дидактические свойства блогов являются необходимой основой для развития не только письма, но и чтения как вида речевой деятельности у обучающихся. Помимо этого, блог – это отличное средство для формирования личности, способной быстро ориентироваться в динамично развивающемся и обновляющемся информационном пространстве.

В зависимости от цели обучения, можно создать: блог учителя (обучающая информация, или содержание более личного характера); блог класса/группы (общее пространство для учителя и обучающихся, подходит для классных обсуждений или для «онлайн» круглых столов); личный блог обучающегося (возможность рассказать о себе, собрать портфолио своих лучших работ, личное учебное онлайн-пространство).

Тем не менее необходимо упомянуть и отрицательные стороны такого методического явления, как внедрение блогов в современный образовательный процесс. Во-первых, работа с блогами подразумевает наличие компьютеров и доступа к стабильному, желательно, скоростному Интернету,

и, помимо прочего, она носит неформальный характер, что затрудняет применение таких технологий в некоторых школах. Во-вторых, планирование такой работы требует от учителя больших временных затрат и усилий, так как следует правильно интегрировать работу в блогах в учебный процесс без ущерба для учебного плана. В-третьих, оценку такого вида деятельности не всегда легко провести в соответствии с существующей балльной системой, так как во многих работах должен быть задействован творческий компонент. И, наконец, в-четвертых, учитель может встретиться с неким протестом со стороны обучающихся по поводу публичного размещения своих работ.

Использование блогов в полной мере отвечает преследованию главной цели иноязычного обучения – формированию и развитию иноязычной коммуникативной компетенции и ее главного компонента – речевой компетенции, которая, в свою очередь, подразумевает развитие и совершенствование коммуникативных навыков и умений во всех четырех видах деятельности: говорение, письменная речь, чтение и аудирование [13].

2.5. Подкасты

Подкаст рассматривают как «аудио- или видеофайл, распространяемый в сети Интернет для прослушивания на персональном компьютере либо мобильных устройствах» [1].

Дидактический потенциал подкастов базируется на технических и дидактических характеристиках этой технологии:

1. Аутентичность. Подкасты могут заметно обогатить занятие по иностранному языку, т.к. они в большинстве своем представляют аутентичный материал. Большинство подкастов включают в себя сопроводительные тексты с примечаниями об уровне сложности и рекомендациями, а также

заданиями к предлагаемому отрывку и могут использоваться на разных этапах изучения иностранного языка.

2. Актуальность. Система подкастинга позволяет пользователям регулярно пополнять свой архив новыми аудио- и видеоматериалами из Интернета.

3. Многоканальное восприятие. Сервис подкастов часто предлагает учебные материалы, которые строятся на комбинации звукового ряда, фото или видеокартинки, а также текстовых материалов. Это дает возможность использовать на одном занятии многоканальные учебные материалы, т.е. одновременно задействовать разные органы восприятия, что колоссально расширяет рецептивные возможности обучающихся, становится ключом к пониманию иноязычной информации и, как следствие, стимулом к устному или письменному высказыванию по теме.

4. Мобильность используемого технического средства (смартфон, Mp3 плеер, планшет) позволяет обращаться к материалам подкаста в любое время и в любом месте, в этом случае принято говорить о расширении среды обучения. Доступ к такому средству, как подкаст, за пределами учебных занятий дает шанс учиться в свободное время и возможность работать в соответствии с персональными рецептивными навыками, адаптировать понимание сложного аудиоотрывка к индивидуальным особенностям восприятия информации. Это позволяет освободить аудирование от стереотипа повышенной сложности и может служить мотивацией к самостоятельной учебной деятельности.

5. Многофункциональность. Технология подкаста является многофункциональной, с ее помощью при обучении иностранным языкам можно развивать несколько видов речевой деятельности: вместе с аудированием возможно развивать навыки говорения и творческого письма; также

учителем технология подкастов может быть использована в разных моделях обучения: персонализированное обучение, дистанционное обучение, самостоятельное обучение, модель «перевернутого класса», непрерывное обучение.

6. Продуктивность. Использование воспроизведенных материалов – это одна сторона работы с подкастами на занятии иностранного языка, другая же, не менее интересная, – создание и дальнейшее распространение собственных подкастов. Подкастинг является сильным импульсом изучения английского языка в аспекте деятельностного подхода. Создавая и публикуя в сети аудио- или видеоматериалы, обучающиеся работают с перспективной информационной технологией в реальной ситуации.

7. Интерактивность. На современном этапе развития Интернета важным является не только потребление, т.е. исключительное прослушивание, прочитывание или просматривание информации, но и активное взаимодействие между людьми в Интернете. Интеграция подкастов в обучение иностранным языкам с его возможностями кооперативного взаимодействия как нельзя лучше способствует интерактивности учебного процесса.

С точки зрения содержания, подкасты обладают следующими характеристиками:

а) имеют определенную тематику и периодичность издания;

б) продолжительность подкастов может варьироваться от нескольких минут до нескольких часов, в зависимости от поставленной перед автором цели. Этот привлекает слушателей с разными интересами и уровнем языковой подготовки;

в) контент подкастов постоянно пополняется, что предполагает широкий выбор материала для слушателей.

Рассматривая классификации подкастов с точки зрения их использования в процессе обучения иностранным языкам, можно выделить следующие:

1) аутентичные (authentic podcasts), предназначенные для носителей языка – это могут быть новости, радиошоу, музыкальные каналы, интернет- сериалы и др. Данный тип подкастов подходит обучающимся с уровнем владения иностранным языком В2-С1;

2) созданные преподавателем (teacher podcasts) – для дополнения содержания основного курса обучения языку (при традиционной форме обучения) созданные обучающимися (student podcasts) – создаются обучающимися, но часто с помощью преподавателя;

3) методические (educator podcasts) – подкасты для повышения квалификации преподавателей, саморазвития и обмена методической информацией [61].

Подкасты могут быть разделены в зависимости от цели, поставленной преподавателем:

– подкасты для работы с лексическим материалом, где автор объясняет значение слова, словосочетания или идиомы и иллюстрирует их примерами функционирования рассматриваемой лексической единицы в языке;

– подкасты, направленные на развитие умений аудирования и включающие задания по аудированию;

– подкасты, предназначенные для проведения целого занятия по иностранному языку [2].

На сегодняшний день существует достаточно большое количество подкастов, которые отвечают различным запросам пользователей по наполнению и содержанию. Несколько примеров представлены в табл. 1.

Разнообразие тем подкастов позволяет преподавателю вводить и закреплять учебный материал с использованием

ситуаций общения, отражающих содержание избранной для занятий сферы общения.

Таблица 1

Примеры подкастов для изучения английского языка

Уроки на основе подкаста	Breaking News English- http://www.breakingnewsenglish.com/
Истории (сторителлинг)	English through stories- http://www.englishthroughstories.com/
Шутки	Many things- http://www.manythings.org/jokes/
Произношение	Tim's pronunciation Workshop https://www.bbc.co.uk/learningenglish/english/features/pronunciation/introduction
Диалоги, полилоги	ELLLO Views, ELLLO Mixer- https://www.elllo.org/english/1451/index.htm https://www.elllo.org/english/Mixer076/index.htm
Лексика, идиомы и т.д.	English Teacher John- http://englishteacherjohn.com/
Песни	Englishpodsong- http://englishpodsong.blogspot.com/
Акценты и диалекты	In a manner of speaking- https://www.paulmeier.com/tag/phonetic-podcast/
Новости	Voice of America- https://learningenglish.voanews.com/

Таким образом, в пользу применения подкастов в образовательной среде выступают следующие факты. Во-первых, они распространяются в сети Интернет в режиме реального времени, происходит постоянное обновление ресурсов и баз данных, что немаловажно в преподавании иностранных языков. Во-вторых, аутентичность ресурсов позволяет преподавателям иностранных языков на их основе обучать грамотной и полноценной иноязычной коммуникации. В-третьих, доступность подкастов. Чтобы начать работать с подкастами, не требуется наличие специального оборудования, программ, что и повлияло на популярность данного вида медиа [62].

2.6. Интерактивные доски

Увеличение интереса к виртуальным доскам можно связать с многофункциональностью этих инструментов: совместное выполнение заданий в реальном режиме времени, возможность видеть действия друг друга, комментировать выполненные задания [5].

Miro (<https://miro.com/ru/online-whiteboard/>)

Виртуальная доска Miro не требует установки, а загружается при помощи браузера. После прохождения регистрации открывается доступ к трем бесплатным доскам, которые в процессе работы можно очищать и обновлять. Интерфейс сервиса на английском языке, но с помощью всплывающих подсказок становится понятен и тем, кто совершенно не владеет языком. Режим видеосвязи доступен только в платных версиях, но для связи можно использовать и другие приложения, например, Zoom. Доску можно использовать как самостоятельную единицу, не прибегая к помощи видеочата, так как при входе каждого участника курсор подсвечивается его именем и можно отследить действия любого ученика.

Для создания новой доски необходимо кликнуть на плюсики New board. Доску можно назвать любым именем и добавить описание. После создания доски можно прикрепить все необходимые для урока материалы, презентации, страницы из учебника, интернет-ссылки. Можно загрузить рабочую тетрадь, и ученик будет делать упражнения прямо на доске. Учителя могут оставлять комментарии и указывать на ошибки. На доске есть секундомер, что облегчает распределение времени на уроке.

На доске представлено большое разнообразие шаблонов, что очень экономит время при подготовке к уроку. Доска имеет неограниченное пространство, что позволяет

использовать доску для учеников разных уровней или для нескольких групп: одна группа работает в одной части доски, другая в другой. Кроме того, можно использовать это неограниченное пространство для нескольких тем, а также загрузить несколько материалов одновременно в разных форматах, что очень удобно при проведении онлайн-урока – не надо открывать сотни вкладок и тратить время урока.

Из недостатков Migo отмечают невозможность прикрепить аудиофайл на доску, но это легко компенсировать с помощью ссылок на аудиозаписи в Интернете. Другой недостаток – зависимость от скорости Интернета: если интернет-соединение плохое, то файлы грузятся медленно или вообще не грузятся. Но и эта проблема решается путем создания PDF или jpeg- дубликата доски. И, наконец, отсутствие функции видеоконференции [55].

Таким образом, виртуальная доска Migo предусматривает возможности работы с разными форматами предоставления информации, такими как гиперссылки, видео, фото, картинки, презентации, графики, ментальные карты и другие. Виртуальная доска даёт возможность разнообразить визуализацию информации, монотонность вербального контента. Среди дидактических возможностей виртуальной доски Migo отмечают не только вербально-визуальное представление на доске учебных материалов, но и потенциал совместной работы и разных видов интерактивной работы с источником информации в виде текстовых и мультимедийных объектов, созданных обучающимися. При использовании данной доски возможна реализация практически всех видов деятельности в формате синхронной совместной работы, таких как групповая дискуссия, парная работа (с интеграцией сессионных залов в Zoom), мозговой штурм, взаимная проверка, проектная деятельность, аудирование, чтение, презентация докладов и многие другие [5].

Twiddla (<https://www.twiddla.com/>)

Twiddla – бесплатная интерактивная доска для работы и обучения. Инструмент платный, но есть тестовый период, в который можно понять, подходит ли он для работы. Доска имеет визуально привлекательный и интуитивно понятный интерфейс.

Здесь можно загружать страницы сайтов, изображения с компьютера или из Интернета. На доске можно записывать идеи, рисовать, создавать заметки. Каждый участник может поделиться, чем хочет, удобным способом. Можно загрузить любой файл с компьютера и работать с ним.

Одновременно доской могут пользоваться безграничное количество людей. Можно пригласить одного или целую команду из сотни человек. Чтобы использовать доску, не нужно скачивать плагины и приложения, она работает в браузере.

Пользователь в статусе «Guest/Гость» может без регистрации провести 20-минутное онлайн-занятие. Время считается с момента присоединения второго участника. Максимально на занятии может присутствовать 10 участников. Сессии сохраняются в хранилище Twiddla без лимитов по размеру. Однако нет информации, как долго загруженный контент хранится на серверах Twiddla.

IDroo (<https://app.idroo.com/>)

Интерактивная онлайн-доска с полным набором инструментов для ввода математических формул и рисования. Можно писать от руки, рисовать линии, прямоугольник, эллипс. Также присутствует возможность печатать текст, изменяя его цвет или шрифт.

Для приглашения участника сессии нужно лишь отправить ему ссылку-приглашение. Одновременно на доске могут работать несколько пользователей, а в платных версиях есть возможность добавлять документы и изображения, изменять фон доски. Размеры досок бесконечны. Созданные доски можно сохранить в PDF-файл или изображение.

Padlet (<https://padlet.com/>)

Очень позитивная, яркая, оптимистичная программа будет интересна школьникам, так как наполнена огромным количеством красивых, веселых, незаурядных, выразительных шаблонов.

Доска может применяться для совместного сбора материалов, на ней можно работать совместно или для проведения опроса после изучения той или иной темы, а также для планирования мероприятий или мозгового штурма. Дополнительно ее можно использовать в качестве системы хранения документов как список дополнительных материалов по теме. Функционал доски позволяет прикреплять заметки, изображения, файлы и ссылки на внешние ресурсы. Также можно писать прямо на доске. Можно настроить фоновое изображение.

Виртуальную доску можно сохранить, а можно поделиться ею в соцсетях, экспортировать, распечатать и даже создать QR-код.

NoteBookCast (<https://www.notebookcast.com/>)

Очень простая, интуитивно понятная, абсолютно бесплатная программа для ведения онлайн-уроков в режиме реального времени. Используется репетиторами, чтобы писать и рисовать онлайн или планировать. Максимально допустимое количество участников занятия – 10.

Есть лазерная указка, которая позволяет в реальном времени указывать на любой элемент интерактивной доски. Чтобы ничего не перепутать, цвета указок участников отличаются.

Можно создавать шаблоны досок и загружать изображения в качестве фона на задний план виртуальной онлайн-доски. Есть возможность отключать действие карандаша, что особенно полезно для планшетов и компьютеров с сенсорным экраном. В любой момент можно сделать скриншот

онлайн-доски и загрузить его. Есть только текстовый чат внутри доски, голосовая связь не поддерживается. Онлайн-доски после работы можно сохранить.

Myownconference (<https://myownconference.com/ru/>)

Myownconference входит в Топ-5 лучших мировых сервисов для проведения вебинаров и онлайн-обучения: видеоконференция, текстовый чат, демонстрация экрана, показ презентаций и документов, видеофайлов, тестирование участников.

Для знакомства и освоения программы можно использовать бесплатный тариф, который ограничен лишь временем записи вебинара – 20 минут и рассылкой – 100 подписчиков.

WikiWall (<http://wikiwall.ru/>)

Приложение может заинтересовать школьников и студентов, так как посвящено созданию стенгазет. Эта интерактивная доска бесплатная. Создать новую стенгазету можно, нажав на главном экране кнопку «Сделать всей толпой». Регистрация отсутствует, участники могут ввести свое имя или ник и выбрать аватар. Можно писать текст, загружать изображения и видео. Недостаток заключается в отсутствии средств для общения участников, работающих над созданием стенгазеты, присущее виртуальным доскам. Ссылку на созданную газету можно опубликовать в Интернет [15].

Gynzy (<https://www.gynzy.com/en/>)

Здесь можно делать все, что на любой интерактивной доске: писать тексты; рисовать; загружать видео, фото и аудио. Есть разлиновка для удобства. Можно создавать свои уроки, используя анимацию. Среди анимированных инструментов есть линейка, транспортер, игральные кубики, таймер, компас и другие – можно найти для любого урока. Также есть библиотека интерактивных упражнений, которыми можно дополнить свои уроки. Но есть у этого сервиса небольшой минус: нет русского шрифта. Можно сканировать записи и вставлять как изображения.

Classroomscreen (<https://classroomscreen.com/>)

Эту доску разработал голландский учитель – он хотел, чтобы множество инструментов для учебы находились в одном месте. Пользоваться доской можно бесплатно. Работать в приложении можно через браузер. Оно имеет несколько функций:

- можно выбрать фон, использовать не только белую доску, но и полноценные изображения, их можно загрузить с компьютера;

- в текстовое поле можно вводить инструкции к заданиям;

- можно выбрать язык;

- есть таймер – можно установить определенное время для решения конкретной задачи;

- есть светофор: ученик может нажать на красный цвет, если ему нужна помощь, а учитель может включать зеленый, чтобы показать начало работы, а красный – конец;

- режим рисования – для изображения можно использовать участок доски или всю ее площадь;

- можно включить разминку;

- можно установить разрешенный уровень шума на занятии: тишина, возможен шепот, спросить соседа и совместная работа.

Webwhiteboard (<https://www.webwhiteboard.com/>)

Доска разработана так, что получить к ней доступ очень просто, а использовать можно максимально эффективно. Пригласить для совместной работы или обучения можно по ссылке. На этой доске можно совместно редактировать текст, делать заметки, оставлять идеи. Можно оставлять комментарии к идеям других участников – так не придется редактировать их записи. Бесплатно пользоваться этой доской можно 21 день.

Conceptboard (<https://conceptboard.com/>)

Данная доска подойдет и для работы, и для учебы. На доску можно выводить изображения, файлы, писать тексты, рисовать. Один человек может выводить это все на доску, а остальные участники как бы сотрудничать с ним: дополнять материалы, комментировать и прочее.

Для общения в доску встроен онлайн-чат. Также можно назначать задачи определенным участникам, оповещения будут приходить на почту. Чтобы информацию на доске нельзя было изменить, можно поставить защиту: режим чтения.

На сайте доски можно созвониться с участниками, продемонстрировать экран, чтобы всем было еще понятнее, о чем речь. Но доступ к таким функциям есть только на платной версии. Бесплатная версия подойдет для учителей, а ученики будут просто наблюдателями [22].

Таким образом, использование виртуальных досок в обучении позволяет дистанционно работать в режиме реального времени большому количеству участников – от мини-класса или даже индивидуальной консультации и до тысячной аудитории; решать задачи планирования, проведения мозговых штурмов; писать и редактировать тексты, рисовать, составлять математические формулы, загружать документы, изображения, видео и т.д.

2.7. Интернет-платформы

В связи с растущей популярностью онлайн-обучения и вынужденного перехода на дистанционное, появилось много зарубежных и российских платформ, которые облегчают работу как учителей, так и обучающихся. Интернет-платформу можно отнести к универсальному дидактическому средству, так как в процессе восприятия информации при обучении с ее помощью задействованы слух и зрение, а также происходит отработка определенных умений

с помощью современных тренажёров (например, электронные карточки с новыми словами).

Рассмотрим российские платформы для онлайн-обучения, которые уже зарекомендовали себя.

Хранение материалов

Яндекс.Диск – облачный сервис, работающий для России, Белоруссии и Казахстана. Особенности: невысокая стоимость Гб для расширения «облака»; возобновление прерванных загрузок; высокая скорость синхронизации файлов; возможность сохранять файлы с диска другого пользователя вместо их скачивания; встроенные сервисы для совместной работы.

Облако Mail.ru – облачное хранилище данных российской компании VK. Позволяет хранить музыку, видео, изображения и другие файлы в облаке и синхронизировать данные на компьютерах, смартфонах или планшетах, а также делиться ими с другими пользователями Интернета.

Связь с учениками

Видеосвязь можно осуществлять через следующие платформы:

Edvibe (ex. ProgressMe) – лингвистическая российская платформа для создания и проведения интерактивных уроков, онлайн-курсов, марафонов по иностранным языкам. Функционал у платформы очень большой и там есть видеосвязь с пока только индивидуальными учениками.

Телемост (приложение Яндекс) – сервис видеозвонков от Яндекса. Доступен, если у учителя есть Яндекс.Диск/Яндекс.Почта.

Особенности: не требует установки ученику; позволяет зайти просто по ссылке; есть браузер и отдельная программа; можно проводить занятие с группой; можно делиться экраном; можно выбирать, каким окном делиться (даже отдельной вкладкой браузера); чат встречи сохраняется; можно записывать урок; качество видео и аудио хорошее.

Нельзя делиться звуком и звуком без видео; нельзя передать управление мышкой ученику; нет доски; организатор не может отключить звук и видео участников.

Сферум (VK) (<https://prof-sferum.ru/main>) – бесплатная платформа для учителей и учеников, созданная компаниями VK и «Ростелеком». Здесь можно проводить онлайн-занятия, совершать видеозвонки, общаться в чатах, делиться документами, составлять расписание уроков и даже вести информационный канал школы.

Особенности: нужно устанавливать ученику; можно работать в браузере или скачать программу на компьютер; можно проводить занятие с группой; можно делиться экраном; можно выбирать, каким окном делиться; чат встречи сохраняется; качество видео и аудио хорошее; организатор может отключить звук и видео участников.

Нельзя делиться звуком и звуком без видео; нельзя передать управление мышкой ученику; нет доски; нельзя записывать урок.

ВКонтакте (VK)

Особенности: демонстрация экрана; функция «поднять руку», если хотите задать вопрос; виртуальные фоны с технологией 360°; уведомление о входящем звонке; предупреждает о плохом интернет-соединении или если начали говорить с выключенным микрофоном; можно легко управлять звонком: добавлять и удалять участников, выключать и включать микрофоны; говорящий определяется автоматически – виден крупным планом.

Jazz (Сбер) (<https://sberdevices.ru/jazz/>)

Особенности: не надо устанавливать ученику, можно зайти просто по ссылке; работает в браузере, без установки на компьютер; можно проводить занятие с группой; можно делиться экраном; можно выбирать, каким окном делиться (даже отдельной вкладкой браузера); есть чат и реакции, можно поднять руку; качество видео и аудио хорошее.

Нельзя делиться звуком и звуком без видео; нельзя передать управление мышкой ученику; нет доски; нельзя записывать урок; организатор не может отключить звук и видео участников.

Pruffme – платформа для создания и проведения видеоконференций, вебинаров, автовебинаров, интерактивных досок, курсов, тестов и опросов.

Особенности: не надо устанавливать ученику, нужно пройти по ссылке; платформа работает в браузере, а не в отдельной программе; можно проводить занятие с группой; можно делиться экраном; можно выбирать, каким окном делиться; можно делиться звуком и звуком без видео; чат встречи сохраняется в Excel; есть доска (копия Miro); можно записывать урок (в платной версии); качество видео и аудио хорошее; организатор может отключить звук и видео участников. Нельзя передать управление мышкой ученику.

Работа с документами

Яндекс.Диск – работа с документами, таблицами, презентациями. Внешний вид почти не отличается от гугл-вариантов. Есть инструменты комментирования, редактирования и т.д. Есть два варианта доступа по ссылке: на просмотр и на редактирование, т.е. файлы не надо пересылать или загружать на компьютер. Работать можно в браузере одновременно над одним документом онлайн.

МойОфис – работа с документами, таблицами, презентациями. Система хранения файлов помогает быстро получить доступ к актуальным версиям документов и хранить их в едином пространстве. Работать с документами можно в веб-браузере без установки приложений. Можно редактировать документы совместно с разных устройств в онлайн-режиме. Разграничение прав доступа на уровне пользователя помогает гибко управлять файлами и папками. Почтовая система поддерживает до 30 000 пользователей, личные

и корпоративные адресные книги, позволяет назначать встречи, бронировать ресурсы и переговорные комнаты.

Работа с учебником

Платформа *Edvibe* позволяет:

- создавать виртуальные классы для учеников (регистрация ученика очень простая и быстрая);
- преподавать по готовым материалам, выбрав нужный уровень и возраст ученика;
- создавать свои материалы с помощью конструктора курсов и заниматься по ним с учениками;
- использовать более 30 интерактивных упражнений;
- задавать домашние задания;
- вести график занятий;
- объединять учеников и проводить групповые занятия;
- комфортно проводить уроки на компьютере, планшете и телефоне.

Для работы в качестве учебника существуют следующие функции:

- возможность собрать разные материалы в одном месте: текст, аудио, видео, картинки, игры, белую доску, необходимые ссылки;
- наличие скрытых секций (*hidden sections*) позволяет учителю прописать свои действия или ответы в одном месте, но ученику они не видны;
- возможность менять скорость в аудио в трех вариантах. Есть два варианта прослушивания: каждый ученик слушает сам либо учитель управляет аудио и кнопками «стоп»;
- возможность рисования на картинках, и это видно с обеих сторон экрана, когда рисует ученик или обводит/печатает на картинках учитель;
- возможность сделать оглавление, как в книге; быстро переключаться между секциями и отмечать секции выполненными. Оценку завершения юнита видно и учителю, и ученику;

– возможность создания учебника для урока или серии уроков, выбрав и скопировав задания в одном месте, а затем в шаблоне «Текст» программа все оформляет. В созданном документе можно редактировать, подчеркивать, выделять цвета и т.д.

Интерактивное обучение

Взнания – платформа, которая может заменить известные зарубежные платформы Quizlet, LearningApps, Kahoot, Wordwall, ISL Collective.

Возможности платформы:

– инструмент заучивания слов: эффективная замена классическим диктантам; 13 механик на заучивание; все результаты учеников фиксируются в специальном журнале, где можно следить за статистикой и прогрессом;

– интерактивные задания: все задания с автопроверкой; 18 механик; все результаты учеников фиксируются в специальном журнале, где можно следить за статистикой и прогрессом;

– интерактивные видео: все задания с автопроверкой; практически половину интерактивных заданий можно встроить сразу в видео; видео останавливается в определённом месте, и на экране появляется задание, которое надо выполнить для дальнейшего просмотра; все результаты учеников фиксируются в специальном журнале, где можно следить за статистикой и прогрессом;

– интерактивные игры: привычные настольные и обучающие игры перенесены в онлайн-формат; каждый ученик сам заходит со своего гаджета и оказывается на общем игровом поле; на платформе сейчас доступно 11 онлайн-игр.

Российская электронная школа (РЭШ) – платформа, которая позволяет удовлетворять самые разные интересы школьников и выстраивать индивидуальные образовательные траектории. Это интерактивные уроки по всему школь-

ному курсу с 1 по 11 класс от лучших учителей страны, созданные для того, чтобы у каждого ребенка была возможность получить бесплатное качественное общее образование.

Интерактивные уроки здесь строятся на основе специально разработанных авторских программ, успешно прошедших независимую экспертизу. Эти уроки полностью соответствуют федеральным государственным образовательным стандартам (ФГОС) и примерной основной образовательной программе общего образования.

В «Российской электронной школе» можно учиться постоянно, а можно заглянуть, чтобы повторить пропущенную тему или разобраться со сложным и непонятым материалом. Это отличная возможность для учителей побывать на «открытых уроках» своих коллег и перенять лучший опыт или подобрать к своим урокам разнообразные дополнительные материалы.

Здесь есть задания разного типа. Например, по английскому языку можно прослушать аудирование, выполнить упражнения из раздела «Чтение», пройти лексико-грамматический тест и потренироваться в словообразовании. Упражнения и проверочные задания в уроках даны по типу экзаменационных тестов и могут быть использованы для подготовки к государственной итоговой аттестации в форме ОГЭ и ЕГЭ.

На сайте РЭШ ученики «прикрепляются» к своему учителю, таким образом, выполняемые ими задания видны педагогу, также отображаются все ошибки. Это очень удобно, особенно в условиях дистанционного обучения, когда нет возможности «очно» проверить знания обучающихся. Но и на уроках в школе можно использовать возможности «Российской электронной школы»: включить видеурок по конкретной теме, где детям в формате мультфильма в начальной школе объясняется новая тема, отрабатываются грамматические правила и активная лексика. Это помогает разнообразить урок и сделать его более увлекательным.

2.8. Мобильные приложения

На сегодняшний день мобильное обучение – это новое, развивающееся направление в образовании, отличительной чертой которого является создание новой обучающей среды. Большинство отечественных и зарубежных исследователей приходят к выводу, что уникальность мобильного обучения по сравнению с традиционными и современными методами обучения, такими как e-learning и смешанное обучение, заключается в том, что обучающиеся прежде всего не привязаны к определенному времени и месту, имея доступ к учебному материалу всегда, в любое удобное время. Таким образом, принципиальным отличием мобильного обучения являются неформальный характер обучения, при котором возрастает доля самостоятельной работы обучающихся, и постоянный процесс обучения, стирание границ между учебными занятиями и внеучебным временем, работой в классе и за его пределами [34].

Существуют различные способы применения мобильных устройств в учебном процессе, они зависят от того:

- где используются – при автономной работе обучающихся и/или при работе в классе;

- насколько часто планируется их применение – курс, полностью построенный на мобильных технологиях, или их единичная интеграция в учебный процесс;

- будет ли только использоваться готовый мобильный контент или он будет совместно создаваться;

- будут применяться личные мобильные устройства обучающихся или это будут устройства, предоставляемые учебным заведением.

На сегодняшний день уже сложилась типология мобильных приложений и инструментов:

- а) справочные приложения и инструменты (словари, энциклопедии, переводчики);

б) коммуникативные инструменты (инструменты Google, социальные сети, блоги);

в) инструменты для создания мобильных онлайн-упражнений;

г) приложения для осуществления обратной связи с обучающимися.

Среди преимуществ использования мобильных устройств и технологий выделяют следующие:

- мгновенный доступ к аутентичным учебным и справочным ресурсам и программам в любое время и в любом месте;

- постоянная обратная связь с преподавателем и учебным сообществом;

- учет индивидуальных особенностей обучающегося – диагностика проблем, индивидуальный темп обучения и т.д.;

- повышение мотивации обучаемых за счет использования знакомых технических средств и виртуального окружения;

- организация автономного обучения;

- создание персонализированного профессионально ориентированного обучающего пространства ученика;

- развитие навыков и способностей к непрерывному обучению в течение жизни [46].

Мобильные устройства успешно используются при изучении различных учебных дисциплин, в том числе и иностранного языка. В настоящее время пользователям мобильных устройств доступно огромное количество приложений для его изучения, и задача учителя – помочь обучающимся выбрать необходимые и подходящие продукты, которые могут максимально способствовать изучению языка, тем самым индивидуализировать процесс обучения.

Мобильные приложения для изучения иностранных языков можно разделить на следующие основные группы:

- направленные на совершенствование определенного речевого умения;

- разработанные для развития языковых навыков;
- предназначенные для комплексного развития иноязычной коммуникативной компетенции.

В табл. 2 представлены популярные мобильные приложения для формирования и развития некоторых иноязычных умений и навыков.

Таблица 2

Мобильные приложения для формирования и развития некоторых иноязычных умений и навыков

Умения и навыки	Название приложения	Характеристика
1	2	3
Аудирование	Sounds Right (British Council), Sounds: Pronunciation App (Macmillan Education)	Интерактивные фонетические таблицы для британского и американского вариантов английского языка, упражнения, игровые задания, тесты
	Learning English for BBC, 6 Minute British English	Аутентичные аудио-, видео- и текстовые материалы; специализированные секции, посвященные изучению лексики, грамматики, развитию коммуникативных навыков и умения говорения
	Learn English Audio & Video, Learn English Great Videos, Learn English Elementary Podcasts	Подкасты и видеоматериалы; интерактивные тексты аудиозаписей, интерактивные глоссарии ключевых слов, упражнения на понимание каждой части информационного материала
	Two Minute English, Real English, Puzzle English	Большое количество ресурсов и заданий для работы
Грамматика	Learn English Grammar (British Council)	Грамматические упражнения четырех уровней; большое количество видов упражнений (заполнение пропусков, множественный выбор, сопоставление вопросов и ответов)

1	2	3
	Johnny Grammar's Word Challenge	Викторина для проверки общего уровня владения грамматикой, правописания и лексики, употребляемой в бытовом английском языке; тесты по категориям (Words, Grammar, Spelling) в рамках трех уровней сложности
	MyGrammarLab	Интерактивные упражнения различных уровней; возможность выбирать интересующие темы и вопросы и создавать собственные подборки упражнений и тестов
	English Grammar Test	60 тестов, каждый из которых посвящен отдельной грамматической теме. После выполнения теста в приложении приводится список правильных и неправильных ответов, а также предлагается простое и понятное объяснение ошибок
Лексика	MyWordBook	В виде интерактивной записной книжки; набор флэшкарт, организованных как в произвольном порядке, так и в виде тематических групп, распределенных по уровням сложности. Каждая флэшкарта снабжена дефиницией и примером употребления из словаря Cambridge University Press, переводом, полями для заметок, аудиопримером, изображением
	Английский язык с Words, Easy ten, Полиглот. Английские слова, Memrise	Индивидуализированный подход; возможность создавать индивидуальные списки слов, озвученные слова и контексты употребления, индивидуальный график обучения, различные виды тренировочных заданий, интерактивные и игровые компоненты

Таким образом, существующее на сегодняшний день большое разнообразие мобильных приложений и программ для изучения иностранного языка, направленных как на формирование различных навыков и умений, так и на развитие разных видов речевой деятельности, позволяет выбирать приложения в соответствии с индивидуальными потребностями, интересами и уровнем языковой подготовки обучающегося. Они способствуют совершенствованию процесса формирования иноязычных умений и навыков обучающихся, обеспечивают их эффективную самостоятельную работу, повышают мотивацию и познавательную активность, интерес к предмету, помогают интенсифицировать и индивидуализировать обучение [38].

В заключение отметим, что возможностей изучения иностранных языков в виртуальной реальности на сегодняшний день насчитывается большое количество: приложения для изучения лексики, социальные сети, образовательные платформы и т.п. Преимуществами технологий виртуальной реальности являются наглядность, вовлеченность, фокусировка, эффект присутствия, безопасность и т.д. Подобные технологии позволяют погрузиться в языковую среду, мотивируют на изучение материала, наглядно демонстрируют ситуационные модели для общения на иностранном языке. У них также есть недостатки и недоработки.

Но необходимо помнить, что такие технологии представляют собой лишь один из инструментов, который дополняет существующий набор методических средств. Его эффективность в сравнении с другими способами дистанционного освоения языков (Skype, мобильные приложения, онлайн-курсы) еще не доказана окончательно.

В условиях современной школы их использование выглядит проблематично. Для эффективного применения необходимы качественное программное обеспечение и другие гаджеты, а также отличная скорость Интернета; учителю

необходимо найти время во всем разобраться и подобрать наиболее подходящие для определенной темы или уровня обучаемых; и самое главное – найти достаточно времени на уроке для применения таких технологий.

Положительный эффект от применения в обучении интернет-платформ, мессенджеров, подкастов, блогов, виртуальных досок, компьютерных игр и социальных сетей заключается в том, что это дает возможность решать комплексные задачи иноязычного образования. Навыки и умения, формируемые с помощью новейших технологий, выходят за пределы иноязычной компетенции даже в рамках языкового аспекта. Интернет развивает социальные и психологические качества обучающихся: их уверенность в себе и их способность работать в коллективе; создает благоприятную для обучения атмосферу, выступая как средство интерактивного подхода. Кроме того, использование различных цифровых инструментов в обучении демонстрирует мобильность современной системы образования в целом, ее адаптивный характер, т.е. своевременное приспособление к инновационным технологиям [12].

Вопросы и задания

1. Перечислите преимущества применения ИКТ в обучении иностранным языкам.
2. Назовите причины возникновения неудач (проблем) при использовании ИКТ на уроках как со стороны учителя, так и со стороны учеников.
3. В чем вы видите преимущества и недостатки онлайн и офлайн обучения иностранному языку?
4. Приведите примеры других известных вам ИКТ, которые можно применить при обучении иностранным языкам. Ответ прокомментируйте.
5. Разработайте фрагмент урока с применением перечисленных ИКТ в рамках материала определенного учебника для выбранного вами класса.

3. Игровые технологии и геймификация при обучении иностранным языкам

3.1. Игровые технологии

Ценность игровой технологии в образовательном процессе невозможно переоценить. Применение игры в качестве приема обучения иностранному языку помогает существенно облегчить образовательный процесс, сделав его доступнее и понятнее. Занятия с элементами игры позволяют сделать процесс обучения живым и ненавязчивым. Игровые технологии на занятии по иностранному языку способствуют развитию сообразительности и позволяют легче овладеть языком. Более того, игры заметно повышают эффективность занятия: обучающиеся ведут активную речевую деятельность, таким образом, процесс обучения становится более занимательным и приближенным в жизни.

Л.П. Варенина говорит о содержании в игровых технологиях различных способов организации обучения:

- игра как самостоятельная технология обучения (обучение полностью строится в игровой форме);
- игра как элемент общей технологии обучения (интеграция игры в определенные темы);
- игра как отдельный урок или его часть (разминка, дриллинг, подведение итогов усвоения темы);
- игра как внеаудиторная деятельность (совершение покупки в супермаркете, проведение экскурсии, драматическая постановка на сцене) [7, с. 316].

Игровые формы и методы обучения способствуют достижению целого ряда важных образовательных целей:

- стимулирование мотивации и интереса (к конкретной теме или к обучению в принципе);

– поддержание и усиление значения полученной ранее информации в другой форме (подача знакомого материала незнакомым способом или углубление в тему);

– формирование различных навыков (критического мышления и анализа, принятия решений, конкретных умений, взаимодействия и коммуникации);

– изменение установок (от конкуренции к сотрудничеству; восприятие интересов окружающих, их социальных ролей);

– саморазвитие, развитие благодаря другим ученикам (рефлексия, приобретение необходимых качеств) [23].

Помимо основных образовательных целей, игровые технологии способствуют решению ряда комплексных психолого-педагогических задач по социализации личности в новых условиях, повышению коммуникативной культуры, росту самооценки, выработке партнерских и лидерских качеств, развитию творческого отношения к решению профессиональных заданий, формированию определенной мировоззренческой парадигмы, профессионального самовыражения и самореализации [21].

При подборе игр для внедрения в обучение важно учитывать цели самого урока. В зависимости от последних, Т.А. Самойлова предлагает использовать следующие игры на уроках иностранного языка:

1. Грамматические игры воссоздают естественную ситуацию для употребления речевого образца, содержащего определенную грамматическую трудность. Школьники учатся употреблять речевые образцы, развивают самостоятельность и творческую активность.

2. Лексические игры тренируют учеников применять лексику в ситуациях, приближенных к реальности, знакомят с новыми словосочетаниями, развивают речевую реакцию школьников, интенсифицируют речемыслительную деятельность.

3. Фонетические игры позволяют практиковать и развивать произношение.

4. Орфографические игры выполняют роль заданий по написанию английских слов. Игра может быть призвана тренировать память учеников или обратить внимание на закономерности в написании особо сложных лексических единиц.

5. Творческие игры учат понимать суть высказывания, вычленять главное из потока информации и тренировать слуховую память. Всё это позволяет формировать навыки говорения и аудирования [37].

Все эти игры можно назвать дидактическими, т.е. играми, которые имеют перед собой чёткую цель обучения и соответствующие ей педагогические результаты. Целесообразность использования дидактических игр на различных этапах занятия различна. При усвоении новых знаний возможности дидактических игр уступают традиционным формам обучения. Поэтому их рекомендуется использовать при проверке результатов обучения, выработке навыков и умений. Дидактические игры берут на себя познавательную нагрузку, функцию интеллектуального развития обучающихся, развивая умение оперировать предметами и понятиями. Данный класс игр помогает в развитии интеллектуальных способностей, памяти, мышления, сообразительности.

Игры-упражнения совершенствуют познавательные способности обучающихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примерами игр-упражнений являются кроссворды, ребусы, викторины в рамках изучаемых разговорных тем.

Игры-путешествия предполагают осмысление и закрепление того или иного учебного материала. Активность обучающихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказываний. Обучающиеся разрабатывают и создают дневники, пишут

письма, собирают разнообразный познавательный материал. Эти игры отличает активность воображения, создающая своеобразие этой формы деятельности.

Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового и закрепления пройденного материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений. Учебные деловые игры делают возможным моделирование приближенных к реальной жизни ситуаций, характеризуются наличием конфликтных ситуаций и предполагают обязательную совместную деятельность участников игры, выполняющих предусмотренные сценарием роли.

Ролевые игры представляют собой художественно-образное отражение реальных взаимодействий в определенной сфере деятельности. Участникам задаются роли (характеры и личностные особенности) и определенные ситуации. В отличие от деловой, ролевая игра характеризуется меньшим набором структурных компонентов.

Ролевые игры можно разделить по мере возрастания их сложности на имитационные, ситуационные и условные. Имитационные ролевые игры направлены на имитацию определённого профессионального действия. На занятиях имитируется деятельность организации или предприятия. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей и условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность.

Ситуационные ролевые игры связаны с решением какой-либо узкой конкретной проблемы – игровой ситуации. В ситуационных ролевых играх необходимым элементом служит воображаемая ситуация и наличие роли, в которую обучающемуся нужно войти для достижения цели. Эти игры позволяют углублять и закреплять ценные качества личности, осваивать правила межкультурной коммуникации [9].

Одной из универсальных игровых технологий можно назвать квиз – это интеллектуальная игра, предлагающая игрокам вопросы разной направленности и формата. Такая игровая технология применяется посредством ИКТ, обладает широким спектром наглядного материала и образовательных функций. Игра состоит из нескольких раундов, причем каждый предполагает разный вид деятельности или тип работы. Желательно задействовать разнонаправленные задания в составе одного квиза: для одного раунда работу с текстом, для другого – аудиальные задания, какой-то раунд нацелить на работу с видео, а ещё один сделать в формате теста с вариантами ответа.

Как правило, в целый квиз включают от 3 до 6 раундов (хотя в некоторых случаях уместно работать и с раундами отдельно). Количество вопросов в них также может варьироваться в зависимости от их сложности и времени, необходимого для их выполнения. Каждый раунд содержит 6 заданий, но в зависимости от особенностей задания их количество также может меняться: от 3 до 12 вопросов. Время выполнения каждого задания устанавливает учитель, учитывая трудность задачи, но в среднем это одна минута.

Что касается формы проведения квиза – это командная игра. Класс делится на 2–4 команды, каждая из которых придумывает себе название. Количество игроков в каждой команде составляет в среднем от 3 до 7 человек. Перед началом игры командам раздаются бланки для ответов, объясняются правила проведения квиза. Каждый из раундов начинается с объяснения заданий, с которыми предстоит столкнуться студентам, затем они приступают к выполнению. Задания, написанные на экране, дублируются учителем устно. Они выполняются в командах, причем обсуждать их нужно на английском языке: здесь у учителя появляется дополнительная задача контроля за тем, чтобы речь не пере-

ключалась на родной язык. По истечении времени учитель собирает бланки с ответами и демонстрирует обучающимся правильные ответы. Командам можно предложить хлопнуть, если их ответ совпадал с верным. В этот же момент есть возможность снять трудности и объяснить то, что непонятно.

После того как квиз заканчивается, учитель подсчитывает баллы и объявляет результаты игры. Победившей команде можно предложить какое-либо поощрение [4].

За последнее десятилетие огромную популярность приобрели поисковые виды игр, часто называемые общим термином «квесты» (от англ. quest – поиски). Данный термин обозначает игры, требующие от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть predetermined, но может и дать несколько исходов, которые зависят исключительно от игроков [41].

В образовательном процессе квест – это проблема, которая реализует образовательные задачи, для их выполнения обучающимся необходимо осуществить поиск информации, которая отличается от учебной проблемы элементами игры и наличием сюжета. Целями квестов, как правило, являются всевозможные поиски чего-либо или отгадывания.

По всем своим признакам комплекс уроков-квестов может являться педагогической технологией, потому что открывает возможность изучения учебных предметов в новом образовательном формате, широко используя межпредметные связи. Как дидактическая игра, урок-квест позволяет активизировать учебный процесс, привлекает внимание к предмету, чтобы обучающиеся могли применить свои творческие способности, навыки самостоятельной работы и взаимопомощи в коллективной групповой работе.

Проведение урока иностранного языка с применением квест-технологии всегда вызывает живой интерес у обучаемых. В процессе совершенствуются такие универсальные

учебные действия, как критическое мышление и навыки сотрудничества, а также выполняются задачи по нескольким аспектам:

– познавательный аспект: расширение общего кругозора в области истории и культуры страны изучаемого языка; знакомство со страноведческим материалом;

– развивающий аспект: развитие у школьников речевых способностей к наблюдению, анализу, сравнению и обобщению; развитие у них психических функций, связанных с речевой деятельностью: логическое мышление, память, внимание, восприятие; развитие положительных эмоций и чувств школьников; формирование у них потребности и способности осуществлять продуктивные речевые действия;

– учебный аспект: развитие фонетических и коммуникативных навыков обучающихся; активизация употребления лексики по теме, практика в монологической и диалогической речи, в аудировании, переводе, построении вопроса и ответе на него; расширение социокультурных знаний учащихся;

– воспитывающий аспект: воспитание положительного отношения к семье, преданность семейным традициям; воспитание ответственности друг за друга; формирование у учащихся отношения к иностранному языку как к источнику получения информации и средству межкультурного общения [18, с. 3496].

Приведем примеры уроков-квестов при обучении английскому языку.

Урок-квест «Хорошо ли я знаю США?» для 7 класса по теме «Страноведение».

Цель: проверка знаний по теме «The USA».

Материалы к уроку: учебные материалы для работы на станциях, карандаши, фломастеры, бумага, ножницы.

Класс делится на четыре группы по три человека. Необходимо поочередно посетить пять станций, выполнить задания и заработать наибольшее количество баллов. На каждой станции можно находиться не более трех минут.

Квест проходит в классе, где в разных углах расставлены столы с необходимым материалом. На каждой станции ребят встречает ведущий, который объясняет задание, следит за временем и ведет подсчет баллов.

Станция 1. Выбрать правильный флаг США из предложенных картинок и заполнить по нему информацию: цвет, элементы, число звезд и полос. За правильный ответ – 1 балл.

Станция 2. Собрать карту США из частей в виде пазла. Без ошибок – 2 балла, три элемента неверно – 0 баллов, два элемента неверно – 1 балл, один элемент неверен – 1.5 балла.

Станция 3. Написать достопримечательности США на английском языке (чем больше, тем лучше). За каждое верно названное место – 0.5 балла.

Станция 4. На столе лежат перевернутые картинки с изображением известных президентов США. Группа выбирает одну картинку и пишет, кто это и годы его правления, отвечают на вопросы ведущего. Ошибка в дате – 1 балл, ошибка в имени – 0 баллов, все верно – 2 балла.

Станция 5. Рассказать об одном из штатов (на выбор) по плану: расположение на карте, население (сколько, какие расы), чем знаменит, столица штата, языки. Также предлагается нарисовать, как они представляют себе жителя этого штата. На выполнение этого задания даются 5–7 мин. Все рассказано в соответствии с планом – 4 балла, не назван один элемент – 3 балла, не названо два элемента – 2 балла, не назвали три – 1 балл, далее – 0 баллов.

Максимально можно набрать 12 баллов. Команда, у которой больше всего баллов, получает оценку «5».

Мини-квест «Биография Мухаммеда Али» на уроке английского языка в 5 классе.

Цель – подготовить обучающихся к работе с текстом про известного боксера Мухаммеда Али.

Материал: полоски бумаги красного цвета с предложениями на английском языке.

Сначала ребятам показывают фотографию Мухаммеда Али, и они смотрят отрывок его выступления на ринге. Далее дано задание: найти в разных частях класса (на стенах, на столах, на стульях) семь красных полосок с предложениями про боксера и переписать их в тетрадь.

Время не ограничивается специально, но ученики могут справиться с заданием примерно за десять минут. Далее предлагается прочитать и перевести найденные предложения. Потом открыть текст в учебнике и пронумеровать в тетради предложения в том порядке, как они идут в тексте. Дальнейшая работа по чтению и пониманию текста уже не будет казаться сложной, поскольку проведена эффективная подготовительная работа. Проводить подобные мини-квесты надо не чаще одного раза в месяц, а то и реже, чтобы был интерес и азарт [24].

Желательно, чтобы задания квеста показывали что-то необычное, интересное, вели от зрительных наблюдений к получаемым знаниям и идеям. Хорошо, когда задания встраиваются в единый сюжет, перекликаются между собой, а в финале все ответы складываются у обучаемых в понятную фигуру (это может быть некоторая законченная идея, а может быть и игровой финал: собранная карта, нарисованный цельный рисунок, найденный предмет и т.д.)

Обучающиеся в процессе работы над таким квест-проектом постигают реальные процессы, проживают конкретные ситуации, приобщаются к проникновению в суть явлений, конструированию новых процессов, объектов. С точки зрения информационной деятельности, при работе над квест-проектом его участнику требуются навыки

поиска, анализа информации, умения хранить, передавать, сравнивать и на основе сравнения синтезировать новую информацию.

Квест – социально значимая игра, очень динамичная, познавательная и развлекательная. Разгадывая зашифрованные места, игроки развивают эрудицию и учатся работать в команде.

Применение квестов в образовательном процессе действует:

- организации учебного процесса на основе проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде, информационно-коммуникационных технологий;

- планированию субъектного педагогического взаимодействия учителя и обучающихся, способствующего формированию у школьников познавательной мотивации и универсальных учебных действий;

- стимулированию использования электронных гаджетов и интернет-ресурсов в образовательном процессе;

- четкому структурированию занятия с учетом элементов квеста и их содержательного наполнения;

- оптимизации работы педагога по подготовке к занятию, как по времени, так и по усилиям;

- подготовке методических материалов по трансляции разработанных образовательных квестов для уроков и внеурочной деятельности [14].

Применение квестов при обучении иностранным языкам способствует развитию навыков аудирования и чтения на иностранном языке, поиску решений проблемных ситуаций, активизирует логическое и творческое мышление, способствуя его всестороннему развитию.

Таким образом, игровые технологии создают благоприятные условия для всестороннего развития обучающихся: формируются творческая самостоятельность и умение ра-

ботать с различными источниками информации. Современные игровые технологии (особенно те, которые представлены при помощи ИКТ) обучения на занятиях по иностранному языку по праву можно считать эффективным инструментом формирования коммуникативных навыков и изучения иноязычной культуры. Неоднократно отмечалось, что внедрение комплекса из игровых и информационно-коммуникационных технологий ускоряет процесс обучения и повышает степень усвоения материала, даёт возможность индивидуализировать образовательный процесс и избежать субъективности оценивания, сделать занятие многогранным и интересным для обучающихся, тем самым все больше подогревая их интерес к предмету.

3.2. Геймификация

Термин «геймификация» получил распространение в педагогике после 2012 г. В Оксфордском словаре данный феномен определяется как применение типичных элементов игры (например, очки, элементы соревнования, правила игры) в других областях деятельности, часто в качестве техники онлайн-маркетинга для того, чтобы повысить увлеченность продуктом или сервисом [59].

Понятие «геймификация» не тождественно понятию «игра». Геймификация подразумевает использование некоторых элементов игры для осуществления профессиональных, но не развлекательных целей. В то время как игра представляет собой систему, абстрактную или отвлеченную ситуацию, в которой у участников есть определенные роли и правила, руководствуясь ими, они приходят к определенному результату. Получаемый результат обычно не связан ни с образовательными, ни с трудовыми целями.

В образовательном контексте геймификация представляет собой интеграцию элементов игры, игровых техноло-

гий и игрового дизайна в процесс обучения, которая способствует качественному изменению способа организации учебного процесса и приводит к повышению уровня мотивации, увлеченности обучающихся, активизации их внимания и концентрации при решении учебных задач [47].

Геймификация и игра соотносятся как часть и целое: игра самодостаточна, она использует множество игровых элементов, цель игры в основном развлекательная, у неё есть понятное начало, середина и конец – победа игрока. Геймификация не является самодостаточной системой, её цель – помочь обучающемуся достичь образовательных целей, поддержать в нем интерес и мотивацию при помощи внедрения игровых элементов. Под элементами игры принято рассматривать инструменты, характерные для видеоигр, содержащих возможность соревнования игроков друг с другом и отслеживания личного прогресса каждого из игроков, это, как правило, очки, награды, медали и достижения, уровни, доски почета, шкала прогресса, задания и испытания, элементы взаимодействия игроков и аватары.

Кроме того, геймификация отличается от многих игровых практик (таких, например, как традиционная игра, ролевая игра, симуляция) тем, что реальность не превращается в игру, а остается реальностью, в то время как обучающемуся даются игровые установки, которые соотносятся с реальностью.

Геймификация играет особую роль в обучении иностранным языкам. К традиционным игровым элементам преподавания языков, таким как викторины, карточки со словами и ролевые игры, за последнее десятилетие прибавилось большое количество компьютерных игр и мобильных приложений, направленных на обучение языкам. Это помогает не только сформировать у обучающегося языковые навыки, но и позволяет охватить другие компетенции,

такие, как навыки коммуникации и командной работы. Возможность получать мгновенную обратную связь позволяет сформировать у обучающегося самостоятельность, умение дать адекватную оценку своим способностям. Развитие внутренней мотивации будет способствовать его готовности к самостоятельной активной речевой и письменной деятельности.

Таким образом, использование геймификации в обучении иностранным языкам возможно в трех направлениях: можно геймифицировать отдельные элементы урока или курса, пользоваться готовым продуктом со встроенной образовательной программой либо создавать образовательный курс, где игровые механики – это неотъемлемый элемент курса. Выбор стоит осуществлять исходя из образовательных потребностей обучающихся и целей курса. Несмотря на преимущества геймификации, всегда стоит помнить о связанных с ней возможных трудностях и использовать её только тогда, когда геймификация помогает обучающемуся [8].

Вопросы и задания

1. Обоснуйте целесообразность применения игровых технологий на уроках иностранного языка.
2. Какие дидактические принципы реализуются посредством использования геймификации?
3. Какими вы видите психологический и методический потенциал внедрения элементов геймификации в процесс обучения?
4. Разработайте урок (фрагмент урока) иностранного языка с применением игровых технологий или элементов геймификации для любого класса.

4. Инновационные методы обучения иностранным языкам

4.1. Предметно-языковое интегрированное обучение (CLIL)

Термин «CLIL» (Content and Language Integrated Learning) был предложен Дэвидом Маршем в 1994 году.

Специфика CLIL-методики заключается в том, что знание языка становится инструментом изучения содержания предмета. При этом язык интегрирован в программу обучения, а необходимость погружения в языковую среду для возможности обсуждения тематического материала значительно повышает мотивацию использования языка в контексте изучаемой темы.

Урок с применением CLIL состоит из следующих обязательных компонентов:

- content (содержание) – развитие знаний, умений, навыков предметной области;
- communication (общение) – умение пользоваться иностранным языком при обучении, при этом изучая, как им пользоваться;
- cognition (познание) – развитие познавательных и мыслительных способностей, которые формируют общее представление;
- culture (культура) – представление себя как части культуры, а также осознание существования альтернативных культур, менталитетов, меж- предметных связей.

Помимо этого, выделяют пять аспектов, которые реализуются по-разному в зависимости от возраста обучающихся, социально-лингвистической среды и степени погружения в CLIL: культурный, социальный, языковой, предметный, обучающий [26].

Так, в начальной школе при построении урока с применением предметно-языкового интегрированного обучения будет превалировать языковой аспект, поскольку на начальном уровне обучающиеся не обладают достаточными знаниями языка, и предметное изучение затруднено. В основной школе большое внимание будет уделяться социокультурному и культурному аспектам, так как обучение, построенное на взаимодействии, соответствует психолого-педагогическим особенностям данного возраста. В старшей школе будет делаться уклон на предметный и обучающий аспект, что может послужить основой для предпрофильной подготовки будущих выпускников.

Основной трудностью является выбор содержания, под которым чаще всего понимаются аутентичные тексты, а также работа над этим содержанием. От выбора текстов зависят все остальные компоненты CLLL: текст должен стимулировать мыслительную и познавательную деятельность, иметь общекультурную составляющую и коммуникативную направленность. Кроме того, учебные материалы, используемые носителями языка, не могут быть применены в чистом виде (до определенного этапа), поскольку данная методика подразумевает обучение дисциплинам на неродном языке, который, в свою очередь, тоже является предметом изучения.

Процессуальная составляющая интегрированного обучения на основе предметно-языкового интегрированного обучения может быть представлена следующим образом.

На первом этапе должны решаться задачи по выбору текста. При выборе текста учителю рекомендуется подумать о том, какие знания, умения и мыслительные процессы на уровне понимания будут приобретены обучающимися в процессе работы с тем или иным текстом или темой. Также нужно учитывать языковой уровень обучающихся, тематику и междисциплинарные связи.

Второй этап объединяет работу с текстом и развитие когнитивных способностей обучающихся. Здесь могут быть использованы различные средства обработки текста: схемы, таблицы, диаграммы, графики, ментальные карты, коллажирование и др.

Третий этап – это коммуникация, которая в качестве обязательного компонента включает изучение и применение языковых единиц и языковых структур, типичных для описания данного конкретного контента.

Четвертый этап – развитие культурологических и социокультурных знаний, которые логически соотнесены с темой текста, формируют уважение к альтернативным точкам зрения, восприятие и понимание чужой и собственной культуры.

Важно соблюдать все этапы работы над текстом, поскольку упущение одного из них может привести к возникновению проблем.

В роли преподавателя, осуществляющего предметно-языковое интегрированное обучение, может выступать: учитель-предметник, владеющий иностранным языком; учитель иностранного языка, обладающий предметными знаниями в другой дисциплине, либо учитель-предметник и учитель иностранного языка, работающие в связке.

Контекст предметно-языкового интегрированного обучения означает, что важна не только лингвистическая компетентность учителя, но и обучающихся, поскольку данное обучение предполагает активную речемыслительную деятельность последних. Это касается тех учителей, которые знают, что их лингвистические навыки ограничены, поэтому важную роль здесь играет подготовка к проведению интегрированного урока.

Данная методика универсальна и подходит для использования в любом классе, вне зависимости от профиля, комплектации и языкового уровня. Нельзя не отметить также,

что интегрированные уроки несут профессионально ориентационную направленность, особенно для обучающихся, которые не могут определиться с профильными предметами и будущей профессией. И, наконец, интересные интегрированные уроки повышают мотивацию обучающихся к изучению иностранного языка, даже несмотря на необходимость углубленного изучения предметов профильного цикла [3].

Отмечается, что применение CLIL на уроках иностранного языка в профильных классах старшей школы особенно необходимо и эффективно. Во-первых, данный подход соответствует требованиям ФГОС, формирует интегрированные межпредметные связи, активно нацелен на развитие умений и навыков обучающихся, способствует формированию необходимых компетенций. Во-вторых, предметно-языковое интегрированное обучение хорошо вписывается в учебный процесс старшей школы, где основные силы обучающихся направлены на изучение профильных предметов. Интегрированные уроки становятся дополнительным источником знаний и умений обучающихся по профильному предмету. В-третьих, активное развитие всех языковых навыков, пополнение словарного запаса разными пластами лексики, определенной терминологии, новыми языковыми конструкциями, обилие языковых упражнений и активного говорения способствуют качественному повышению языкового уровня обучающихся.

Приведем пример интегрированного урока английского языка с применением произведений искусства для 9 классов. Специфическая особенность видов искусства заключается в том, что они составляют систему, которая исторически подвижна. Поэтому при изучении культуры стоит также учитывать современные тенденции к самовыражению людей, например, через такой вид изобразительного искусства, как стрит-арт.

Для постановки цели урока обучающиеся должны на основе данных им слов предположить, что изображено на фотографии: *public location, building, flowers, parrot, spray paint, huge*. Далее учитель показывает фото попугая, выполненное в стиле «Street art» (рис. 7).



Рис.7. Фото граффити попугая в стиле «Street art»

Такие вопросы, как *What is street art? Have you seen street art? Where? Is street art legal?* помогают при актуализации знаний обучающихся. Усвоение новых знаний по теме стрит-арт осуществляется при помощи видеоролика про виды уличного искусства. <https://www.youtube.com/watch?v=pPVyCC7sbyM>

Далее учитель дает установку на первый просмотр: сравнить свои ответы на ранее заданные вопросы с информацией в видео. После второго просмотра обучающимся необходимо ответить «Верно» или «Неверно» на данные утверждения:

- a) You can see street art in public spaces.
- b) Nobody knows what street art evolved from.
- c) Banksy's identity is known all over the world.
- d) The theme of Banksy's street art is political art pieces.
- e) Banksy's street art is painted legally.

На основе видеоматериала обучающиеся отвечают на вопросы, на которые нет возможности дать однозначный ответ: *Are street artists criminals? Should they be punished, e.g. fined or put in prison? Does street art or graffiti improve an environment or make it worse?*

Целесообразность работы с граффити заключается в том, что при работе с ними обучающиеся поставлены перед необходимостью совершить речевой поступок, подчиненный выполнению речевой задачи. Учитель показывает два вида граффити, сюжет которых содержит в себе социальные проблемы (рис.8), и предлагает ответить на следующие вопросы: *What can you see on these graffiti? What problems does the artist want to talk about? Is it a burning issue nowadays? Why did the artist choose this form of art to tell the society about problems?*



Рис. 8. Граффити к уроку

В качестве закрепления материала по данной теме обучающимся, поделенным на 4 группы, предлагается нарисовать собственные граффити на интересующие их темы, которые затрагивают проблемы в мире. Им также выдаются опорные вопросы: *What is your message? Does your artwork tell a story, promote an idea, illustrate a culture? What images, symbols, words, and colours do you use? Where would your street art appear?* При затруднении выбора темы обучающимися учитель может предложить заранее подготовленные варианты тем. После чего обучающиеся должны выступить перед классом с описанием проделанной ими работы.

При реализации CLIL отмечаются определенные трудности и недостатки:

- дефицит методической литературы на русском языке, а также программ обучения технологиям CLIL для преподавателей иностранного языка и специальных предметов;
- повышенные требования к учителю, наличие у него целого ряда специфических профессиональных компетенций;
- сложность оценивания обучающихся;
- низкое владение иностранным языком самими обучающимися [19].

Как отмечает Б. Видлок: «В последние годы была создана хорошая правовая база для CLIL, и можно ожидать, что роль CLIL значительно возрастет в течение следующих нескольких лет, поскольку становится ясно, что CLIL предлагает хорошее решение новых задач» [64, с. 88].

4.2. Метод полного физического реагирования (Total physical response)

Проблема эффективного преподавания иностранного языка является актуальной, начиная с младшего школьного возраста. Одним из наиболее эффективных методов обучения иностранному языку младших школьников, повышающих мотивацию детей, способствующих активации психических процессов и соответствующих возрастным психолого-педагогическим особенностям детей младшего школьного возраста, является метод физического реагирования.

Метод полного физического реагирования (Total physical response method – TPR) был создан американским психологом Джеймсом Ашером и обрел свою популярность в 70-х годах XX века. Данный метод основывается на теории о двух полушариях мозга, где левое полушарие ответственно за логику и сознание, а правое отвечает за интуицию и подсознание. Традиционные методики изучения иностран-

ного языка предполагают его усвоение с помощью функций левого полушария (например, механическое запоминание, повторение). При изучении иностранного языка с помощью метода физического реагирования происходит активация правого полушария, и процесс освоения иностранного языка происходит более эффективно.

При использовании данного метода подача языка происходит через повелительное наклонение, обучающиеся реагируют при помощи ответа-действия. При реализации данного метода учитель представляется в роли режиссера, руководящего актерами, т.е. учениками. При работе с детьми начального уровня учитель развивает процесс обучения с элементарных команд: говорит высказывание-команду на иностранном языке и показывает действие-движение обучающимся. Со временем команды усложняются.

Слушать и отвечать действиями преследует две цели: ученик быстрее понимает значение тех или иных слов на иностранном языке; учится пассивно воспринимать на слух иностранную речь и ее грамматические конструкции. При этом грамматику как таковую не учат (т.е. ученику не объясняют грамматические правила), но он подсознательно усваивает грамматические закономерности, постоянно слыша одни и те же фразы и выражения. Так, TPR помогает усвоить запас отдельных слов и устойчивых словосочетаний.

В методе физического реагирования отсутствуют перевод и правила, присутствие которых мы наблюдаем в традиционных методах. Перевод не нужен потому, что слово включено в сеть, связывающую эту лексическую единицу с другими. По истечении времени обучающиеся начинают «чувствовать язык», и некорректные высказывания будут для них неестественны.

При планировании урока автор метода советует учителям заранее продумывать и записывать последователь-

ность действий, особенно действий с новыми словами. Команды должны сменяться достаточно быстро, поэтому в правильно организованном TPR-уроке у учителя просто нет времени на импровизацию, иначе урок потеряет свою эффективность.

Существует много видов TPR обучения: визуальная наглядность, догадка, выполнение физических действий, работа с картинками (карточками), рассказ историй, сопровождающийся действиями, и т.д. [39].

TPR можно и нужно применять для решения множества задач:

- отработать лексику, связанную с движениями (*go, smile, bow, jump*) и частями тела (*head, nose, eye, back*);
- активизировать временные конструкции (*Every morning I get up, I wash my face, I make breakfast*);
- выучить выражения классного обихода и команды (*open your books, stand up, close your eyes*);
- инсценировать рассказы и истории;
- для релаксации и смены деятельности во время физкультминутки.

Среди успешных приемов, которые активно задействуют все моторные процессы ученика на уроке, применяют, например, такие:

- дети слушают (аудиотексты, рассказы, вопросы учителя и/или друзей) и рисуют сами;
- слушают и дорисовывают части готовых образцов;
- слушают и, соединяя точки, обводят предложенные им силуэты с целью получения полного изображения различных букв, фигур, цифр, картинок, английских слов;
- слушают и раскрашивают картинки;
- слушают и вырезают из бумаги различные предметы;
- слушают и составляют из отдельных элементов орнаменты (пазлы);

– повторяют слова стихотворений, разыгрывают диалоги (сценки) и выполняют различные движения, изображая тех или иных героев;

– поют и выполняют различные ритмичные движения;

– слушают команды по выполнению физических упражнений и выполняют их и т.п. [48].

Покровская Е.А. в рамках метода полного физического реагирования выделяет ряд частных методов:

1. Пантомима – с помощью набора движений отображается конкретное действие. Этот способ применим в изучении таких тем, как «Спорт», «Свободное время и развлечения», «Повседневность» и др. Результатом пантомимы может быть составление фразы и законченного предложения.

2. Отработка инструкций или указаний на практике. Например, такие темы, как «Части тела», «Давать указания», «Предлоги движения». Можно использовать наглядные обозначения, символы.

3. Песни, как известно, благотворно влияют на эмоциональное состояние и поющего человека, и окружающих. Для многих пение сопровождается определенными движениями, такими как покачивание в такт, отстукивание ритма и т.п., поэтому песни могут служить для развития навыка говорения. Существуют сборники песен, созданных специально для практики того или иного языкового явления, лексических оборотов и грамматических конструкций.

4. Взаимодействие с предметами. Учителю необходимо заранее подготовить набор предметов для работы на уроке. Если группа учеников большая, лучше разбить ее на мини-подгруппы, и тогда предметы для манипуляций должны быть в нескольких экземплярах. Обучающимся предлагается и работать на месте, и перемещаться в пределах аудитории. Такой способ отлично снимает напряжение, уводит от монотонности, усталости, нежелания участвовать в работе.

5. Ролевые игры, которые могут быть использованы для имитации различных социальных ситуаций, или мимические ролевые игры, всегда создающие положительный эмоциональный фон. Например, одному ученику необходимо найти аптеку, но у него потерян голос. Мимикой и жестами он объясняет другому свою ситуацию, а тот должен интерпретировать его действия вслух на иностранном языке. Желание разобраться в ситуации отвлекает от комплекса говорения на языке, состояние тревожности проходит за счет невербальной активности.

6. Рассказывание авторских историй (сторителлинг), сказок [32].

У данного метода выделяют ряд преимуществ:

- создание позитивной атмосферы в классе, что способствует поднятию настроения и снятию стресса у обучающихся;

- лучшее запоминание материала – речь сопровождается движениями, следовательно, фразы запоминаются не только с помощью слуховой памяти, но и кинестетической (подходит для кинестетиков, аудиалов и визуалов);

- применение в больших и маленьких группах;

- применение в смешанных группах – все обучающиеся смогут понять и использовать иностранный язык;

- эффективен практически со всеми возрастными категориями;

- выполнение заданий активизируют работу правого и левого полушарий мозга.

Среди недостатков отмечают следующие:

- неактивным обучающимся может быть некомфортно на уроке в самом начале, поскольку они не привыкли активно участвовать в процессе урока, но со временем они успешно вливаются в учебный процесс;

- применение метода TPR в обучении иностранному языку только для начинающих с целью составления необхо-

димой языковой базы. Тем не менее он может быть частично применим и при обучении детей продвинутого уровня с адаптацией языка;

– метод не является универсальным, и его постоянное использование может превратить уроки в монотонную неинтересную рутину. Автор метода советует использовать его в сочетании с другими технологиями и методами во время учебного процесса;

– необходимо постоянно готовить раздаточный материал для объяснения лексики, поскольку трудно и неправильно преподносить абстрактные лексические единицы без опоры на иллюстративную составляющую.

Таким образом, метод физического реагирования позволяет повысить эффективность обучения младших школьников иностранному языку, способствует общему интеллектуальному развитию ребенка, а также речевому развитию, стимулирует детей на высказывания, обмен информацией, коммуникативную деятельность, улучшает эмоциональное развитие детей за счет необычных, занимательных, творческих заданий.

4.3. Метод ориентированного обучения (Task-based learning)

Task-based learning – это метод обучения усвоению иноязычной информации, метод ориентированного обучения, разработанный в рамках коммуникативного подхода. Появился в конце 80-х, но популярность приобрел в середине 2000-х годов. В центре внимания – само задание, а не грамматические или лексические единицы. Цель заключается не в изучении структуры, а в выполнении задания. Язык становится инструментом коммуникации, который нацелен на то, чтобы помочь успешно справиться с поставленной задачей. Обучение осуществляется в процессе общения и взаимодействия. Иностраный язык усваивается не как набор

языковых явлений, а в социальном контексте в ходе реальных ситуаций общения.

В рамках данного метода выполнение значимых задач рассматривается через аутентичную коммуникацию как эффективный способ повышения уровня владения языком в естественном, практическом и функциональном использовании в искусственно созданных условиях. Оценка в первую очередь основывается на результате выполнения задания, а не на точности использования языковых форм [52].

Для реализации метода, основанного на задачах, выделяют три основных этапа.

Этап 1: предварительное задание. Учитель даёт тему и знакомит обучающихся с ситуациями /лексикой/ текстами (чтение и аудирование). Это вовлекает их в изучаемую тему и улучшает языковые знания, что может быть очень полезным. Затем учитель объясняет, в чём заключается само задание, и организует деятельность учеников на уроке.

Этап 2: ученики выполняют задание в парах или группах. После этого они могут представить свои идеи и выводы остальным обучающимся. На этом этапе ошибки не важны; учитель обеспечивает поддержку и следит за правильным выполнением заданий. Ученики сосредотачиваются на общении, пусть даже в ущерб правильности грамматики.

Этап 3: учитель продолжает работу над вопросами, поставленными во втором этапе. Обычно во время стадии мониторинга большинство учителей делают себе пометки, касающиеся ошибок учеников, чтобы максимально учитывать индивидуальные потребности каждого при изучении языка. На этом этапе ученики должны опираться на знание иностранного языка, чтобы хорошо справиться с заданием. Им представляется возможность сконцентрироваться на точности и правильности произношения и использования языка, развеять любые сомнения или проблемы, с которыми они сталкиваются [30].

В данном методе обычно используются три вида заданий:

– задания, связанные с передачей информации от одного человека к другому. Например, у двух учеников может быть разное расписание, но они хотят найти время, чтобы собраться вместе и выпить чаю. Они должны получить соответствующую информацию друг от друга, чтобы определить, когда они оба свободны, а также когда свободное время совпадает со временем работы кафе. Этот вид деятельности позволяет запрашивать информацию, просить разъяснений и договариваться, особенно когда возникают недоразумения;

– задания, связанные с извлечением конкретной информации, ее обработкой и передачей в ситуации, предлагаемой учителем;

– задания, в которых требуется выразить свои предпочтения, чувства и представления о конкретной ситуации.

Достоинства метода:

– провоцирует естественное использование языка, спонтанную речь и дает обучающемуся реалистичные сценарии, в которых можно использовать свои знания;

– усиливает мотивацию – коммуникативное задание дает ученику реальную потребность в коммуникации, что максимально аккумулирует знания. Позволяет внедрять творческие задания с использованием технологий (веб-коллажи, проекты, веб-квесты, запись аудио- и видеомонологи);

– центрирует урок на учениках и дает им независимость – они сами выбирают лексику и структуры, которые помогают достичь цели. Роль преподавателя сводится к тому, чтобы быть проводником во время выполнения задания;

– обучает через действия и взаимодействие – вовлечённость в решение коммуникативной ситуации помогает обучающимся глубже погрузиться в процесс изучения языка;

- гибкость распределения заданий в группах и самих обучающихся по группам;
- возможность взаимопроверки и оценивания обучающихся;
- возможность развить выполненное задание до уровня проекта.

Недостатки:

- непредсказуемость урока – такой урок сложно спланировать идеально, учесть всю нужную лексику и структуры, которые ученики будут использовать во время выполнения задания;
- иногда выполнение задания может занять больше времени, чем ожидалось. Учителю надо быть гибким и готовым потратить больше времени или скорректировать задание, чтобы уложиться в рамки урока [36].

В заключение отметим, что основное преимущество метода *Task-based learning* по сравнению с традиционными заключается в том, что он позволяет обучающимся сосредоточиться на реальном общении перед тем, как начинать делать любой серьезный анализ языка, четко определить для себя, что они знают, чего не знают и над чем нужно еще поработать. Метод дает возможность обучающимся стимулировать свой пассивный словарный запас; говорить на иностранном языке без страха быть исправленным; активно контролировать свое обучение; обсуждать материалы на языке темы, которые находятся за пределами традиционных «учебных» тем и взяты из реальной коммуникации.

Данный метод хорошо подходит для групп с разным уровнем знания языка; одно и то же задание может быть успешно выполнено более слабыми и более сильными учениками с большей или меньшей точностью и правильностью. Важно то, что и те и другие развивают навыки общения и осознают свои индивидуальные потребности в обучении [40].

4.4. Метод «Перевернутый класс» (Flipped classroom)

«Перевернутый класс» – это инновационный метод обучения. Его отличие от традиционного заключается в том, что теоретический материал изучается обучающимися самостоятельно дома до начала урока с помощью ИКТ (видеолекций, интерактивных материалов, презентаций), а время на уроке направлено на выполнение упражнений, дискуссии и презентации проектов. Таким образом, на уроке акцент смещается от обзорного знакомства с новой темой в сторону ее совместного изучения и исследования.

Необходимость такой модели обучения обусловлена рядом причин, среди которых пассивность обучающихся, их нежелание самостоятельно работать; зазубривание учебного материала без дальнейшего осмысления; нехватка времени у учителя уделить внимание отдельным ученикам, осуществить индивидуальный подход, так как нужно провести опрос, поставить отметки, а потом значительную часть времени посвятить объяснению нового материала; ограниченные возможности использования в качестве средств обучения смартфонов, планшетов, ноутбуков на уроке.

Одним из главных преимуществ данного метода можно считать изменение роли учителя, повышение её важности, так как освободившееся время (за счёт переноса изучения нового материала на дом) учитель может потратить на более сложные и интересные задачи – закрепление и углубление знаний, полученных учениками самостоятельно.

Учитель записывает учебную видеолекцию или находит электронный ресурс, используя личные разработки или заимствуя их у коллег, затем предлагает классу новый учебный материал в качестве домашнего задания (учебное видео или электронный образовательный ресурс), который они должны внимательно посмотреть и изучить к следующему уроку. У них есть возможность сделать это в любое

удобное время и в удобном месте, просмотрев любое количество раз и сделав конспект основного материала. Поэтому в теории на урок ученики должны приходиться уже подготовленными: у них была возможность изучить видеоматериалы по теме урока дома, причем в том темпе, который им подходит, с возможностью задерживаться на наиболее сложных для восприятия местах.

Каждое учебное видео или электронные образовательные ресурсы следует сопровождать четкими учебными целями и поэтапной инструкцией. Обязательно нужно сопровождать каждое учебное видео заданием (если видео не содержит задания, то следует предложить ученикам составить несколько вопросов к видео, это могут быть вопросы общего характера и специальные вопросы к отдельным фрагментам видео).

Данный метод позволяет реализовать компетентностный подход и развить у обучающихся актуальные в XXI веке компетенции, которые необходимы для успешной учебы и работы: творческий подход и новаторство; критическое мышление; способность решать проблемы; коммуникабельность и сотрудничество; информационная и медиаграмотность; инициативность и самостоятельность и т.д.

Среди других преимуществ выделяют следующие:

– учителя располагают большим временем, чтобы помочь обучающимся, объяснить разделы, вызвавшие затруднение;

– ученики, как это часто бывает в традиционной системе, не игнорируют выполнение домашнего задания, потому что не поняли объяснение нового материала на уроке, так как традиционное домашнее задание делается в классе, при поддержке и помощи учителя;

– обучающиеся не испытывают неловкости или смущения, просматривая один и тот же материал несколько раз,

пока не поймут его, после просмотра видеоматериала дети записывают возникшие вопросы, и педагог разбирает эти вопросы отдельно;

– учитель на уроке имеет возможность качественно организовать учебную деятельность, вовлекая в разные виды работ всех учеников класса [31].

Вместе с тем есть препятствия и ограничения по его применению. Самое главное – это стереотипы, которые сложились относительно того, как надо учить детей. Ограничение заключается ещё и в том, что пока не все обучающиеся имеют технические возможности для изучения теории посредством Интернета. От учителя требуется дополнительная подготовка, особенно на первых порах: переделывание программы обучения и трудоемкость создания видеолекций, необходимость быть технически подкованным; не все лекции можно найти в записи потому, что для каждого уровня есть своя программа; необходимость организации консультации для учеников при работе с домашним заданием; при активных формах работы требуется больше материальных ресурсов (планшеты/ноутбуки или ватман, фломастеры, маркеры и т.д.). Данный метод не подходит для немотивированных учеников, которые всячески избегают выполнения домашнего задания; на постоянной основе данный метод не всегда сработает с группами; не все обучающиеся привыкли работать самостоятельно, им непривычно изучать материал без преподавателя [6].

На уроках иностранного языка учителя, сами того не подозревая, уже используют данный метод, давая, например, большие тексты для чтения или аудирования в качестве домашнего задания, а на уроке проверяя ответы и уделяя время обсуждению прочитанного или услышанного.

Другие примеры применения метода «Перевернутый класс».

5 класс

Учебный материал: учебные видеофрагменты по теме «Видовременные формы глагола».

Работая с видеофрагментами дома, обучающиеся заполняют таблицу:

Типы предложений	Сигнальные слова	Конструкция	Пример из лекции	Свой пример

Альтернативные задания: составить мини-рассказ, кроссворд; заполнить пропуски в предложениях; выполнить задания на порядок слов в предложениях, например, разобрать предложения-путаницы; придумать общие и специальные вопросы к отдельным фрагментам видео; придумать свою версию озвучивания.

Задания в классе: работа с текстом, например, поиск утвердительных, вопросительных, отрицательных предложений с изучаемым грамматическим явлением, пересказ текста, используя изученную грамматическую структуру.

На уроке учитель отвечает на вопросы учеников по грамматической теме.

8 класс

Учебный материал: видеоклип или аудиозапись песни на английском языке. Можно предложить самостоятельно найти в сети Интернет его публикацию.

Варианты заданий на аудирование: определить главную идею песни; найти информацию об исполнителе; выписать самые сложные слова и выражения, найти их значение в словаре; ответить на вопрос: как песня связана с темой урока, тема может быть как лексической, так и грамматической.

Каждое из этих заданий в равной степени может выступать как в качестве домашнего, так и аудиторного. Учитель может сам сделать выбор или предложить его ученикам.

В результате выполнения домашнего задания обучающиеся сформируют алгоритм действий и в сложной ситуации в аудитории будут более успешны.

II класс

Учебный материал: отрывок из фильма на английском языке.

Варианты заданий: продумать структуру ответа на вопросы и представить информацию о жанре фильма, режиссёре, актёрах, наградах, сюжетной линии, собственном мнении.

Форма представления (ментальная карта, таблица, кластер, схема, план, мини-проект) может быть определена учителем или обучающимися [49].

В заключение отметим, что Федеральный государственный образовательный стандарт содержит множество требований, имеющих непосредственное отношение к обучению в рамках «Перевернутого класса»:

– обучающиеся должны использовать в процессе обучения технологические инструменты, а также «персонализировать учебное пространство для углубления знаний»;

– обучающиеся должны понимать специфику обучения в цифровом мире и действовать только безопасными и законными методами;

– при изучении материала обучающийся должен мыслить критически;

– важно не только изучить существующие материалы, но и уметь «решать проблемы путем создания новых решений» [51].

Таким образом, метод «Перевернутый класс» имеет много преимуществ и позволяет возложить ответственность за знания ученика на его собственные плечи, тем самым давая ему стимул для дальнейшего творчества, направляя процесс обучения в русло практического применения полученных знаний.

Вопросы и задания

1. В чем вы видите преимущество использования метода Task-based learning перед традиционным методом при обучении иностранному языку?
2. Будет ли отличаться методика применения метода физического реагирования при обучении детей, подростков и старших школьников? Ответ прокомментируйте.
3. Как можно эффективно применять метод «Перевернутый класс» на уроках иностранного языка в разных классах?
4. Разработайте фрагмент урока иностранного языка для любого класса с применением метода CLIL.

5. Арт-технологии в обучении иностранным языкам

Арт (от англ. art) – визуальное искусство, технология – совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный подбор и компоновку форм, методов, способов, приемов, воспитательных средств. Таким образом, арт-технология – это система последовательных действий педагога, направленных на решение учебно-воспитательных задач с использованием различных видов искусства.

Основная цель арт-технологии – создание условий для решения учебно-воспитательных задач на основе гармонизации внутреннего мира школьника, развития его личности.

К задачам арт-технологии относят актуализацию и развитие творческих способностей обучающихся; повышение их самооценки и самосознания; развитие эмоционально-нравственного потенциала; формирование умения решать внутренние и групповые проблемы, умения выражать эмоции, умения разрешать конфликтные ситуации, снятие напряжения, релаксация; развитие коммуникативных навыков, навыков социальной поддержки и взаимного доверия.

Арт-технология предлагает различные формы работы с обучающимися. По количеству участников выделяют индивидуальную, групповую, коллективную формы, по степени активности участников – пассивную, активную, смешанную.

В основе арт-технологии лежит техника активного воображения, которая предлагает обучающимся возможность для самовыражения и самореализации через результаты своей творческой художественной деятельности.

Создавая различные образы с помощью активного воображения и переводя их в символическую форму, ученики не только успешно решают различные проблемы, но и повышают свое психическое и душевное здоровье, развивают свой творческий потенциал.

Большинство педагогических технологий, применяемых при обучении и воспитании школьников, направлены на развитие таких психических процессов, как мышление, память, внимание, воля. Сфера влияния арт-технологии шире: она затрагивает не только указанные психические процессы, но и в большей степени распространяется на эмоциональную сферу обучающихся.

В процессе обучения иностранному языку при формировании коммуникативной компетенции важно преодолеть языковой барьер. По своей сути этот барьер является проблемой эмоциональной и психологической нерешимости обучающихся. И в данном случае применение арт-терапии как эффективного средства в формировании коммуникативной компетенции является значимым в современной методике.

Формы и приемы современных арт-технологий многообразны, что дает возможность использовать их на разных этапах урока: его начало, изложение нового информационного блока, закрепление пройденного, минутка гимнастики, домашнее задание.

При выборе арт-технологии необходимо учитывать как возрастные особенности обучающихся, так и зону их ближайших интересов. То, что будет интересно детям 7–12 лет, будет совершенно безразлично для подростков. Применение арт-технологии в дошкольном образовании и в начальной школе является наиболее эффективным, т.к. в младшем школьном возрасте тяга к спонтанной художественной творческой деятельности сильнее, чем в подростковом.

К арт-технологии, применяемой в обучении иностранным языкам, относятся следующие виды деятельности (рис. 9):

- рисование (труды, раскраски и т.п.) и рукоделие (лепка, поделки, открытки и т.п.);

- создание средств иллюстративной наглядности: фотографий; картинок (карикатур, комиксов, диаграмм, коллажей и т.п.); игрушек (фигурок, поделок и т.п.); презентаций (слайдов и т.п.);

- драматизация (инсценировки, театральные игры, спектакли, сценки, этюды, стихи, рифмовки и т.п.);

- игры (ролевая игра, танцы, пантомима, конкурсы, соревнования и т.п.);

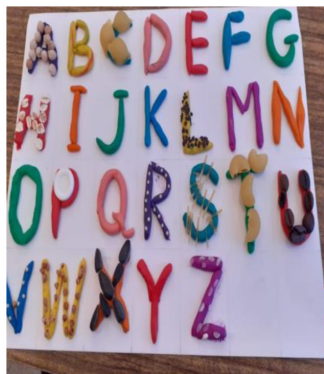
- концерты (песни, мюзиклы, ритмопластика и т.п.).

Работа с песнями и музыкой является важным элементом арт-технологии, поскольку песню не только слушают, но и поют, а также можно выполнять различные задания до, во время и после прослушивания песни. Песни замечательно развивают фонематический слух и способствуют развитию навыков аудирования, усвоению лексики и грамматики;

- сказкотерапия – составление различных сказок про буквы или звуки, когда ученики учатся читать, грамматические сказки;

- ритмичные физкультминутки – очень хорошо подходят для активных детей, кому необходимо подвигаться. Если физкультминутку делать под музыку или видео, то она будет развивающей и для «аудиалов», и «для визуалов»;

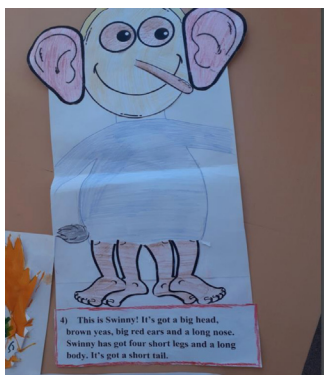
- пантомимы – для отработки новой лексики. При изучении алфавита буквы можно рисовать в воздухе перед тем как писать их в тетради или рисовать на спине друг у друга и угадывать. Дети постарше с удовольствием изображают разные существительные или глаголы-действия [25].



Лепка



Ролевая игра



Коллажирование



Конструирование

Рис. 9. Примеры применения арт-технологии

5.1. Театральная педагогика

Театральная педагогика используется на уроках иностранного языка с целью развития речевых умений обучающихся; их умения общаться и запоминания речевого материала. В процессе театральной деятельности совершенствуются интонационные, грамматические и лексические навыки; использование и отработка речевых фраз и клише в различных ситуациях, а также умение аудирования.

Благодаря театрализации ученики на уроках становятся более заинтересованными к обучению, поскольку отсутствует принуждение и есть возможность показать свою индивидуальность; развиваются их психические функции и способности; происходит обучение и воспитание в коллективе и через коллектив [11].

К основным приемам театральной педагогики, которые наиболее активно используют учителя иностранных языков, относят этюды, ролевые игры и инсценировки, а также занятия-спектакли.

К составным частям этюда относятся:

– цель – то, какого результата хочет добиться учитель от учеников;

– событие – то, что должно произойти в умах и сердцах учеников в процессе проживания предложенной ситуации;

– действие – то, какие поступки предпринимает учитель для достижения цели;

– импровизационное самочувствие – включение новых и случайно возникших обстоятельств.

Одним из примеров группового этюда является инсценировка. Для того, чтобы она была более зрелищной и запоминающейся, необходимо использовать на уроках различные реквизит (маски, шапочки с надписями, картинки, рисунки, куклы).

Важным моментом в развитии произношения и фонематического слуха является использование музыки и песен. Музыка дает настрой спектаклю, а песни способствуют развитию у обучающихся чувства языка, помогают активизации лексики.

Музыкальный ритм помогает легче усваивать грамматические структуры. Разучивание коротких и несложных песен с частыми повторами помогает ученикам закрепить не только слова, но и правильную артикуляцию, правиль-

ное произношение звуков, ударения, ритм. Музыка, являясь одним из наиболее эффективных способов воздействия на чувства и эмоции учеников, служит в спектакле сильнейшим психологическим побудителем.

Ролевая игра – это еще один прием театральной педагогики (парный или групповой этюды). Ролевая игра – это речевая, игровая и учебная деятельность одновременно. Она обладает большими обучающими возможностями, имеет образовательное значение.

На уроках иностранного языка она способствует расширению ассоциативной базы при усвоении языкового материала, так как учебная ситуация строится по типу театральных пьес, что предполагает описание обстановки, характера действующих лиц и отношений между ними. Ролевая игра помогает преодолеть пассивность тех учеников, для которых изучение языка само по себе является трудной и непостижимой (по их мнению) задачей.

Занятия-спектакли – это сочетание нескольких приемов театральной педагогики на одном уроке. Использование занятий-спектаклей при обучении иностранному языку ставит перед собой следующие цели:

- формирование первичных навыков общения на иностранном языке;
- умение пользоваться иностранным языком для достижения своих целей, выражения мыслей и чувств в реально возникающих ситуациях общения;
- воспитание активно-творческого и эмоционально-эстетического отношения к слову через подготовку и постановку спектаклей.

Занятие-спектакль должно иметь законченное режиссерское действие, цепь событий – от исходного до главного, действие его должно развиваться импровизированно [35] (рис. 10).



Рис. 10. Примеры ролевой игры и занятия-спектакля

Материал для этюдов, спектаклей, ролевых игр необходимо подбирать с учетом уровня, возраста и интересов учеников. Так, в начальной школе – это комиксы, мультфильмы, сказки, а в старших классах к этому списку добавляются классические произведения.

Материал желательно адаптировать к возможностям учеников, поскольку не все могут импровизировать или показывать что-то на публику. Некоторым ученикам надо сначала посмотреть на работу одноклассников, попробовать свое актерское мастерство на отдельных словах и фразах до участия в сценках и спектаклях.

Отмечается важность так называемых «разогревающих» упражнений, которые оттачивают актерские способности учеников. Например, перед ролевой игрой на английском языке можно выполнить следующие задания:

- артикуляционные – гимнастика для языка с английскими звуками, скороговорки;
- для развития выразительности – ученики читают предложения с различной эмоциональной окраской, показывают пантомимой разные ситуации;

– для развития памяти – посмотреть на пантомиму одноклассника, описать ее и повторить.

Во время репетиции сценки или спектакля основной акцент желательнее делать на говорении, движении, эмоциональной выразительности, а не на чтении.

Приведем некоторые примеры заданий из театральной педагогики на уроках иностранного языка:

– «Импровизация с предметом». Ученики под музыку ходят по классу, когда она останавливается, берут любой предмет и показывают с ним миниатюру. Задача одноклассников – отгадать, что изображено, и назвать на иностранном языке предмет или действие.

– «Инсценировка-импровизация». Ученики в микрогруппах (3–4 человека) получают тему, недолгое время для подготовки (3–5 мин.), а затем показывают сценку. Остальные группы догадываются, что показано, и рассказывают об этом на иностранном языке.

– «Язык жестов». Проговаривать с учениками стихотворение, постепенно заменяя слова пантомимой. Также может быть обратный процесс – восстановить стихотворение с жестов до текста.

– «Бесконечный разговор». Ученики становятся в ряд. Крайняя пара начинает диалог на иностранном языке, затем следующий ученик в любой момент хлопает одного из пары по плечу и продолжает разговор с того места, где он остановился. Затем следующий ученик продолжает и так далее.

– «Мешочек идей». Ученики по очереди вытаскивают из непрозрачного мешка предметы, называют их на иностранном языке и показывают с ними миниатюры. Одноклассник, правильно описавший изображаемую ситуацию, становится следующим ведущим.

– «Оживший дом». Одни ученики становятся частью дома: мебелью, стенами, крышей, техникой. Другие прохо-

дят по этому дому, называя его части, и понарошку выполняя действия с ними.

– «Безумный оркестр». Каждый ученик изображает звук одного инструмента. Один из ребят – дирижер, который управляет ритмом и очередностью игры. Вместо звуков могут быть буквы, и тогда все превращаются в живую «печатную машинку», при помощи которой можно озвучивать слова [56].

Таким образом, арт-технология, как одна из современных педагогических технологий, помогает реализовать личностно ориентированный подход в обучении, обеспечивает индивидуализацию и дифференциацию обучения с учетом способностей детей, их уровня обученности, склонностей и т.д. В результате применения данной технологии заметно повышение заинтересованности обучающихся в изучении иностранного языка, совершенствование навыков устной монологической, диалогической и письменной речи.

Просмотр видеofilьмов, прослушивание музыкальных произведений, создание коллажей по разной тематике, разучивание стихов, рифмовок, песен, художественное сочинительство, инсценирование, исполнение различных ролей в диалогах, ролевых играх, небольших пьесах стимулирует интерес учеников к изучению иностранного языка, восстанавливает их внутренние силы, ускоряет темп их интеллектуального развития – иными словами объединяет их мировосприятие, чувства, переживания и даже пластику.

Уроки с использованием художественных средств дают очень многое: будят воображение, развивают образное мышление, создают прецедент проживания детьми изучаемого материала. Более того, уроки подобного типа обучают различным видам ситуативного поведения, правилам речевого этикета, показывают приемы правильного выхода из конфликтных ситуаций, ускоряют развитие навыков говорения и общения [33].

Вопросы и задания

1. Какие задачи решаются на уроках иностранного языка посредством применения арт-технологии?
2. Как меняется роль учителя при использовании арт-технологий и приемов театральной педагогики в частности?
3. Что развивают или формируют у ученика арт-технологии?
4. Как можно применить приемы театральной педагогики при обучении различным видам речевой деятельности в начальной, основной и старшей школах?

Библиографический список

1. Агафонова Л.И., Аникина Ж.С. Дидактико-методические особенности использования подкастов при обучении иностранному языку в вузе. URL: <http://www.emissia.org/offline/2011/1703.htm> (дата обращения 12.10.2022).
2. Ажель Ю.П. Использование технологий ВЕБ 2.0 в преподавании иностранных языков // Молодой ученый. 2012. № 6. С. 369–371.
3. Ананьева Е.В., Григорьева Е.Н. Применение CLIL-технологии на уроках английского языка в профильных классах старшей школы // Современные методы и технологии преподавания иностранных языков: сб. науч. ст. / Чуваш. гос. пед. ун-т; отв. ред. Н.В. Комилина, Н.Ю. Шугаева. Чебоксары: Чуваш. гос. пед. ун-т, 2019. С. 362–366.
4. Андреева Е.В., Лукиных Ю.В. Квиз и квест как современные игровые технологии на уроках иностранного языка // Теория и методика преподавания иностранных языков в условиях поликультурного общества: материалы IX Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Красноярск, 04–05 декабря 2020 года / Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева. Красноярск: Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева, 2021. С. 11–18.
5. Бедарева А.В. Организация групповой работы студентов с использованием виртуальной доски MIRO в процессе изучения иностранного языка // Теория и методика преподавания иностранных языков в условиях поликультурного общества: материалы IX Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Красноярск, 4–5 декабря 2020 г. / отв. ред. И.А. Майер; ред. кол.; Краснояр. гос. пед. ун-т им. В.П. Астафьева. Красноярск, 2021. С. 25–35.
6. Белоног Ю. Зачем нужен «перевернутый класс»? URL: <https://skyteach.ru/2018/02/15/zachem-nuzhen-perevernutyj-klass/> (дата обращения: 10.09.2022).

7. Варенина Л.П. Геймификация в образовании // Историческая и социальная образовательная мысль. 2014. Т. 6. № 6. Ч. 2. С. 314–317.
8. Василиженко М.В., Коротков Е.А., Мухаркина В.С. Геймификация как современный метод обучения иностранным языкам// Современная высшая школа: инновационный аспект. Т. 12. № 2. 2020. С. 43–49.
9. Власенко О.Н. Использование игровых технологий в процессе подготовки будущих учителей иностранного языка к профессионально-педагогической деятельности// Современные методы и технологии преподавания иностранных языков: сб. науч. ст. / Чуваш. гос. пед. ун-т; отв. ред. Н.В. Комилина, Н. Ю. Шугаева. Чебоксары: Чуваш. гос. пед. ун-т, 2019. С. 144–150.
10. Гольцова Т.А., Проценко Е.А. Использование блогов и социальных сетей в процессе обучения иностранному языку // Ярославский педагогический вестник. 2019. № 3 (108). С. 62–68.
11. Горячих О.И. Театральная педагогика на уроках английского языка URL: <https://multiurok.ru/files/teatralnaia-pedagogika-na-urokakh-angliiskogo-ia-1.html> (дата обращения 26.10.2022).
12. Дубровкина И.Ю. Использование интернет-ресурсов и цифровых инструментов в дистанционном обучении английскому языку // Journal of Shadrinsk State Pedagogical University. №. 3 (47). 2020. С. 45–49.
13. Ефанова Т.А., Лукиных Ю.В. Использование блог-технологий как средства развития речевых навыков на уроке английского языка// Цифровые трансформации в образовании // IV международная научно-практическая конференция. Новосибирск: Сибирский государственный университет путей сообщения. 23 апреля 2020 г. С. 117–122.
14. Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования // Современные проблемы науки и образования. 2016. № 6. URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=25517> (дата обращения: 20.12.2021).

15. Интерактивные онлайн-доски. Доски для обучения, чтобы вести уроки онлайн. URL: <https://polesnyblog.ru/interaktivnyye-onlajn-doski-doski-dlya-obucheniya-chtoby-vesti-uroki-onlajn/> (дата обращения: 12.09.2022).
16. Как учить английский с помощью компьютерных игр? URL: https://gb.ru/posts/learn_english_through_gaming (дата обращения: 17.09.2022).
17. Как компьютерные игры помогают учить английский язык. URL: <https://lingua-airlines.ru/articles/kak-kompyuternye-igry-pomogayut-uchit-anglijskij-yazyk/> (дата обращения: 17.09.2022).
18. Калугина Ю.В., Мустафина А.Р. Образовательный квест как интерактивная форма обучения иностранному языку // Концепт. 2015. Т. 13. С. 3496–3500. URL: <http://e-koncept.ru/2015/85700.htm> (дата обращения: 20.12.2021).
19. Клец Т.Е. К вопросу об использовании предметно-языкового интегрированного обучения CLIL в системе иноязычной подготовки студентов // Иностранные языки: лингвистические и методические аспекты. 2015. № 30. С. 83–89.
20. Ковалева А.Г., Дымова Е.Е., Кочнева В.С. Социальные сети как средство обучения английскому языку студентов радиотехнических направлений подготовки // Педагогическое образование в России. № 6. 2019. С. 108–114.
21. Коньшева М.В. Использование игровых элементов в образовательном процессе. // Страны. Языки. Культура: Сборник материалов XI международной научно-практической конференции, Махачкала, 19–20 декабря 2019 года / Под редакцией Н.Н. Абуевой. Махачкала: Дагестанский государственный технический университет, 2020. С. 166–169.
22. Котова А. Обзор 11 сервисов онлайн-досок: платные и бесплатные решения для обучения и работы. URL: https://pedsovet.su/ikt/7077_obzor_online_dosok (дата обращения 15.09.2022).
23. Лакушева Б.И. Игра как средство интерактивного обучения по предмету «Математика»: доклад. URL: <https://infourok.ru/doklad-na-temu-igra-kak-sredstvo-obucheniya-2579710.html> (дата обращения: 15.09.2022).

24. Лукиных Ю.В. Из опыта применения квест-технологии на уроках иностранного языка // Современные направления в лингвистике и преподавании языков: проблема метода // 3-я Международная науч.-практич. конф. Пенза: Пензенский гос. университет, 24–27 апреля 2019 г. С. 174–178.
25. Любимова Т.В. Использование арт – технологий на уроках английского языка // URL: <https://stranaobrazovaniya.ru/servisy/publik/publ?id=3703> (дата обращения: 13.10.2022).
26. Макурина М.А., Симакова А.В. Предметно-языковое интегрированное обучение в средней школе (из опыта работы) // Филологический класс. 2017. № 2 (48). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/predmetno-yazykovoe-integrirovannoe-obuchenie-v-sredney-shkole-iz-opyta-raboty> (дата обращения: 01.11.2022).
27. Манапова О.Н., Подин М.С. Современные мессенджеры в учебном процессе профессиональной образовательной организации: сильные и слабые стороны // Инновационное развитие профессионального образования. 2021. № 3 (31). С. 54–59.
28. Михеева О.И. Использование блог-технологий в обучении иностранным языкам // Вестник ЧГПУ им. И.Я. Яковлева. 2010. № 3 (67). Т1. С. 126–130.
29. Наволочная Ю.В. Применение социальных сетей в практике обучения иностранному языку // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2019. Том 12. Вып. 2. С. 267–272.
30. Николаева Е.А., Панченко Е.Ю. TBL – метод коммуникативных заданий в процессе изучения иностранных языков в неязыковом вузе // Обучение и воспитание: методика и практика. 2016. С. 126–130 URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tbl-metod-kommunikativnyh-zadaniy-v-protsesse-izucheniya-inostrannyh-yazykov-v-neyazykovom-vuze> (дата обращения: 19.10.2022).
31. Паймакова Е.А., Вострикова О.В. Применение модели «Перевернутый класс» в преподавании английской грамматики в период дистанционного обучения // Мир науки. Педа-

- гогика и психология. 2020. № 4. URL: <https://mir-nauki.com/PDF/68PDMN420.pdf> (дата обращения: 02.11.2022).
32. Покровская Е.А. Метод полного физического реагирования в преподавании иностранного языка // Вестник СИБИПИ. 2016. № 1. С. 119–124.
 33. Порфирьева Л.Н., Петрова И.Н. Применение арт-технологий в обучении английскому языку URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-art-tehnologiy-v-obuchenii-angliyskomu-yazyku> (дата обращения: 02.11.2022).
 34. Пуня И.Н. Использование мобильных технологий для повышения эффективности процесса обучения английскому языку// Преподавание иностранных языков в поликультурном мире: традиции, инновации, перспективы. Сборник статей III Международной научно-практической конференции. Минск, 2021. С. 39–41.
 35. Разуваева Т.А., Белоногова Е. Театральная педагогика в обучении иностранному языку// Инновационные образовательные технологии в обучении иностранному языку. URL: https://amgpgu.ru/upload/iblock/b9b/razuvaeva_t_a_belonogova_e_teatrnaya_pedagogika_v_obuchenii_inostrannomu_yazyku.pdf (дата обращения: 12.11.2022).
 36. Румянцева А. Task-based learning: что это за метод и кому он подходит. URL: <https://www.teachaholic.pro/task-based-learning-chto-eto-takoe-i-komu-podxodit/>(дата обращения: 12.11.2022).
 37. Самойлова Т.А. Игры на уроках английского языка: метод. пособие. М.: Изд-во АСТ, 2005. 92 с.
 38. Смолина Л.В. Мобильные приложения для изучения английского языка как средство организации самостоятельной работы обучающихся // Инновационные технологии обучения иностранному языку в вузе и школе: реализация современных ФГОС: сборник научных трудов по материалам Четвертой Международной научно-практической конференции (г. Воронеж, 19–20 февраля 2019 г.): ч. 1. / [отв. ред. М.В. Щербакова]; Воронежский государственный университет. Воронеж: Издательский дом ВГУ. 2019. С. 135–143.

39. Смоловик О.В., Шобонова Л.Ю. Метод физического реагирования в обучении иностранному языку. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metod-fizicheskogo-reagirovaniya-v-obuchenii-inostrannomu-yazyku> (дата обращения: 16.11.2022).
40. Стрельцова М.А. Технология «ТBL» на уроках иностранного языка. URL: <https://www.n-asveta.by/dadatki/2021/n06/strelcova.pdf> (дата обращения: 16.11.2022).
41. Сценарий методического семинара в формате квеста. URL: <https://infourok.ru/scenariy-metodicheskogo-seminara-v-formate-kvesta-161413.html> ((дата обращения: 16.11.2022).
42. Сюзюмова О.А. Использование блогов в процессе преподавания английского языка // Лингводидактические принципы и методики: материалы Междунар. науч. конф. (г. Пенза, апрель 2019 г.). Пенза: Издательство ПГУ, 2019. С. 139–141.
43. Телегина Ю. Game-Based Learning – Компьютерные игры как инструмент для урока. URL: https://vk.com/video/@skyteach?z=video-89396501_456239753%2Fclub89396501%2Fpl_-89396501_-2 (дата обращения: 23.09.2022).
44. Телегина Ю. Новые форматы на уроке: компьютерные игры, социальные сети, клубхауз. URL: https://vk.com/video/@skyteach?z=video-89396501_456239739%2Fclub89396501%2Fpl_-89396501_-2 (дата обращения: 29.09.2022).
45. Тетерина А. Не сообщениями едиными: как использовать мессенджеры при обучении английскому языку. URL: <https://skyteach.ru/2021/08/30/ne-soobshheniyami-edinyimi-kak-ispolzovat-messenzhery-pri-obuchenii-anglijskomu-yazyku/> (дата обращения: 23.09.2022).
46. Титова С.В. Условия успешной интеграции мобильных устройств в учебный процесс // Современные информационные технологии и ИТ-образование. 2012. № 8. С. 262–269.
47. Титова С.В., Чикризова К.В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал // Педагогика и психология образования. 2019. № 1. С. 135–152.

48. Тихонова Е.В. Использование метода физического реагирования (The Total Physical Response Method) при обучении детей младшего школьного возраста английскому языку // URL: <https://xn--80aakcbevnmvw9p.xn> (дата обращения: 28.09.2022).
49. Ударцева Е.Ю. «Перевернутый класс» на уроках английского языка URL: <https://www.uchportal.ru/publ/23-1-0-8121> (дата обращения: 23.09.2022).
50. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования. Утвержден приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021. № 286. URL: <https://fgos.ru/ta> обращения: 15.08.2022).
51. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования. Утвержден приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021. № 287. URL: <https://fgos.ru/> (дата обращения: 15.08.2022).
52. Цаликова И.К., Юринова Е.А., Пахотина С.В. Технология Task -Based Learning and Teaching на занятиях по иностранному языку в вузе // Иностранный язык как часть профессиональной подготовки. 2016. С. 69–74. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologiya-task-based-learning-and-teaching-na-zanyatiyah-po-inostrannomu-yazyku-v-vuze> (дата обращения: 01.11.2022).
53. Цыбикова С.Д. Некоторые мысли использования TikTok для визуального обучения английскому языку. URL: <https://infourok.ru/nekotorye-mysli-ispolzovaniya-tiktok-dlya-vizualnogo-obucheniya-anglijskomu-yazyku-5493077.html> (дата обращения: 01.11.2022).
54. Чорна Ю. Как учить английский с помощью TikTok? URL: <https://cambridge.ua/blog/how-to-learn-english-with-tiktok/> (дата обращения: 01.11.2022).
55. Федотова Е.О. Использование доски Miro в условиях дистанционного обучения. URL: <https://www.lurok.ru/categories/2/articles/40502> (дата обращения: 20.09.2022).
56. Щербакова О. Театрализация на уроках английского. URL: <https://skyteach.ru/2020/03/19/teatralizaciya-na-urokax-anglijskogo> (дата обращения: 14.11.2022).

57. 11 инстаграм-аккаунтов для изучения английского языка. URL: <https://media.kpfu.ru/news/11-instagram-akkauntov-dla-izucenia-angliiskogo-azyka> (дата обращения: 12.08.2022).
58. Clubhouse. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Clubhouse> (дата обращения: 23.08.2022).
59. English Oxford Living Dictionaries online. URL: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/gamification> (дата обращения: 23.09.2022).
60. Miller A. Ideas for using Minecraft in the classroom. 2016. URL: <https://www.edutopia.org/blog/minecraft-in-classroom-andrew-miller> (дата обращения: 22.08.2022).
61. Stanley G. Podcasting for ELT // Teaching English. URL: <http://www.teachingenglish.org.uk/think/articles/podcasting-elt> Stanley, 2005. (дата обращения: 23.09.2022).
62. Scutter S., Stupans I., Sawyer T. How Do Students Use Podcasts to Support Learning? // Australasian Journal of Educational Technology. 2010. Vol. 26, № 3. С. 180–189.
63. Twitch. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Twitch> (дата обращения: 14.08.2022).
64. Widlok B. MINT und CLIL Situationsbericht und Empfehlungen im Deutsch-als-Fremdsprache-Unterricht./ Ein Leitfaden. München: Goethe Institut. 2018.

Учебное издание

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ
В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

Учебное пособие

Электронное издание

Редактор *Н.А. Агафонова*
Корректор *А.П. Малахова*
Верстка *Н.С. Хасанишина*

660049, Красноярск, ул. А. Лебедевой, 89.
Редакционно-издательский отдел КГПУ им. В.П. Астафьева,
т. 217-17-52, 217-17-82

Подготовлено к изданию 07.12.22.
Формат 60x84 1/16.
Усл. печ. л. 7,25