

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА ОСНОВЕ ИКТ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ: ЗА И ПРОТИВ

Асқарова Гулрухбону Хасанбой қизи

Военный институт информационных коммуникационных технологий и связи

Аннотация. В статье рассматривается применение игровых технологий на основе информационно-коммуникационных технологий на уроках иностранного языка в начальной школе. Дано определение игровых технологий; обоснована необходимость их применения на уроках в начальной школе. Проведен анализ онлайн-сервисов для разработки игр с их характеристиками; описаны преимущества и недостатки применения таких технологий на уроках. Сделаны соответствующие выводы по теме исследования.

Ключевые слова: игровые технологии, иностранный язык, модернизация образования, начальная школа, онлайн-сервисы.

Abstract. The article considers the use of gaming technologies based on information and communication technologies at foreign language lessons in primary school. The definition of gaming technologies is given; the necessity of their application at the primary school lessons is justified. The analysis of online services for game development with their characteristics is carried out. The advantages and disadvantages of using such technologies in the classroom are described. The corresponding conclusions on the research topic are made.

Keywords: gaming technologies, foreign language, educational modernization, online resources, primary school.

В последние годы довольно остро стоит вопрос о том, каким же должен быть современный урок иностранного языка. Обсуждения активно ведутся как в научной сфере, так и практикующими методистами и педагогами. Такой интерес вызван, прежде всего, очевидной необходимостью преобразования процесса обучения, которая диктуется масштабными изменениями в мире и обществе в целом. Глобальный переход в диджитал и онлайн отражаются на образовании: то, что раньше работало – устаревает и перестает быть эффективным в новой образовательной реальности. Ещё одна важная задача, которая стоит перед современным педагогом более остро, чем раньше – значительное снижение мотивации к обучению у школьников в следствии обилия фактологической информации в открытом доступе. Ценность знания падает, «утягивая» за собой и мотивацию учиться.

Достойный ответ на такие вызовы – применение информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), а также перевод отдельных видов

деятельности в диджитал формат. Эффективным будет и оперирование методами, способных увести фокус внимания студентов с самого процесса обучения, сделав его более незаметным. С такой задачей отлично справляются игровые технологии, поскольку ассоциируются у обучающихся с развлекательной деятельностью, хотя каждый педагог знает об огромном дидактическом потенциале игр.

Таким образом, соединив два компонента, отвечающих требованиям новых реалий, мы получаем многофункциональный инструмент для решения огромного количества образовательных задач. Однако, как и у любого нововведения, данное решение имеет как сторонников, так и критиков. В этой статье мы рассмотрим феномен игровых технологий на основе ИКТ с обеих сторон.

Для начала, дадим определение игровым и информационно-коммуникационным технологиям. Игровая технология – это группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которая стимулирует познавательную активность детей, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы, позволяет использовать жизненный опыт детей, включая их обыденные представления о чем-либо [3, с.39]. Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) – это совокупность методов, производственных процессов и программно-технических средств, которые интегрированы с целью сбора, обработки, хранения, распространения, отображения и последующего использования информации в интересах ее пользователей [1]. Таким образом, под игровыми технологиями на основе ИКТ мы понимаем методы и приемы организации педагогического процесса в форме различных игр, осуществляемых на базе программно-технических средств.

Использование игровых технологий на уроке – идея не совсем новая. О преимуществах игровых методов писали такие исследователи, как Г.К. Селевко, М.Г. Ермолаева, Л.В. Кабанова, Н.В. Шаманская и другие. Разработки ученых применимы до сих пор и на самом деле внедряются преподавателями в образовательный процесс. Но ничто не стоит на месте: в мире появляются новые возможности, которые позволяют педагогу выйти на другой уровень преподавания, а обучающимся – на новый уровень знаний. Мы говорим об ИКТ, которые помогают цифровизировать процесс обучения, добавить в него интерактивности, интенсифицировать и модернизировать его. Именно такие полезные функции побуждают педагогов совмещать привычные приемы с ИКТ для того, чтобы получить нечто проверенное и работающее, но в уже новом виде и с функциональными дополнениями.

Не только желание извлечь максимальную пользу заставляет педагогов искать современные пути решения образовательных задач – новая реальность, пандемия и дистанционное обучение внесли огромные коррективы в привычное течение образования по всему миру. Когда резкий переход в онлайн лишил учителей доброй половины инструментария и рабочих методов, игровые технологии на основе ИКТ стали всё чаще входить в образовательный процесс. Здесь раскрывается их универсальность: такой инструмент выручит и в классе, где работу можно вести хоть на интерактивной доске, хоть на любом гаджете, и в дистанционном формате. На уроках в младших классах игровые технологии должны быть одним из главных приемов преподавателя. Детям, которые только что пришли в школу и ещё не привыкли к местным порядкам, будет трудно сразу влиться в «серьезную» атмосферу образования. Более того, обучение на начальной ступени закладывает некий фундамент для будущего образования ребенка и его отношения к этой системе, поэтому на преподавателе в этот период лежит большая ответственность: привить любовь и желание ребенка учиться, а не оттолкнуть его.

Это именно та причина, по которой игра должна быть неотъемлемой частью уроков. Также стоит помнить о существенном отличии новых школьников от всех предыдущих: эти дети росли с электроникой в руках, они знают ее наизусть, а ориентируются в ней лучше, чем взрослые. Половина восприятия мира у этих детей прошла через призму гаджетов, поэтому игра с применением ИКТ необходима, так как она станет частью реальности современных детей.

Как же начать использовать игровые технологии с ИКТ на своих уроках? В Интернете есть множество сайтов, где мы можем найти как готовые игры, так и создать собственные, но на основе шаблонов. Среди таких сервисов есть как бесплатные, так и платные, но с пробным периодом в несколько дней. Итак, сервисы British Council Kids и ABCya предлагают только готовые игры, не имеют поддержку русского языка. Ресурс British Council Kids полностью бесплатный и имеет огромное множество дополнительных ресурсов (рабочие листы, интерактивные упражнения, видео и др.), ресурс ABCya бесплатный при входе с ПК, но за доступ с гаджетов требует платную подписку. Сервисы Educaplay, LearningApps и WordWall позволяют создавать собственные игры на основе шаблонов и пользоваться материалами, которые разработали другие пользователи (при условии, что они разрешили к ним доступ). Русский язык поддерживает только сервис LearningApps. Все три сервиса дают возможность бесплатного пользования, но ресурс WordWall ограничивает количество созданных ресурсов в бесплатной версии до пяти игр в месяц. Если вам требуется больше, можно приобрести подписку. Не стоит забывать и о том, что

вы можете разрабатывать игры на основе ИКТ и оффлайн, с помощью, например, PowerPoint.

Если у педагога есть возможность работать с обучающимися на планшетах, тогда можно построить отдельные этапы урока на приложении Khan Academy Kids. Приложение бесплатное и может быть установлено на устройства Android и Apple. Работа в нём может быть построена как по сюжетной линии, которая присутствует в приложении, так и самостоятельно запускать отдельные игровые элементы с помощью библиотеки. Темы для игр есть самые разные: от обучения буквам и чтению, цифрам и счету, до сортировки предметов по форме и цвету, и так далее. Примечательно, что приложение ориентировано на англоязычных детей, то есть все задания даются на английском языке: по этой причине при указании возраста ребенка в начале работы с приложением (чтобы корректно были подобраны задания) мы советуем указать возраст на ступень ниже.

Теперь, когда мы рассмотрели феномен игровых технологий на основе ИКТ, нужно разобраться в их плюсах и минусах, чтобы решить – действительно ли это те технологии, которые стоят нашего внимания в процессе обучения.

Недостатки

Хотя кажется, что сейчас проблем с этим быть не может, так как практически у каждого ребенка есть смартфон или планшет – теперь не всё так просто. С 1 января 2021 года в силу вступили новые санитарные правила для образовательных учреждений, которые запретили использование мобильных средств связи для образовательных целей, а для электронных средств обучения (ЭСО) определили минимальные диагонали: для монитора персонального компьютера и ноутбука - не менее 39,6 см, планшета - 26,6 см [2, с. 41, с.15]. Также, документ ограничивает время использования компьютера на занятиях: для обучающихся 1-2 классов это время составляет 20 минут, для 3-4 классов - 25 минут [Там же, с. 25].

Теперь преподаватель может рассчитывать лишь на техническое оснащение школы, но и здесь мы можем столкнуться с проблемами: оборудование может не соответствовать нормам, либо его может быть недостаточно. Выходом могут стать интерактивные доски, но такое оборудование, к сожалению, есть не везде, а на их использование тоже наложены некоторые ограничения: диагональ не должна быть менее 165,1 см, а время использования для детей до 10 лет не может превышать 20 минут [Там же, с.14, с. 25].

Если работа с игровыми технологиями на основе ИКТ будет проводиться в сети интернет, то есть вероятность не уследить, чтобы обучающийся не ушёл на другой сайт или не открыл какую-то постороннюю программу. Здесь

дополнительная ответственность лежит на учителе, который должен отслеживать чем занимаются школьники и донести, что использование гаджетов – это не отдых от урока и не развлечение, а одна из форм на занятии.

Зачастую, работая за компьютером обучающиеся молчат, что не дает достаточной речевой практики, которая очень важна в иноязычном образовании [4, с. 4]. Школьники не общаются друг с другом и не строят самостоятельных устных высказываний во время игр на основе ИКТ, тем самым не развивая важный навык формулирования мысли в разных формах общения. А именно это умение более всего демонстрирует языковую подготовку обучающегося.

Преимущества

Современные технологии – это то, что вызывает восторг практически любого ребенка. Новое поколение буквально выросло на гаджетах, и именно это помогает им извлекать из пользования техникой больше пользы. К сожалению, учеба у школьников ассоциируется со скучными устаревшими учебниками, однотипными уроками и заданиями, в то время как гаджеты – с чем-то интересным и новаторским. На самом же деле, последние содержат в себе огромный образовательный потенциал. Под грамотным руководством педагога, который действительно верит в эту идею, смартфон или любая другая электроника может стать настоящим помощником как для преподавателя, так и для ребенка. Использование технологий в образовательном процессе обеспечит обучение в деятельности, разнообразит уроки, расширит перечень обучающих инструментов и сделает обучение ближе к современным детям, открыв для них образование с другой, яркой и захватывающей стороны.

Системно деятельностный подход, лежащий в основе Стандарта, предполагает развитие гражданина информационного инновационного общества, разнообразие организационных форм на уроке, учет возрастных и психологических особенностей обучающихся [5, с. 4]. Применение игр станет отличным решением для вчерашних дошкольников, ведь игра – ведущая деятельность ребенка; применение ИКТ станет хорошим подспорьем для воспитания современного гражданина, а игры на основе ИКТ разнообразят формы работы на уроках. Кроме того, во время игры ребенок осуществляет игровую деятельность, то есть учится не в процессе заучивания, а процессе игры. Также, игры могут легко стать частью обучающей системы, заменив собой один из этапов привычного урока: например, отработку лексики или контроль усвоения материала. Наконец, ФГОС говорит о том, что обучающийся должен активно пользоваться ИКТ для решения познавательных и коммуникативных задач [там же, с.8].

Многие сервисы позволяют не только организовать разные формы работы с играми, но и способны сформировать для преподавателя единый список

результатов прохождения игры, в котором будет видно не только кто уже прошёл игру, но также результаты обучающихся. Более того, педагогу будет удобно передать игру ученикам: это можно делать как в виде ссылки, так и в виде QR-кода. В процессе игры школьник не только будет выполнять задание, которое дал учитель, он также будет привыкать к интерфейсу компьютера, запоминать куда нужно нажать для того, чтобы выполнить то или иное действие, узнает как работать в браузере, что такое ссылка, QR-код и как ими пользоваться, и т.д.

Это может проявляться несколькими путями. Во-первых, учитель может подбирать игры с учетом интересов своих учеников: оставляя нужный для отработки на уроке материал и контент, педагог имеет возможность менять форму игры, в зависимости от того, что больше нравится классу; либо педагог может предоставить отработку одного и того же материала с участием разного контента, который поменяется в зависимости от интереса обучающихся. Второй путь – разные уровни. Многие ресурсы могут предложить игры с возможностью повышать уровень или изначально регулировать его (например, низкий – средний – высокий); а если преподаватель самостоятельно создает игру, он также может предусмотреть разнообразие уровней.

Итак, мы рассмотрели преимущества и недостатки применения игровых технологий на основе ИКТ в начальной школе и выявили, что преимущества преобладают над недостатками. Мы можем сказать, что использование такого инструмента действительно оправдано: игры на основе ИКТ соответствуют системно деятельностному подходу, определенным ФГОС, интенсифицируют и модернизируют образовательный процесс, повышают мотивацию и компьютерную грамотность обучающихся, вполне доступны для самостоятельного составления и в готовом виде на многих общедоступных ресурсах. Недостатки, в свою очередь, поправимы. В связи со всем вышесказанным считаем, что игровые технологии с использованием ИКТ рекомендованы к использованию на уроках и достойны внимания исследователей и педагогов.

Список литературы

1. Информационно-коммуникационные технологии. [Электронный ресурс] URL: https://spravochnick.ru/pedagogika/informacionno-kommunikacionnye_tehnologii/ (дата обращения: 13.03.2021)
2. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Зарегистрирован 18.12.2020 № 61573). [Электронный ресурс].

URL:<http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202012210122?index=14&rangeSize=1> (дата обращения: 10.03.2021)

3. Сайгушева Л.И., Стряпухина И.С. Игровые технологии как средство приобщения младших дошкольников к самообслуживанию // Международный журнал экспериментального образования. - 2014. - №7-2. - С. 39-41.

4. Фаргиева З.С., Цурова М.М., Мурзабекова М.И., Шаухалова Р.А. Информационно-коммуникационные технологии в обучении // Проблемы педагогики. - 2016. - №5(16). – с.47-50