

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение**  
**высшего образования**  
**КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ**  
**УНИВЕРСИТЕТ им. В. П. АСТАФЬЕВА**  
**(КГПУ им В. П. Астафьева)**

Факультет иностранных языков

Выпускающая кафедра: кафедра германо-романской филологии и  
иноязычного образования

**Андреева Екатерина Витальевна**

**МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ**

**Использование игровых технологий для развития речевой компетенции  
будущих преподавателей иностранных языков на занятиях по  
английскому языку (уровень бакалавриат)**

Направление подготовки 44.04.01 Педагогическое образование  
Направленность (профиль) магистерской программы: Современное  
лингвистическое образование

**ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ**

Зав. кафедрой

канд. пед. наук, доцент Майер И.А.

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2022 г. \_\_\_\_\_

Руководитель магистерской программы

канд. пед. наук, доцент Майер И.А.

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2022 г. \_\_\_\_\_

Научный руководитель

канд. пед. наук, доцент Лукиных Ю.В.

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2022 г. \_\_\_\_\_

Обучающийся Андреева Е.В.

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2022 г. \_\_\_\_\_

Красноярск 2022

## Оглавление

<b>Введение</b> .....	4
<b>Глава 1. Теоретические аспекты использования игровых технологий для развития речевой компетенции будущих преподавателей иностранных языков</b> .....	12
1.1 Сущность речевой компетенции.....	12
1.2 Понятие и характеристика игровых технологий .....	26
1.3 Применение игровых технологий на занятиях по английскому языку .....	39
<b>Выводы по главе 1</b> .....	52
<b>Глава 2. Опытно-экспериментальная работа по использованию игровых технологий для развития речевой компетенции будущих преподавателей иностранных языков на занятиях по английскому языку (уровень бакалавриат)</b> .....	54
2.1 Особенности обучения иностранному языку студентов-бакалавров.....	54
2.2 Применение игровых технологий на занятиях по английскому языку для развития речевой компетенции у студентов-бакалавров .....	64
2.3 Методические рекомендации по применению игровых технологий на занятиях по английскому языку для развития речевой компетенции обучающихся.....	73
<b>Выводы по главе 2</b> .....	84
<b>Заключение</b> .....	86
<b>Список использованных источников</b> .....	90
<b>Приложение А</b> .....	102
<b>Приложение Б</b> .....	105
<b>Приложение В</b> .....	107
<b>Приложение Г</b> .....	130

<b>Приложение Д.....</b>	<b>137</b>
<b>Приложение Ж.....</b>	<b>144</b>
<b>Приложение И.....</b>	<b>149</b>
<b>Приложение К.....</b>	<b>150</b>
<b>Приложение Л.....</b>	<b>155</b>
<b>Приложение М.....</b>	<b>156</b>
<b>Приложение Н.....</b>	<b>157</b>
<b>Приложение П.....</b>	<b>164</b>
<b>Приложение Р.....</b>	<b>172</b>
<b>Приложение С.....</b>	<b>182</b>
<b>Приложение Т.....</b>	<b>189</b>

## Введение

Современное поколение с ранних лет активно пользуется различными благами современности и множеством источников информации, где последняя представлена ярко и лаконично. Такой способ получать новые знания быстро вошёл привычку, но попав в школу или университет молодые люди сталкиваются совсем с другим методом получения знаний. Студентам обычно ещё более трудно, ведь в силу возраста они более привержены к использованию Интернета и мультимедиа; находясь в сети, они «добывают» информацию, принимая в этом процессе непосредственное и довольно активное участие.

В университете же, в основном, информация доносится преподавателем монологично, а обучающиеся остаются пассивны. Даже на семинарах, где, казалось бы, участвуют сами студенты, роль «лектора» просто переходит к одному из обучающихся. Такой способ подачи материала непривычен и непривлекателен для современной молодежи. Именно поэтому активизация процесса обучения широко обсуждается в научной среде. В центре этих обсуждений находится иноязычное обучение, так как в его процессе перед педагогом встают дополнительные задачи, требующие нестандартных решений. В результате, появилось много приемов интенсификации образовательного процесса.

Современные федеральные государственные образовательные стандарты содержат соответствующие рекомендации о преобразовании иноязычного образования в нечто большее, чем изучение иностранного языка. Более того, в образовании должен осуществляться компетентностный подход. Поэтому сегодня преподаватель иностранного языка должен учитывать в своей работе множество факторов для того, чтобы обучение было эффективным. На преподавателе педагогического ВУЗа лежит дополнительная ответственность, ведь он обучает будущих учителей, которые

придут в школу и продолжат процесс модернизации современного школьного образования, в том числе и иноязычного. Будущий педагог должен не только обладать теми компетенциями, которые он будет формировать в школьниках, но и видеть преподавателя ВУЗа как живой пример современного педагога-новатора.

Итак, с одной стороны, следует придерживаться рекомендаций ФГОС, определяющим главной целью иноязычного обучения развитие иноязычной коммуникативной компетенции, то есть не просто знание языка, а способность осуществлять коммуникацию в любой форме, учитывая особенности культуры изучаемого языка. С другой стороны, преподаватель должен помнить о том, что современное занятие должно отличаться новыми методами, интенсифицирующими обучение. Одними из таких средств являются игровые технологии: они не только отвечают требованиям современного занятия, но также являются одним из естественных и привычных процессов как для ребенка, так и для взрослого человека.

К вопросу использования игр в обучении действительно проявлен большой интерес; а в связи с информатизацией общества и желанием педагогов уйти от использования привычных приемов игровые технологии нередко цифровизируют. Такая технология может по праву считаться уникальной – являясь, с одной стороны, знакомой для обеих сторон образовательного процесса, она может также выполнить функцию так называемого «мостика» к модернизации и постепенной цифровизации образования. Благодаря этому игровые технологии позиционируют как «инновационные» в системе российского образования. Более того, игровые технологии удовлетворяют рекомендациям ФГОС. Всё вышесказанное позволяет предположить, что игровые технологии могут стать эффективным средством развития речевой компетенции на занятиях по английскому языку в вузе.

Тем не менее, использование игровых технологий как инструмента развития речевой компетенции будущих преподавателей иностранных языков рассмотрено, по нашим данным, в недостаточной степени, что позволило определить **тему исследования**: «Использование игровых технологий для развития речевой компетенции будущих преподавателей иностранных языков на занятиях по английскому языку (уровень бакалавриат)».

**Объектом исследования** является процесс развития речевой компетенции будущих преподавателей иностранных языков на занятиях по английскому языку.

**Предмет исследования** – использование игровых технологий как инструмента развития речевой компетенции будущих преподавателей иностранных языков.

**Цель исследования** – теоретически обосновать и опытно-экспериментальным путем проверить эффективность применения игровых технологий для развития речевой компетенции будущих преподавателей иностранного языка на занятиях по английскому языку (уровень бакалавриат).

В своём исследовании мы исходим из **гипотезы**: применение игровых технологий на занятии по английскому языку у будущих преподавателей иностранных языков обеспечит развитие речевой компетенции обучающихся, так как игровые технологии могут быть построены на любом из видов речевой деятельности и содержать необходимую для межкультурного общения информацию, и проводятся в процессе привычной деятельности, тем самым снимая трудности.

В соответствии с проблемой, объектом, предметом, целью и гипотезой поставлены следующие **задачи**:

- рассмотреть сущность речевой компетенции;
- определить особенности использования игровых технологий на занятиях по иностранному языку;

- разработать модель универсальной игровой технологии для развития речевой компетенции и провести экспериментальную работу по её внедрению в образовательный процесс будущих преподавателей иностранных языков;
- разработать методические рекомендации по внедрению модели универсальной игровой технологии на занятиях по английскому языку у будущих преподавателей иностранных языков.

**Теоретической базой исследования** послужили научные труды таких ученых, как Г.К. Селевко [Селевко, 1998; Селевко, 2004], Р.П. Мильруд [Мильруд, 2016], И.А. Зимняя [Зимняя, 2003], Й. Хейзинга [Хейзинга, 2011], Е. И. Пассов [Пассов, 1991], А.Н. Леонтьев [Леонтьев, 2004], А. А. Леонтьев [Леонтьев, 1969; Леонтьев, 1998; Леонтьев, 1994], В.В. Сафонова [Сафонова, 1996], С.А. Шмаков [Шмаков, 1994], Л.В. Казанцева [Казанцева, 2001], И.М. Осмоловская [Осмоловская, 2007], Т.А. Самойлова [Самойлова, 2005], И.Л. Бим [Бим, 1977; Бим, 2007], Г.А. Китайгородская [Китайгородская, 1986], А.В. Хуторской [Хуторской, 2003], А.А. Шатилова [Шатилова, 2020], В.С. Зайцев [Зайцев, 2019], Ю.Н. Кулюткин [Кулюткин, 1985], D. Hymes [Hymes, 1972], и др.

#### **Методы исследования:**

- теоретические методы исследования: критический анализ методической и научной литературы по проблеме исследования и обобщение результатов исследований, касающихся развития речевой компетенции, а также исследований эффективности игровых технологий на занятиях по английскому языку;
- эмпирические методы: мониторинг за учебным процессом с целью выявления наиболее эффективных игровых технологий для развития речевой компетенции; моделирование игровых технологий для развития речевой компетенции будущих преподавателей иностранных языков;
- диагностические методы (эксперимент, диагностирование);
- методы статистической обработки данных опытного обучения.

**Новизна исследования.** Дана методическая характеристика речевой компетенции и её роль в формировании иноязычной коммуникативной компетенции; выделены особенности применения игровых технологий на занятии по английскому языку у будущих преподавателей иностранных языков; представлены результаты диагностирования обучающихся по окончании апробации эксперимента. Разработан ряд методических рекомендаций для преподавателей вуза, которые помогут реализовать принципы работы с игровой технологией для развития речевой компетенции обучающихся на занятии по английскому языку.

**Практическая значимость** состоит в возможности использования результатов исследования в обучении английскому языку на специальностях по направлению подготовки 44.03.05 «Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)», а также разработке методических рекомендаций по применению игровых технологий на занятиях по иностранному языку для развития речевой компетенции у будущих преподавателей иностранных языков (уровень бакалавриат).

**База исследования** – факультет иностранных языков ФГБОУ ВО «Красноярский государственный педагогический университет им. В.П.Астафьева, направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), направленность (профиль) образовательной программы Иностранный язык и иностранный язык (английский язык и немецкий язык), обучающиеся 2го курса в количестве 26 человек.

**Апробация исследования** осуществлена в форме выступлений на научно-практических конференциях Всероссийского и международного уровня:

- XXII Международный научно-практический форум студентов, аспирантов и молодых ученых «Молодежь и наука XXI века» (г. Красноярск, 12-14 апреля 2021 г.) с докладом на тему «Использование онлайн-сервиса Edugarplay для



интенсификации иноязычного образования» (см. Приложение К); выступлению было третье место в секции «Инновационные педагогические технологии в иноязычном образовании» (см. Приложение Л); данная научная статья также заняла первое место на Международном конкурсе научно-исследовательских работ «Modern researcher-2021» (см. Приложение М);

- X Всероссийская научно-практической конференция с международным участием «Теория и методика преподавания иностранных языков в условиях поликультурного общества» (г. Красноярск, 6-8 декабря 2021 г.) с докладом на тему «Использование игровой технологии «Квиз» для формирования социокультурной компетенции на уроках иностранного языка» (см. Приложение Н).

Результаты исследования отражены в научных публикациях (уровень РИНЦ):

- Андреева, Е.В. Квиз и квест как современные игровые технологии на уроках иностранного языка / Е. В. Андреева, Ю. В. Лукиных // 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 (см. Приложение П).

- Андреева, Е.В. Игровые технологии на основе ИКТ на уроках иностранного языка в начальной школе: за и против / Е. В. Андреева, Ю. В. Лукиных // Преподавание иностранного языка в профессиональном контексте: традиции, инновации, перспективы : Материалы 5-й Международной научно-практической конференции, Тамбов, 22–23 апреля 2021 года. Тамбов: Издательский центр ФГБОУ ВО «Тамбовский государственный технический университет», 2021. С. 96-101 (см. Приложении Р).

- Андреева, Е. В. Игровые технологии на занятиях по иностранному языку в вузе / Е. В. Андреева // Теоретические и практические аспекты развития современной науки: Материалы Международной (заочной) научно-практической конференции, Нефтекамск, 25 мая 2022 года / Под общей редакцией А.И. Вострецова. – Нефтекамск: Научно-издательский центр «Мир науки» (ИП Вострецов Александр Ильич), 2022. – С. 254-259 (см. Приложение С); данной статье было присуждено первое место в конкурсе «Лучшая научная работа» по направлению «Педагогические науки» в секции «Теория и методика профессионального образования» (см. Приложение Т).

**Структура работы.** Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и приложений.

Во введении обозначены актуальность, предмет, объект, гипотеза, цель и задачи исследования, указаны база, методы и новизна исследования, описана практическая значимость исследования и дана информация об апробации работы.

В первой главе раскрыта сущность речевой компетенции, её структурная модель и процесс формирования, а также её место в иноязычном образовании и формировании иноязычной коммуникативной компетенции. Далее, описаны игровые технологии, их классификация, место в образовательном процессе, функции и способы организации. Первая глава завершается особенностями применения игровых технологий на занятиях по иностранному языку, принципах отбора и организации игр на занятиях, целях и пользе их применения, правилах применения и характеристиками игровых технологий, а также описана роль подбора УМК в корреляции с вышеописанными элементами образовательного процесса.

Во второй главе раскрыты возрастные и психологические особенности обучения студентов, раскрыто понятие и определены принципы андрагогики, а также приняты во внимание требования ФГОС. Далее разработана модель универсальной игровой технологии и описана экспериментальная работа по

внедрению её и других игровых технологий в образовательный процесс будущих преподавателей иностранных языков на занятиях по английскому языку на втором курсе КГПУ им. В.П. Астафьева: подробно описан ход и результаты проведенного эксперимента. Последний параграф главы содержит сравнительные данные результатов исследования, методические рекомендации по применению разработанной игровой технологии и её дидактический потенциал.

В заключении сделаны выводы о результатах проведенной работы в соответствии с задачами, указанными во введении, а также описана перспектива исследования.

В приложениях приводятся разработки игровых технологий, дидактические материалы, использованные в процессе обучения, разработанная игра квиз с раздаточными материалами для обучающихся, материалы вводного и итогового тестирований, оценочные средства для проверки письменной и устной частей тестирований, а также публикации по теме диссертации.

# **Глава 1. Теоретические аспекты использования игровых технологий для развития речевой компетенции обучающихся**

## **1.1. Сущность речевой компетенции**

Цели и содержание современного образования на данный момент претерпевают большие изменения. Процессы глобализации и экономической интеграции стран Европы, а также вступление России в Болонский процесс обусловили переход системы к новой образовательной парадигме и реализации компетентностного подхода к обучению [Троянская, 2016, с.176]. Такой подход, в свою очередь, определяет новые методы и технологии обучения, способствуя многостороннему развитию обучающихся и ориентируя их на достижение конкретного результата. Стоит также отметить, что компетентностный подход лежит в основе практико-ориентированной модели образования, постепенно вытесняющей классические знания, умения и навыки [Гейдт].

Стоит сказать и об актуальных изменениях: 11 апреля 2022 года Болонская группа приняла решение прекратить представительство нашей страны во всех структурах Болонского процесса, а уже 24 мая Минобрнауки объявило о решении отказаться от Болонской системы и разрабатывать национальную модель образования [Минобрнауки: все российские..., 2022]. Так как переход к последней ещё не начался, поскольку не завершена её разработка, а Минобрнауки заявило о том, что не будет отменять систему бакалавриата и магистратуры в вузах, мы можем всё же продолжать говорить о прежней системе образования, тем более имея в виду результаты её реализации и продолжающиеся процессы.

Исследования, посвященные вопросам реализации компетентностного подхода, содержат такие ключевые понятия, как «компетентность» и «компетенция». Для начала обратимся к словарю С.И. Ожегова, где данные термины раскрыты следующим образом:

- компетенция – это круг вопросов, в которых кто-нибудь хорошо осведомлен; круг чьих-либо полномочий, прав;
- компетентный – знающий, осведомленный, авторитетный в какой-либо области; обладающий компетенцией [Ожегов, 1999].

В настоящее время ученые не сошлись на конкретном и общепринятом разграничении этих понятий, поэтому в научных трудах можно встретить синонимичное и дифференцированное использование данных терминов.

Н. В. Баграмова утверждает, что компетентность – совокупность качеств личности, которые предполагают как владение обучающимся определенной компетенцией, так и его личное отношение к последней, а также мнение о сфере деятельности и опыт работы в ней. Компетенция же является совокупностью знаний, умений и навыков, полученных в результате обучения, а ещё способностью к выполнению какой-либо деятельности на их основе [Аитов, 2006, с. 43].

Существует также некая тенденция объединять эти термины. О ней говорит Т. Хайлэнд. Компетенции – обширные способности, а компетентности – дробные понятия, относящиеся к базовым трудовым умениям и навыкам. В этом случае компетентность становится более узким понятием, нежели компетенция. Подобного подхода к изучению компетенций и компетентностей придерживается Т. Дюранд [Осмоловская, 2007, с. 30-31].

А.В. Хуторской акцентирует важность отличия компетенции от образовательной компетенции и определяет последнюю как отчужденное, заранее заданное требование к образовательной подготовке студента, а компетентность – как сформировавшееся качество личности [Приводится по: Фирер]. И.М. Осмоловская подтверждает, что компетенция может быть отчуждена, но отмечает, что её следует всё же считать личностной принадлежностью, если мы говорим о человеке, обладающим компетенцией. Компетентность уместно представлять и как качество конкретной личности, и

отстраненно от неё. По мнению исследователя, не следует строго разделять понятия «компетенция» и «компетентность».

Г. К. Селевко называет компетенцию образовательным результатом, который выражается в подготовке ученика, во владении методами и средствами деятельности, в умении выполнять поставленные задачи [Селевко, 2004]. О компетентности ученый говорит как об интегральном качестве личности, которое проявляется в её способности и готовности к деятельности, основанной на знаниях и опыте. Последние, в свою очередь, считаются приобретенными в процессе обучения и социализации, а также ориентированы на самостоятельное и успешное участие в деятельности.

В это же время И. М. Осмоловская замечает, что интегральное качество личности (компетентность) также можно назвать образовательным результатом (компетенцией), а владение методами и средствами деятельности, умение выполнить поставленные задачи (компетенция) могут считаться способностью и готовностью личности к деятельности (а это, в свою очередь, составляющие элементы компетентности) [Осмоловская, 2007, с. 42-43]. Так, мы убедились о отсутствии общепринятого разграничения понятий «компетенция» и «компетентность» в научной среде. Но всё же, проанализировав мнения ученых, будем считать термин «компетенция» основным.

Именно компетентностный подход изменил цели образования, в том числе и иноязычного. Сейчас обучение нацелено на формирование у студентов разного рода компетенций. Так, в настоящее время, ожидаемым результатом обучения иностранному языку является формирование иноязычной коммуникативной компетенции (ИКК). Многие отечественные и зарубежные учёные исследовали теоретические и практические стороны этого вопроса, определяя сущность, структуру и условия формирования иноязычной коммуникативной компетенции (Е.И. Пассов, И.Л. Бим, Е.Н. Соловова, И.Д. Гальскова, G. Broughton, H.D. Brown и др.). Несмотря на большое внимание

научного общества, проявленное к вопросам, связанным с ИКК, по сей день не существует общепринятой трактовки этого понятия и определенности в составе компонентов ИКК.

По мнению И.А. Зимней, коммуникативная компетенция – это «овладение сложными коммуникативными навыками и умениями, формирование адекватных умений в новых социальных структурах, знание культурных норм и ограничений в общении, знание обычаев, традиций, этикета в сфере общения, соблюдение приличий, воспитанность; ориентацию в коммуникативных средствах, присущих национальному, сословному менталитету» [Зимняя, 2003, с.36].

А.А. Леонтьев характеризует ИКК как способность средствами изучаемого языка осуществлять речевую деятельность в соответствии с целями и ситуацией общения в рамках той или иной сферы деятельности. В её основе лежит комплекс умений, которые дают возможность участвовать в речевом общении, в его продуктивных и рецептивных видах [Леонтьев, 1998]. Это достаточно актуальная точка зрения, ведь она не вступает в противоречие с современной практико-ориентированной моделью образования: иноязычная коммуникативная компетенция – не просто совокупность знаний, умений и навыков, а способность личности к актуализации приобретённого в процессе обучения потенциала в деятельности.

Авторы Европейского стандарта по иностранному языку рассматривают коммуникативную компетенцию как сформированную способность осуществлять коммуникативную деятельность общения. Некоторые зарубежные ученые (Д. Хаймс, М. Олиак и др.) описывают концепт коммуникативной компетенции как способность пользоваться языком [Приводится по: Белякова, 2011].

Согласно мнению В.В. Сафоновой, иноязычная коммуникативная компетенция – это «определенный уровень владения языковыми, речевыми и социокультурными знаниями, навыками, умениями, позволяющий

обучаемому коммуникативно приемлемо и целесообразно варьировать своё речевое поведение в зависимости от функциональных факторов одноязычного или двуязычного общения, создающий основу для коммуникативного бикультурного развития» [Сафонова, 1996, с. 97].

В свою очередь, И.Л. Бим представляет иноязычную коммуникативную компетенцию как «способность и реальную готовность осуществлять иноязычное общение с носителями языка, а также приобщение учащихся к культуре страны/стран изучаемого языка, лучшее осознание культуры своей собственной страны, умение представлять ее в процессе общения» [Бим, 2007, с. 159-160]. Изучив процесс иноязычного общения, И.Л. Бим расширяет это понятие до межкультурной коммуникации [Приводится по: Коренева, 2009]. В то же время Н.Д. Гальскова, определяет совокупность способностей человека к иноязычному общению на межкультурном уровне как вторичную языковую личность [Гальскова, 2000, с. 65].

Рассмотрев работы отечественных и зарубежных ученых, можно сделать вывод, что мнения исследователей по данному вопросу достаточно близки. Принимая во внимание все вышеописанные точки зрения, можем характеризовать иноязычную коммуникативную компетенцию как способность и готовность обучающегося, применяя свой потенциал, полученный в процессе обучения, вступать в качестве вторичной языковой личности в иноязычное общение, адекватному, согласно речевой ситуации, поведению, т.е. участвовать в межкультурной коммуникации.

В результате многолетних исследований было разработано несколько моделей иноязычной коммуникативной компетенции в период с 1970-х по настоящее время. Структура ИКК, согласно трактовкам разных авторов, включает от 3 до 7 компонентов.

Большой вклад в изучение данного вопроса внёс Д. Хаймс. Он не только ввел термин «коммуникативной компетенции», но также был одним из первых, кто продемонстрировал, что владение языком предполагает не только



знания грамматики и лексики, но и социальных условий их употребления [Хаймс, 1972, с.269]. Согласно точке зрения Д. Хаймса, коммуникативная компетенция включает следующие компоненты:

- лингвистический (правила языка);
- социально-лингвистический (правила диалектной речи);
- дискурсивный (регулирует построение смыслового высказывания);
- стратегический (регулирует поддержание контакта с собеседником).

Описание иноязычной коммуникативной компетенции предоставил Ян ван Эк на основе спецификаций Совета Европы в 1975 году. В ее структуре он вывел шесть субкомпетенций: лингвистическую, социолингвистическую, социокультурную, дискурсивную, стратегическую и социальную [Тараскина, 2003, с. 33]. Вслед за этим, подобные элементы ИКК были выделены Джо Шейлзом в 1993 году и авторами стандарта по русскому языку «Пороговый уровень. Русский язык» в 1996 году [Шейлз, 1995; Вишняков, 1996].

Тем не менее, в качестве базы для будущих исследований процесса формирования и оценки иноязычной коммуникативной компетенции послужила концепция М. Кэналя и М. Свейна, предложенная в 1980 году. Она содержала три компонента: грамматический (владение языковым кодом), социолингвистический (знание социокультурных правил и правил дискурса) и стратегический (способность пользоваться вербальными и невербальными стратегиями общения). Однако, после проведенных работ и исследований в области программ коммуникативного тестирования студентов в Институте Онтарио в 1983 году, М. Кэналь добавил в структуру ещё один, дискурсивный компонент. Этот компонент, согласно ученому, отвечал за способность сочетать в речи различные грамматические формы для создания целостного устного или письменного текста разных жанров [Кэналь, 1983, с. 2-14].

Стоит сказать, что структурное содержание ИКК, предложенное Я. Ван Экком и М. Кэналем весьма схожи. В их работах почти полностью совпадают социолингвистическая, дискурсивная и стратегическая компетенции. Можно

сказать, что лингвистическая компетенция Я. Ван Эка содержательно повторяет грамматическую компетенцию М. Кэналя, который всё же не выделяет социальную и социокультурную компетенции в своей работе. Скорее всего, их элементы содержатся в предлагаемой ученым социолингвистической компетенции, потому как адекватное понимание и построение речи не исключают умение вести диалог культур.

Л. Бахман, характеризуя коммуникативную компетенцию использует термин «коммуникативное языковое умение», которое строится из семи компетенций [Бахман, 1990]. Предложенная им структура коммуникативной компетенции мало отличается от вышеупомянутых. Так, новыми элементами стали такие компетенции, как разговорная (навык беглой речи без хезитационных пауз) и когнитивная (умение создать коммуникативное содержание в результате речемыслительной деятельности: взаимодействие проблемы, знания и исследования) [Там же]. А в основе модели ИКК, предложенной в 1990 году лингводидактом П. Дуайэ, мы видим виды речевой деятельности. Он выделяет четыре компетенции для каждого вида речевой деятельности соответственно [Приводится по: Гутарева, 2005]. Сформированность рецептивных грамматических и лексических навыков и умений послужит основой формирования компетенций в чтении и аудировании; а компетенции в говорении и письме обеспечат продуктивные лексические и грамматические навыки и умения.

В 1996 Советом Европы был принят документ «Современные языки: изучение, обучение, оценка. Общеввропейская компетенция», который выделял в структуре коммуникативной компетенции три группы компетенций: лингвистическую, социолингвистическую и прагматическую [Modern languages..., 1996]. Каждая из них включала знания, умения и новые разработки ученых.

1. Лингвистические компетенции содержат лексические, фонологические, синтаксические знания и умения, а также другие аспекты

языка как системы, вне зависимости от социолингвистической ценности их разновидностей и прагматических функций их реализации.

2. Социолингвистические компетенции составляют социокультурные условия использования языка и предполагают овладение следующими знаниями: маркеры социальных отношений, выражения народной мудрости, этикетно-узуальные формы речи, регистры общения, диалекты и акценты.

3. Прагматические компетенции неразрывны с функциональным использованием языковых средств, совершенным владением дискурсом, связной речью без логических противоречий, идентификацией типов и жанров текстов, иронии и пародии. К таким компетенциям относят: дискурсивную, функциональную и схематическую [Там же].

Итак, вышеупомянутый документ систематизировал большинство ранее проведенных исследований в области структурирования иноязычной коммуникативной компетенции, организовав сходные по своему содержанию компоненты в три группы компетенций. Стоит отметить, что именно эта модель ИКК далее будет считаться базой для многочисленных исследований данного вопроса, в ходе которых методисты дополняли состав компетенции новыми компонентами.

Так, И.Л. Бим включает в ИКК следующие компетенции [Бим, 2007]:

- языковая (владение языковыми средствами);
- речевая (умение осуществлять речевую деятельность);
- социокультурная (владение фоновыми знаниями, предметами речи);
- компенсаторная (умение выходить из положения при наличии дефицита языковых средств);
- учебно-познавательная (умение учиться).

Вслед за ней, М. Р. Коренева тоже выделяет учебный компонент в структуре ИКК и описывает его как способность самостоятельно и эффективно организовать процесс обучения иностранному языку с целью овладения методикой познания и самообучения [Коренева, 2009, с.21].

Однако, в определении М. Р. Кореневой есть неточность: процесс «обучения» стоит заменить на процесс «изучения» иностранного языка, так как первый предполагает наличие «обучающей деятельности учителя».

И.Л. Бим, наряду с Н. Д. Гальсковой, Н.Ф. Коряковцевой, говорит о том, что сформированность учебной компетенции достигается посредством овладения студентами общеучебными умениями, связанными как с интеллектуальными процессами, так и с организацией самостоятельной работы по овладению иностранным языком [Бим, 1977, с. 123].

М. Байрэм акцентирует необходимость формирования межкультурной компетенции, ведь взаимная перцепция социальных особенностей представителей различных культур – и есть определяющий фактор успешности взаимодействия. Методист также отмечает недостаточность социолингвистической компетенции и невозможность простого переноса модели коммуникативной компетенции Д. Хаймса в методику обучения иностранным языкам, поскольку она описывает коммуникацию между представителями одной культуры. Таким образом, выделение межкультурного компонента в структуре ИКК становится необходимым [Theory in language..., 1999, p.72]. Содержание вышеупомянутого элемента присутствует и в отечественной методике, но представлено термином «социокультурная компетенция».

Рассмотрим ещё несколько взглядов на структурирование иноязычной коммуникативной компетенции, предложенных отечественными учеными. В.В. Сафонова включает в структуру ИКК языковую, речевую, компенсаторную и социокультурную компетенции [Сафонова, 1996]. Последняя, в свою очередь рассмотрена ей более широко и представлена как многокомпонентное явление, включающее социолингвистическую, предметную, общекультурную и лингвострановедческую компетенции [Приводится по: Гутарева, 2005]. М.З. Биболетова дополняет их компенсаторной и учебно-познавательной компетенциями [Биболетова, 2005].

Учитывая всё вышесказанное, мы можем сделать вывод, что ИКК – сложное, многокомпонентное явление. Хотя исследователи выделяют разные компоненты в содержании иноязычной коммуникативной компетенции, во многих работах различия касаются лишь вопросов терминологии и интерпретации содержания самих компонентов (например, языковая компетенция не всегда выделяется в качестве самостоятельной, но в работах часто встречается синонимичное использование понятий лингвистической и грамматической компетенций).

Взяв во внимание разные точки зрения и подходы к вопросу, можно выделить такие компоненты иноязычной коммуникативной компетенции:

- 1) лингвистическая компетенция (умение грамотно пользоваться языковыми средствами для решения речевой задачи, средствами выразительности и идиомами; сформированность продуктивных и рецептивных языковых навыков);
- 2) речевая компетенция (успешное осуществление всех видов речевой деятельности, владение приемами аргументации и формами изложения мысли (анализ, сравнение, обобщение и т.д.), умение применять способы связи речи и приемы выразительности для достижения цели общения);
- 3) социокультурная компетенция (знание культуры стран родного и изучаемого языков, умение анализировать опыт культурного развития стран и его отражение в языках, способность уместно использовать социолингвистические и социокультурные знания, учитывать нормы формального и неформального общения в устной и письменной речи);
- 4) дискурсивная компетенция (понимание различных видов коммуникативных высказываний и умение формулировать связные высказывания разных стилей; умение подобрать уместные лингвистические средства в зависимости от типа высказывания);
- 5) стратегическая компетенция (понимание необходимости использования вербальной либо невербальной стратегии в процессе коммуникации);

- б) социальная компетенция (готовность поддержать общение с партнерами по коммуникации, умение поставить себя на место собеседника и решить возникшие недопонимания).

Поскольку формирование ИКК – центральная задача иноязычного обучения в принципе, её рассмотрение на практике будет весьма обширным. Поэтому в нашей работе мы подробно рассмотрим речевую компетенцию (РК), поскольку именно её содержание служит опорой как для классификации требуемых результатов обучения во ФГОС, так и для классификации учебных игр на занятиях по иностранному языку. Более того, основным требованием к владению иностранным языком на любой из стадий обучения является способность обучающегося осуществлять коммуникативный акт, решать коммуникативную задачу [Общеввропейские компетенции..., 2001-2003, с.198].

Речевую компетенцию можно по праву считать основным компонентом в составе ИКК, ведь она подразумевает совершенствование коммуникативных навыков и умений в основных видах речевой деятельности, тем самым повышая иноязычные навыки обучающихся и позволяя развивать другие компоненты ИКК. Также, степень овладения речевой компетенцией непосредственно показывает уровень владения языком. Надо сказать, что иноязычное обучение в принципе строится на основе содержания этой компетенции, ведь на уроках обучающиеся осваивают различные формы работы с текстом и аудиоматериалами, учатся строить высказывания в устной и письменной форме.

Применение различных технологий и методов обучения также опирается на овладение чтением, говорением, письмом и аудированием, умение грамотно планировать речевое и неречевое поведение. Наконец, многие УМК заявляют итоговые результаты обучения в виде перечня навыков по четырем видам речевой деятельности. Так, мы понимаем, что развитие речевой компетенции на занятии по иностранному языку становится

первичной центральной задачей для педагога, так как закладывает основу остальных компетенций и навыков обучающихся.

Итак, речевая компетенция – свободное практическое владение речью на данном языке, умение говорить правильно, бегло и динамично как в диалоге, так и в виде монолога, хорошо понимать слышимую и читаемую речь, включая умение производить и понимать речь в любом функциональном стиле [Манаенкова, 2010, с.8]. То есть, данная компетенция предполагает развитие умений в четырех видах речевой деятельности: продуктивных (говорение и письменная речь) и рецептивных (чтение и аудирование).

Работы по педагогике рассматривают речевую компетенцию с двух сторон:

- как знания, умения и навыки, необходимые для понимания чужих и порождения своих собственных программ речевого поведения, адекватного полям, сферам, ситуациям общения;
- как совокупность знаний о системе языка, его функциях, устройстве, умения и навыки нормативного использования языковых средств для достижения орфографической, пунктуационной и речевой грамотности [Там же, с. 9].

Л.В. Казанцева в своих работах рассматривает речевую компетенцию преподавателя иностранного языка как знания, умения, навыки и полномочия педагога обозначать оптимальное решение проблематики урока иностранного языка.

Что касается места речевой компетенции преподавателя иностранного языка в профессиональной компетенции педагога, Л.В. Казанцева сравнивает РК с «айсбергом», уточняя, что она является не только «надводной частью» профессиональной компетенции, но и глубинными сферами профессионального мышления и управления процессами обучения и воспитания [Казанцева, 2001, с. 173].

А.В. Хуторской в своих работах пишет о речевой компетенции субъекта, определяя её как комплексное явление, обуславливающим речевое поведение и основанное на комплексе способностей [Хуторской, 2003, с. 61]:

- а) «слышать» интенции собеседника;
- б) осознавать целесообразность конструктивных целей;
- в) уметь программировать конструктивную стратегию коммуникации;
- г) управлять коммуникацией в рамках дискуссии (не полемики).

Следовательно, мы можем говорить о РК как о знаниях, умениях и навыках, необходимых для понимания чужих и порождения своих собственных программ речевого поведения, адекватного целям, сферам и ситуациям общения [Заболотских, 2018, с. 121].

Объединив всё вышесказанное, мы можем выделить в составе РК такие компоненты:

- когнитивный (включает знание основных речеведческих понятий (стили речи, строение повествования и описания, связь предложений в тексте и др.);
- операционально-деятельностный (навыки анализа текста и коммуникативные умения);
- аксиологический (осознание ценности изучаемого языка);
- мотивационно-волевой (потребность в изучении языка, желание учиться);
- личностные качества человека;
- речевой опыт общения на иностранном языке [Там же, с. 122].

О структуре РК говорит и А.Н. Шамо́в. Его структурная модель речевой компетенции включает:

- знания о регистрах речи, о коммуникативно-приемлемом речевом поведении в ситуациях официального и неофициального общения, знание речевых стратегий при использовании чтения, аудирования, говорения и письма как средств общения;



- навыки техники чтения, аудирования, говорения и письма;
- умения, связанные с порождением, восприятием, коммуникативной интерпретацией письменных и устных текстов;
- умения корректировать речевые погрешности [Шамо́в, 2022, 66 с.].

Рассматривая сущность речевой компетенции, важно сказать о процессе её формирования. Так, в лингводидактике используют две группы терминов, связанных с формированием РК:

- а) навык и умение;
- б) речевая операция и языковое действие, составляющие речевую деятельность.

К сожалению, в работах, посвященных педагогическим, методическим и лингвистическим исследованиям, невозможно найти единого мнения касательно вышеуказанных понятий. Поэтому, нам необходимо их уточнить.

Речевые навыки представляют собой автоматизированные речевые операции, которые входят в состав умения в качестве его компонентов. Умение, в свою очередь – комплексное речевое действие как единица творческой деятельности.

Методика обучения иностранным языкам описывает четыре основных умения, соответственно основным видам речевой деятельности: умение говорить, (в диалогической и монологической формах), умение писать, умение аудировать и умение читать. Каждое умение опирается на определенную группу навыков, которые синтезируются, функционируя в умении.

В совокупности речевые умения и навыки обеспечивают правильное построение и реализацию высказывания.

Речевая операция – единица речемыслительного процесса, характеризующаяся бессознательностью, автоматизмом и устойчивостью при ее выполнении. А.А. Леонтьев также утверждал, что речевыми навыками можно называть речевые операции, доведенные до совершенства [Леонтьев, 1969].

Видами речевой деятельности мы называем различные виды речевых навыков и умений, которые должны формироваться и развиваться параллельно на основе текста.

Таким образом, под речевой компетенцией мы понимаем совокупность взаимосвязанных качеств личности (знаний, умений и навыков, способов деятельности), задаваемых по отношению к определённому компоненту речевой подготовки, включающего языковую, коммуникативную и методическую составляющие. Становление речевой компетенции происходит за счет расширения словарного запаса; развития грамматического строя речи, овладения культурой речевого поведения, полемики и критического мышления.

## **1.2. Понятие и характеристика игровых технологий**

Игра неоспоримо считается необходимым видом деятельности, в ходе которого дети выражают уже полученный жизненный опыт, необходимый вид деятельности, расширяют и закрепляют свои познания об окружающем их мире, овладевают навыками, нужными для успешного осуществления трудовой деятельности, а также развивают организаторские качества.

Игра с древности является одним из эффективных педагогических средств воспитания и обучения. На данный момент она находится в состоянии так называемого расцвета. Но чем именно обусловлен такой интерес современных методистов к такой знакомому и понятному явлению? Во-первых, это связано с развитием педагогической теории и практики, тенденцией проблемного обучения. Во-вторых, такой интерес вызван необходимостью формирования разносторонне активной личности.

Игра, как феномен, представлена в педагогике как средство организации воспитания и обучения, а также как составляющая педагогической культуры.

Кроме этого, педагогика рассматривает методы и приемы совершенствования игровой деятельности подрастающего поколения.

Многие ученые исследовали явление игровой деятельности в процессе обучения и считали игру неотъемлемой частью последнего. По мнению Л.С. Выготского, игра – «источник развития и создает зону ближайшего развития. Действие в воображаемом поле, в мнимой ситуации, создание произвольного намерения, образование жизненного плана, волевых мотивов — всё это возникает в игре и ставит её на высший уровень развития» [Цит. По: Котляр, 2002]. В.А. Сухомлинский писал: «Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности» [Сухомлинский, 1974, с. 38].

Ф. Шиллер – один из первых исследователей, обративший внимание на феномен игры и представивший её как эффективный способ становления мировоззрения индивида. Ученый говорил о том, что в процессе и с помощью игры обучающийся развивает не только самого себя, но и окружающий мир; именно благодаря игре можно стать полноценной, развитой личностью [Приводится по: Ярецкая, 2015]. Ученые обращались также и к отдельным составляющим игры. Например, Г. Спенсер акцентировал упражняющую функцию игры.

Большой вклад в изучение феномена игры внёс нидерландский ученый Й. Хейзинга, рассматривавший игру как источник культуры. В своей работе *Homo Ludens* он выделил и описал свойства, присущие игре (рис.1). Также, в этой книге философ утверждает, что игра и культура неразрывно связаны между собой, а потому разработал игровую концепцию культуры. Согласно последней, игра – старше культуры, ведь последняя требовала наличия общества человека, в то время как игра существовала задолго до его появления ещё в животном мире. Хейзинга также подчеркивает, что игра всё же является

нечто большим, чем просто физиологическое явление и выходит за рамки непосредственного стремления к поддержанию жизни [Хейзинга, 2011].



Рисунок 1 – Свойства игры по Й. Хейзинге

Разработкой данного вопроса занимались как отечественные, так и зарубежные психологи. Западные психологи З. Фрейд, Э. Берн, Р. Винклер и др. расширили научное обоснование и интерпретацию игровой деятельности. Разработкой теоретического пояснения социальной природы игры, её структуры и значения для становления детской психики в отечественной науке занимались такие именитые ученые, как Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, А.Н. Леонтьев и др. Педагогику игры и её место в образовательном процессе, а также организацию игровой деятельности и руководство последней рассмотрели Н.А. Анисеева, С.А. Шмаков Н.Н. Богомолова и др.

В процессе анализа феномена игры, Д.Б. Эльконин делает вывод о том, что игра – это деятельность, воспроизводящая социальные отношения в обществе, без нахождения в условиях практической деятельности. Согласно Д.Б. Эльконину, ключевыми составляющими элементами игры стоит считать:

- роли, принятые играющими;
- сюжет и отношения, передающиеся в игре (будучи перенятыми из жизни взрослых) и воспроизводящиеся играющими;

- правила игры, которым следуют играющие.

Исследуя игру (по большей части, имея в виду дидактические игры) в её деятельностном аспекте, Г.К. Селевко заключает, что в её структуру будет уместно включить следующие элементы: целеполагание и реализация целей, планирование и анализ результатов деятельности (рис. 2) [Селевко, 1998]. Пройдя все эти этапы, личность может полностью реализоваться как субъект.

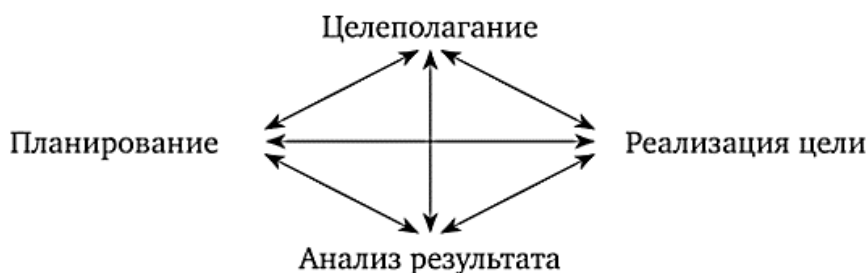


Рисунок 2 – Структура дидактической игры как деятельности

Если рассмотреть игру как процесс, в её содержание войдут:

- роли, которые приняли играющие;
- игровые действия, в качестве путей осуществления таких ролей;
- замена предметов реальных на предметы игровые;
- действительные отношения между участниками игры;
- сюжет (содержание), т.е. область действительности, условно передаваемая в игре [Там же].

В свою очередь, Л.П. Борзова выделила в содержании игры два компонента (деятельностный и условный), которые могут также наполняться разным содержанием, делая две разных игры совершенно непохожими друг на друга, но тем не менее присутствуя в каждой из них (рис. 3) [Приводится по: Методика развивающего, 2018, с.208].

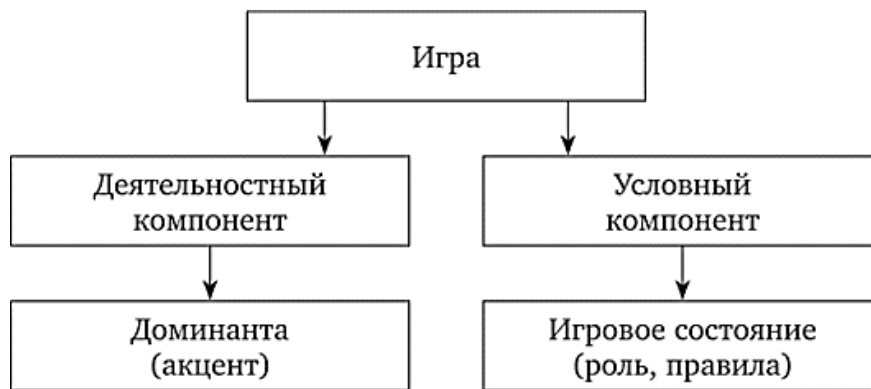


Рисунок 3 – Компоненты игры

С.А. Шмаков описывает четыре ключевых особенности, характерные для подавляющего большинства игр:

- «Процедурное удовольствие» – свободная развивающая деятельность, которая осуществляется человеком добровольно, в целях получения удовольствия непосредственно от процесса деятельности, а не только от его результата;
- «Поле творчества» – творческий, активный и достаточно экспромтный характер такой деятельности;
- «Эмоциональное напряжение» – эмоциональная приподнятость деятельности, достигаемая за счёт духа конкурентности и состязательности;
- Существование прямых или косвенных правил, которые показывают непосредственно содержание игры, а также логическую и временную последовательность ее развития [Шмаков, 1994, с. 132].

Многими исследователями акцентируется такое свойство игры, как амбивалентность. Это значит, что в игре реализуется реальное и условное поведение одновременно, но в то же время стоит заметить, что воображаемыми являются лишь условия, в которые себя мысленно помещает участник игры, а чувства и эмоции, которые испытывает играющий – подлинны. Условность игровых отношений интенсифицирует и задействует все доступные способности личности, помогая человеку реализовать его творческий потенциал, находить или даже создавать новые пути решения

игровых (а в будущем и жизненных) ситуаций, при этом подчиняясь требуемым игрой правилам и нормам [Шмаков, 1994, с.154].

Д.Н. Узнадзе пишет об игре, как о форме психогенного поведения, имея в виду то, что оно внутренне свойственно ей [Узнадзе, 2004, с.176]. Л.С. Выготский же рассматривал игру в качестве базы «внутренней социализации» ребенка и средства овладения социальными установками [Выготский, 1991, с.29].

Необычную характеристику термину игры дал А.Н. Леонтьев, описав её как свободу личности в воображении, и «иллюзорную реализацию нереализуемых интересов» [Цит. по: Леонтьев, 1994, с.181]. Наиболее полное определение представил В.С. Кукушин. Согласно ученому, игра – это вид деятельности в условиях, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складываются и совершенствуется самоуправление поведением [Кукушин, 2005, с.200].

Рассматривая теоретический вопрос по теме игры в данной работе, важно выделить педагогическую игру. От любой другой её отличают такие черты, как четко поставленная цель обучения и соответствующий ей педагогический результат. Эти элементы всегда конкретно обоснованы и обладают учебно-познавательной направленностью [Зайцев, 2019, с.5].

Д.И. Пидкасистый и Ж.С. Хайдаров отмечают, что игра, находясь в образовательном процессе, выполняет роль и формы, и метода обучения: являясь самостоятельной дидактической категорией, игра становится технологией совместной деятельности преподавателя и обучающихся. Исследователи уточняют: игра является формой, если заменяет занятие (деловые/ролевые игры) или применяется за его пределами в целях воспитания; игра выполняет роль метода, когда вносится в содержание занятия как его логический элемент [Пидкасистый, 1996, с.52].

В это же время, Г. К. Селевко говорит уже об игровых технологиях обучения, называя их воплощением модульного уровня педагогической

технологии, т.е. технологией самостоятельных элементов учебно-воспитательного процесса, решающей единичные дидактические задачи [Селевко, 1998, с.34].

Для дальнейшего изучения теоретической стороны вопроса, следует шире раскрыть понятие «игровые технологии». «Технология» происходит от греческого «*techne*», что значит «искусство, мастерство, умение» и «*logos*», т.е. «наука, закон». Следовательно, объясняя слово «технология» дословно, можно трактовать её как «науку о мастерстве» [Цит. по: Дыбина, 2008, с.47].

Главная составляющая каждой технологии – подробный прогноз итогового результата и контроль его достижения. Поэтому, чтобы процесс вошёл в статус технологии, разработчик обязан его детально спрогнозировать, задать финальные качества продукта и пути получения последнего, а также создать условия для исполнения самого процесса.

Термин технологии обучения (педагогические технологии), свою очередь, используется для обозначения совокупности приемов работы учителя, с помощью которых обеспечивается достижение поставленных на уроке целей обучения с наибольшей эффективностью за минимально возможный для их достижения период времени [Девтерова, 2009].

Современная педагогика, согласно В.Г. Беспалько, разделяет два составляющих содержание термина: технологии обучения (*Technology of Teaching*) и технологии в обучении (*Technology in Teaching*).

В условиях реализации ФГОС, самыми важными чертами таких технологий считают:

- результативность (каждый обучающийся достигает цели с хорошими показателями);
- экономичность (за определенное время усваивается больше материала при меньших усилиях);
- эргономичность (образовательный процесс исключает переутомление, студенты находятся в обстановке сотрудничества);



- высокая мотивированность в изучении предмета (повышение интереса к предмету, совершенствование личностных качеств) [Там же].

Ввиду продолжительного изучения образовательного процесса и места различных технологий в образовании, научная литература может предложить несколько подходов к классифицированию последних. Например, Н.А. Бордовская и А.А. Реан предлагают выделять пять видов образовательных технологий: задачные, игровые, компьютерные, диалоговые и тренинговые [Бордовская, 2006].

Так как данная работа посвящена работе с игровыми технологиями, остановимся на них подробнее. Вышеописанная классификация представляет игровые технологии связанными с игровой формой взаимодействия обеих сторон образовательного процесса путем воссоздания некоего сюжета (игры, сказки, делового общения). Образовательные задачи, при этом, включены в содержание игры. В образовательном процессе обычно задействуют деловые, ролевые, занимательные, театрализованные и компьютерные игры.

Ценность игровой технологии нельзя полностью объяснить и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В этом и воплощен её феномен: являясь развлекательной деятельностью, воспринимаемой как отдых, такая технология становится обучением, творчеством, терапией, моделью человеческих отношений и их проявлением в труде и воспитании. Современная школа, акцентируя важность активизации образовательного процесса, применяет игровые технологии, как:

- самостоятельные технологии для освоения понятия, темы и целого раздела учебного предмета;
- элементы (даже весьма объемных) более обширной технологии;
- технологию урока или любого его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- технология внеклассной работы.

Задействуя игровые технологии на занятиях, обязательно следовать таким условиям:

- 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- 2) её доступность для обучающихся данной возрастной категории;
- 3) умеренность и уместность в использовании игр на уроках.

Можно также выделить следующие принципы организации игр на занятиях:

- отсутствие принуждения в процессе вовлечения в игру;
- принцип развития игровой динамики;
- принцип поддержания игровой атмосферы;
- принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности (педагогу необходимо перенести смысл игровых действий в реальный опыт обучающихся);
- принцип возрастания (переход от простых к сложным игровым формам заключается в планомерном углублении содержания и организационных форм игр) [Зайцев, 2019, с. 8].

Для того, чтобы структурировать и упорядочить все игровые технологии, обратимся к их классификации. Довольно подробную дал Г.К. Селевко, разделив игровые технологии по области деятельности, характеру педагогического процесса, игровой методике, предметной области и игровой среде (рис. 4) [Селевко, 1998, с. 36].



Рисунок 4 – Классификация игровых технологий по Г.К. Селевко

Разнообразие игровых технологий и оригинальность способов их применения позволило выявить самостоятельную классификацию занятий, задействующих игровые технологии:

- ролевые или деловые игры на занятии;
- игровая организация процесса обучения с использованием игровых заданий (занятие – конкурс, занятие – соревнование, и т.п.);
- игровая организация процесса обучения с использованием заданий, предлагаемыми на классическом занятии;
- применение игры на одном из этапов занятия (введение в новую тему, закрепление полученной информации, повторение и актуализация изученного);

- разнообразные виды внеаудиторной работы (вечера, погружения, КВН и т.п.), которые могут проводиться не только в классе, но и между учениками всего курса [Приводится по: Михайленко, 2011].

Игровые технологии занимают одну из центральных позиций в учебно-воспитательном процессе, ведь помимо воспитания познавательных интересов и интенсификации деятельности обучающихся, они выполняют несколько других не менее важных функций:

- грамотно построенная (с учётом особенностей изучаемого материала) игра тренирует память, а также способствует выработке у студентов речевых навыков и умений;
- игра пробуждает внимание, познавательный интерес к предмету, а ещё развивает умственную деятельность учащихся;
- игра считается одним из действующих способов преодолеть пассивность обучающихся [Там же].

Современные педагоги активно интересуются игровой технологией и её феноменом. Многие исследователи пытались классифицировать игру с научной точки зрения и дать ей одно общепринятое, полностью исчерпывающее понятие. Но сейчас наука лишь располагает лишь связями между игрой и культурой, значением игры для становления личности индивида, биологической природой игры и её психологическая и социальная каузальность.

Тем временем, в системе российского образования игровые технологии всё ещё относят к «инновационным». Однако педагоги и методисты относятся к такой технологии по-разному. Кто-то считает игру абсолютной панацеей и непрерывно расширяет свои знания в этой области, принимая во внимание как отечественные, так и западные наработки. Другие совсем не принимают игры, не рассматривают их как самобытное направление в педагогике, либо же примиряются с некоторыми её формами, которые, по своей сути, имеют с игрой мало общего.

Однако, мировая педагогическая практика показала существенность игры в образовании, сохранила огромный накопленный багаж, готовый к использованию и доказала право игровых технологий оставаться инновацией по сей день. Дело в том, что за то время, что игровая технология присутствует в образовании произошло немало компиляций и видоизменений, появились новые интересные сочетания, нашедшие отклик педагогического общества. Одной из ключевых разработок стали игровые технологии, применяемые с помощью информационно-коммуникативных технологий (ИКТ) и нашедшие обширное применение в нашей практике.

«Информационные коммуникативные технологии – это совокупность методов, производственных процессов и программно-технических средств, объединенных в технологическую цепочку, обеспечивающую сбор, обработку, хранение, распространение и отображение информации с целью снижения трудоемкости процессов использования информационного ресурса, а также повышения их надежности и оперативности» [Цит. по: Страмоусова, Валевский, 2014].

Педагогическая технология, возникшая на пересечении игровой и информационно-коммуникативной технологий, обладает такими характеристиками и преимуществами:

- развитие логического мышления;
- воспитание информационной культуры;
- формирование навыка отбора информации;
- становление мотивационно-потребностной сферы;
- возникновение познавательного интереса;
- интенсификация произвольности поведения;
- совершенствование творческого воображения.

В совокупности, все перечисленные качества благоприятны для формирования у обучающихся сотруднических и коммуникационных навыков (что находит отклик в теме нашего исследования) [Лапчик, 1999, с.160].

Ввиду стремительного технологического развития появляется много игровых форм с применением ИКТ. Например, одной из свежих разработок в этом поле выступает веб-квест («webquest» - сетевой квест/поиск). В педагогике это представляется проблемным заданием с элементами ролевой игры, для решения которого необходимо использовать информационные ресурсы интернета.

Такой формат развивает у обучающихся навыки аналитического и творческого мышления и являются наиболее комплексными в сравнении с рядом других заданий на базе интернет-ресурсов (например: Multimedia Scrapbook или Treasure Hunt) как для ученика, так и для преподавателя. При этом, последний призван владеть высоким уровнем методической, предметной и инфокоммуникационной компетенций, чтобы разработать качественный материал [Приводится по: Заварыкина, 2016].

Как говорилось ранее, методическое общество продолжает исследовать возможности совместного использования игровых и ИК технологий. В настоящее время в центр внимания исследователей и педагогов попадает такая игровая технология, как квиз (от английского «quiz» — задание, вопрос). Это командная интеллектуальная игра, участники которой должны ответить на вопросы разной направленности за ограниченный промежуток времени. Квиз может отдаленно напоминать такие знакомые форматы, как «Что? Где? Когда?» или «Брэйн ринг», а составляют его часто в формате презентаций или на специальных интернет-площадках. Данная технология призвана повысить активность обучающихся и сплотить коллектив, а также повысить интеллектуально-творческий потенциал не только обучающихся, но и педагогов: создание такой игры требует больших временных затрат, поисковых и организаторских умений [Приводится по: Смирнова, 2018].

Учитывая вышесказанное, делаем вывод: игровые технологии, осуществляемые при помощи компьютера, обладают неоценимым потенциалом с точки зрения приоритетной образовательной задачи:

формирования субъектной позиции обучающегося в отношении собственной деятельности, общения и самого себя. Обучающиеся в наши дни проявляют интерес к современным технологиям, в следствие чего с каждым днём становится всё более актуальным применение современных игровых технологий на занятиях.

### **1.3. Применение игровых технологий на занятиях по иностранному языку**

Для того, чтобы решить любую задачу эффективно, подобрать наиболее оптимальное и релевантное решение, важно досконально изучить вопрос. Проблемы и вопросы, касающиеся образования, в частности иноязычного, не стали исключением. Именно поэтому, прежде чем говорить об оправданном использовании игровой технологии на уроках, обратимся к базе: рассмотрим цели изучения иностранного языка. Итак, они включают следующие:

- формирование определенных речевых умений;
- обучение умению грамотно общаться;
- развитие необходимых способностей и психических функций;
- запоминание речевого материала.

Также, обратимся к теории, представленной нами ранее. Много было сказано о необходимости активизации обучения для достижения новых образовательных целей, соответствующих современной образовательной парадигме. Итак, интенсификация обучения достижима главным образом посредством применения в образовательном процессе активных методов обучения (АМО), которые, к слову, достаточно продуктивно помогают достичь и вышеописанных целей. Причиной тому служат два основных принципа активизации, на которых строятся сами АМО по мнению Г.А. Китайгородской.

Первый принцип заключается в двуплановости процесса обучения, то есть опоре на сознательное и подсознательное владение речью, а также наибольшей опоре на процессы, влияющие на усвоение материала [Лозанов, 1971]. Главная задача заключается в том, чтобы учащиеся запоминали материал во время работы с ним, а не специально заучивая.

Второй принцип метода активизации состоит в применении способов воздействия на психику школьника. Опорой могут быть не только слуховое и зрительное восприятие, но и стимуляция такого эмоционального состояния, которое оптимизирует его деятельность и способствует лучшему усвоению. Благоприятный эмоциональный климат тоже позитивно действует на личность ученика и играет положительную воспитательную роль [Китайгородская, 1986].

Чтобы доказать эффективность применения АМО с другой стороны, обратимся и к практической цели обучения иностранному языку: необходимость обучать языку, как средству общения. Так, ведущим методическим принципом становится принцип коммуникативной направленности: обучение должно вовлекать студентов в устную (аудирование, говорение) и письменную (чтение, письмо) коммуникацию. Именно применение АМО в этой ситуации обеспечит безболезненный и постепенный переход от информационно-объяснительного к деятельностно-развивающему характеру обучения. Таким образом, качество знаний существенно возрастет, а занятия по иностранному языку станут эффективнее и модернизированнее.

Активные методы обучения весьма разнообразны и имеют широкий спектр различных технологий и приемов, включенных в них. Одними из наиболее эффективных, признанных, успешно применяемых и оптимальных для достижения всех образовательных целей служат игры. Кроме того, именно они наглядно показывают осуществление принципов активизации обучения на практике.



Именно поэтому психологическим ядром игровых технологий считают деятельностный подход, берущий начало в общепсихологической теории деятельности. Разработкой этой теории занимались А.Н. Леонтьев и С.Л. Рубинштейн. В своих трудах С.Л. Рубинштейн утверждает, что деятельность и сознание человека едины, ведь мы развиваемся в процессе деятельности [Рубинштейн, 2000]. Эту идею развивал в будущем и А.Н. Леонтьев, называя деятельность основой и существом жизни [Леонтьев, 2004]. Оба психолога отмечали, что сознание формируется деятельностью и в то же время определяет её формы. А каждая осознанная деятельность имеет причины и направлена на результат.

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. Занятие 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: студенты 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) [Варенина, 2014, 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) [Лакушева, 2018, с. 2-3].

Опыт работы свидетельствует о том, что игры благоприятно сказываются на успеваемости и содержании лексического запаса обучающихся, а также способствуют становлению творческого потенциала личности и способности самостоятельно принимать решения. Такая деятельность не только расширяет кругозор и формирует в юношах чувство личной ответственности за результаты проделанной работы, но и развивает память, мышление, воображение и творческие способности ученика.

Повышение мотивации к обучению – одна из приоритетных задач для преподавателя, и иноязычное обучение – не исключение. Чтобы решить поставленную задачу, каждый учитель ищет наиболее предпочтительный и действенный способ. В процессе поиска педагог меняет взгляд на традиционные формы работы с обучающимися, старается преподнести

материал неординарно и потому внедряет новые технологии, одной из которых и выступает, рассматриваемая нами, игровая.

Многие выдающиеся ученые, такие как, например, Е.И. Пассов и И.Л. Бим, рассматривали проблемы мотивирования обучающихся к изучению иностранного языка посредством применения игровых технологий на занятиях. Методика преподавания иностранного языка представляет игру как ситуативное упражнение, позволяющее ученику повторять речевые образцы в ситуациях, приближенных к реальным условиям.

В своей книге «Урок иностранного языка в школе» Е.И. Пассов утверждает, что игра есть сильнейший стимул к изучению иностранного языка, а также действенный прием в запасе каждого преподавателя; это «универсальное средство, помогающее учителю иностранного языка превратить достаточно сложный процесс обучения в увлекательное и любимое учащимися занятие». Автор также рассматривает игру как:

- 1) деятельность;
- 2) мотивированность и отсутствие принуждения;
- 3) индивидуализированная, личная деятельность;
- 4) формирование психических функций и способностей;
- 5) «учение с увлечением» [Пассов, 1991, с. 38].

Игры на занятиях призваны воспитать в обучающихся культуру общения и научить их работать в коллективе. Грамотное внедрение игровой технологии в образовательный процесс, в свою очередь, стимулирует в юношах интерес к обучению, готовность быть активными в его процессе и налаживать продуктивное общение с окружающими. Рассматривая игру как форму организации занятия, можно выделить такие выполняемые ею задачи, как:

- тренировка обучающихся в выборе нужного речевого клише;
- создание способности к многократному повторению языковых единиц;

- создание психологической готовности к реальному речевому общению.

Непосредственно реализация игровой деятельности на занятиях иностранным языком у взрослых может быть представлена следующими этапами [Глухих, 2018, с. 113]:

- подготовительный этап (постановка целей и задач игры, разработка ее плана и сценария, подготовка дополнительных материалов);
- этап объяснения (введение в игровую ситуацию, распределение ролей, объяснение сценария, целей и задач игры);
- этап проведения – (сама игра);
- этап рефлексии – (подведение итогов игры).

Помимо основных образовательных задач 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 [Коньшева, 2020].

Ещё одно сильное преимущество игры заключается в том, что с ней справляется практически любой обучающийся. Бывает, что ученик со слабой языковой подготовкой оказывается первым в процессе игры: ведь часто игра требует не столько устойчивого и глубокого знания предмета, сколько находчивости и смекалки. Так, чувства равенства, веселая и благоприятная атмосфера, ощущение посильности заданий, получаемые на выходе, помогают студенту побороть стеснение (мешающее свободно говорить) и страх сделать ошибку, тем самым благотворно влияя на результаты обучения [Приводится по: Запасникова, 2017].

В процессе иноязычного обучения игровая деятельность выполняет такие функции:

- обучающая (развитие памяти, внимания, восприятия информации);
- диагностическая;
- коррекционная;
- организационная;
- развивающая;
- мотивационно-побудительная;
- развлекательная (создание благоприятной атмосферы на уроке, превращение урока в увлекательное приключение);
- адаптивная;
- воспитательная;
- функция обратной связи;
- терапевтическая;
- функция самореализации;
- коммуникативная (создание атмосферы иноязычного общения);
- ориентирующая;
- релаксационная (снятие эмоционального напряжения, вызванного интенсивным обучением);
- функция социализации;
- социокультурная;
- функция межкультурной коммуникации.
- психологическая (подготовка к продуктивному усвоению больших объемов материала);
- развивающая (гармоничное развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности) [Шатилова, 2020, с.61].

Автор представленной выше классификации также утверждает, что на занятиях по английскому языку со взрослыми все перечисленные функции связаны друг с другом, одна плавно перетекает в другую и, более того, каждая функция определяет появление другой.

Разрабатывая типологию игровых технологий на занятии со студентами, можно взять за основу различные критерии. Самыми распространенными можно считать такие:

- по типу деятельности (дидактические, ролевые и т.д.);
- по количеству участников (индивидуальные, парные, групповые);
- по цели проведения (для формирования определенных навыков);
- по степени сложности (по уровням языка А1, А2, В1 и т.д.);
- по форме проведения (соревновательные, подвижные и т.д.);
- по способу организации (активные, настольные);
- по ориентации (на процесс, результат);
- по применяемым механизмам (имитационные, интеллектуальные, направленные на решение проблемы и т.д.) [Там же, с.62].

В зависимости от обучающих целей и задач игровые технологии в вузе подразделить на ориентирующие, обучающие, корректирующие, тренирующие, закрепляющие, контролирующие. Указанные типы игровых технологий соответствуют этапам образовательной деятельности в вузе и могут иметь различные формы и сценарии в зависимости от направления подготовки [Коробова, 2017, с.180].

На подбор игровых технологий всегда влияет сочетание дидактических и психолого-педагогических задач, набор которых определяется не только объемом и уровнем сложности материала, но и составом студенческой группы, уровнем их теоретической и практической подготовки, личностными и психологическими особенностями, наличием материально-технического оснащения аудиторий [Там же].

Т.А. Самойлова также утверждает, что при выборе игр для внедрения в обучение иностранному языку важно учесть цели и задачи занятия. В зависимости от последних, она предлагает использовать следующие игры [Самойлова, 2005, с.55]:

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.

Обучающая игра на занятии призвана не только стать стимулом к обучению, но и существенно повысить его результативность на практике. Игровая деятельность, отвечая ведущему принципу метода активизации обучения (эффективное усвоение информации в процессе деятельности), помогает языковым явлениям лучше закрепиться в памяти ученика, способствует пробуждению активности на уроке и искреннего желания общаться на изучаемом языке. Игра становится верным помощником преподавателя, оживляя урок естественным общением, делая процесс усвоения материала и сам учебный труд гораздо интереснее.

Чтобы добиться вышеописанных результатов, игра должна соответствовать таким характеристикам [Масленникова, 2017]:

- грамотно подготовлена и организована (учитывается содержание и форма);

- устраняет напряжение на уроке, мотивирует учащихся к активности;
- принята всем коллективом;
- проводится в атмосфере творчества и доброжелательности;
- помещает учебный эффект на втором (неосознанном) плане, ставя на первый (видимый) реализацию игровой ситуации;
- не оставляет ни одного студента пассивным или равнодушным.

Что касается места игры на занятии иностранного языка, оно зависимо от ряда факторов: уровня подготовленности обучающихся, изучаемой темы, целей и условий занятия и т.д. Если игра применяется как тренировочное упражнение на этапе первичного закрепления материала, она может занимать достаточно большой промежуток времени, вплоть до трети занятия. На следующих этапах можно использовать игру в качестве разрядки или повторения пройденного, отводя на неё от 5 до 10 минут.

Преподавателю желательно придерживаться следующих правил по применению игровых технологий на занятиях, чтобы сделать их внедрение не только продуктивным для образовательного процесса, но и превратить в подспорье для собственной работы:

- простота объяснения и понятные правила;
- исключение излишне сложных материалов на занятии;
- универсальность игровой технологии.

Чтобы игровая деятельность состоялась, абсолютно каждый обучающийся должен включиться в деятельность. Результативной и желанной такая деятельность станет в том случае, если студенты будут воспринимать её как развлечение и ждать в качестве отдыха после трудной работы на занятии. Предполагается, что осознание способности общаться на иностранном языке во время игры, принесет ученикам удовольствие и станет мощным стимулирующим фактором для них продолжать обучение с новыми силами.

Именно этот момент становится ключевым и каузальным, когда мы обсуждаем вопросы оправданности применения игр на занятиях. Ведь мы



понимаем, что именно такая ситуация порождает возможность привить сильнейший интерес студентов к языку, закрепить в них положительное к языку отношение, мотивировать их самостоятельную речемыслительную деятельность. Самое важное – пробудив в обучающемся всё это, преподаватель может нагляднее наблюдать его личные особенности и грамотнее осуществить индивидуальный подход в обучении, который, в свою очередь, станет ещё одним фактором интенсификации познавательной деятельности юношей, выводя последнюю на совершенно другой уровень.

Традиционные методы ведения занятия представляют педагога как центрального носителя информации, требующего беспрекословной концентрации и напряжения памяти. Проблема такого подхода в том, что не каждый студент может оставаться продуктивным в таком режиме: психологические особенности возраста и характера, тип преимущественного восприятия человека становится причиной отсутствия академических успехов. Но решить эту трудность путем снижения объема предоставляемого материала (для полного усвоения темы урока) невозможно, поскольку этого не позволяют современные требования к уровню образованности.

Проводя пару с использованием игровых технологий, особенно в комплексе с ИКТ, материал предоставляется ученикам наглядно, интересно оформленным, с применением различных способов улучшения визуализации (картинок, диаграмм, анимаций и т.д.). Всё это, согласно точке зрения современных дидактов и инноваторов, помогает преподнести нужную информацию доступнее, чем в устной поучающей форме, учесть особенности детского восприятия, сняв, таким образом, вышеописанную трудность [Телицина, 2002].

А учитывая высокую степень заинтересованности молодого поколения информационными технологиями и то, как уместно они часто внедрены в образовательный процесс, стоит действительно всерьез рассмотреть их

применение на уроках как инструмент мотивации и повышения эффективности обучения.

Итак, можно заключить, что применение игр на занятиях по иностранному языку способствует более эффективному закреплению в памяти иностранной лексики, не вызывая чрезмерного перенапряжения и стрессовых ситуаций. Игра гарантирует улучшение эмоционального состояния студента, повышает его трудоспособность и заинтересованность. Всё это отражается на степени усвоения учебного материала.

Ещё одним важным фактором для успешной организации образовательного процесса, отвечающим современным целям и требованиям является грамотный подбор УМК. Стремительные преобразования, происходящие как в мире и обществе, так и в образовательной системе, не позволяют оставаться на месте и предъявляют к учебным материалам, как к основному средству обучения, всё новые требования.

Переход к новой образовательной парадигме сформировал главную задачу современной системы образования: не «пичкать» студентов фундаментальными знаниями, а развить способность к самообразованию и навыки успешной социальной адаптации. Такие качества выходят в центр внимания педагогов в условиях быстрых изменений. Традиционный учебник не обладает возможностью поддерживать такие скоротечные перемены, поэтому его роль меняется – теперь учебник выполняет функцию навигатора получения знаний. Педагогу же необходимо подобрать такой УМК, который будет «гибок», позволяя внедрять в процесс обучения не только дополнительные материалы для эффективного развития профессиональных навыков студентов, но и различные технологии, отвечающие современным требованиям, то есть, например, игровые.

Содержание современного УМК определяют такие принципы [Приводится по: Структура и содержание...]:

- гуманитаризации (в основе – личность и её всестороннее развитие);

- научности (наличие прочной методологической основы);
- целостности картины мира (обеспечение понимания обучающимися многочисленных связей между явлениями и объектами мира);
- культуросообразности (содержание соответствует требованиям и достижениям культуры);
- непрерывного общего развития каждого студента (ориентация на всестороннее развитие и саморазвитие);
- наглядности (обилие графического материала, фактов и примеров, удобно организованных для прочтения).

Также, при подборе УМК следует обращать внимание на наличие таких свойств [Там же]:

- Комплектность (обеспечивает умение работать с учебником и несколькими источниками, а также грамотно строить деловое общение);
- Инструментальность (применение полученных знаний на практике; максимальное размещение методического аппарата внутри учебника; дифференциация упражнений для разного уровня подготовки);
- Интерактивность (обеспечение взаимодействия обучающегося с учебником вне занятия, например, работа с компьютером/в Интернете).

Следовательно, модернизированный УМК отличается многочисленными заданиями для самоконтроля, упражнениями и проблемными вопросами. Учебник должен быть написан доступным языком, с аутентичной лексикой и возможностью внедрения игровых и других современных образовательных технологий. К сожалению, не все учебники отвечают данным требованиям. Именно поэтому мы, в настоящей работе, акцентируем важность грамотного подбора УМК преподавателем.

Таким образом, игровые технологии создают благоприятные условия для всестороннего развития обучающихся: формируются творческая самостоятельность и умение работать с различными источниками информации. Современные игровые технологии (особенно те, которые

представлены при помощи ИКТ) обучения на занятиях по английскому языку по праву можно считать эффективным инструментом формирования коммуникативных навыков и изучения иноязычной культуры. Неоднократно отмечалось, что внедрение комплекса из игровых и ИК технологий ускоряют процесс обучения и повышают степень усвоения материала, дают возможность индивидуализировать образовательный процесс и избежать субъективности оценивания, сделать занятие многогранным и интересным для учащихся, тем самым все больше подогревая их интерес к предмету.

### **Выводы по главе 1**

Переход к новой образовательной парадигме и реализация компетентного подхода к образованию определили ключевым принципом содержания обучения формирование у обучающихся различного рода компетенций. Так, результатом иноязычного обучения сейчас считают формирование иноязычной коммуникативной компетенции. С середины прошлого века множество исследователей по всему миру разработали разные модели иноязычной коммуникативной компетенции, отличные по составу, но сводящиеся к многокомпонентному характеру данного феномена. Одним из ключевых элементов ИКК выступает речевая компетенция, ведь главным требованием к владению иностранным языком – способность обучающегося осуществлять коммуникативный акт.

Важно отметить, что речевая компетенция предполагает не только развитие умений в четырех видах речевой деятельности, но и занимает центральную позицию в профессиональной компетенции педагога, контролируя глубинные сферы профессионального мышления и управления процессами обучения и воспитания. Следовательно, в процессе обучения будущих педагогов иностранных языков мы должны развить не только

иноязычные речевые, но и профессиональные умения и навыки. Изучив труды выдающихся ученых и методистов, можно заключить, что использование игровых технологий релевантно поставленным образовательным целям и эффективно для их достижения. Об игре, как и об игровых технологиях писали многие ученые: Й. Хейзинга определял игру как источник культуры, а Г.К. Селевко рассматривал игровую технологию как воплощение модульного уровня педагогической технологии.

Игровые технологии ещё входят в число инновационных в системе отечественного образования, и в настоящее время интересуют многих педагогов и методистов. Кроме того, существует целый ряд трудностей, возникающих в процессе внедрения игровых технологий в образовательный процесс: например, в силу их разнообразия, выделяется проблема грамотного подбора игровой технологии. В мировой практике, всё же, накоплен богатый опыт, помогающий педагогу исключить такую проблему.

Наметилось немало тенденций в области применения игровых технологий на уроках. Информатизация общества и немалый интерес подростков к современным технологиям задало тренд, состоящий в реализации игровых технологий на уроке вместе с ИКТ, т.е. посредством компьютера и интернет-ресурсов. Игровые и ИК технологии в комплексе представляют материал доступно, наглядно и красочно, тем самым помогая достичь результата быстрее и эффективнее.

Кроме этого, игровые технологии обучения оказывают чрезвычайно благоприятное влияние на процесс овладения иноязычной культурой и формирования навыков коммуникации. Реализация игр посредством ИКТ лишь усилит их эффект: интенсифицирует процесс обучения, повысит интерес учеников к предмету, их успеваемость и уровень усвоения материала.

## **2. Опытнo-экспериментальная работа по использованию игровых технологий для развития речевой компетенции будущих преподавателей иностранных языков на занятиях по английскому языку (уровень бакалавриат)**

### **2.1. Особенности обучения иностранному языку студентов-бакалавров**

Чтобы рассмотреть особенности обучения иностранному языку в условиях вуза, а именно по программам бакалавриата, необходимо обратиться к возрастным психологическим особенностям людей соответствующего возраста, к требованиям ФГОС и программ по изучению иностранных языков, и, конечно, к корреляции этих явлений.

Для начала, обратимся к особенностям, связанным с возрастным и психологическим развитием обучающихся. Но что же такое возраст и почему этот феномен способен влиять на характер и процесс обучения? В психологии возраст представлен как особая ступень развития в онтогенезе индивида, превращающая его в личность, а затем в индивидуальность.

Конечно, каждый педагог знает о том, что возраст обучающихся определяет не только характер образовательного процесса, но и его цели и задачи, содержание и применяемые методы и технологии. Если обучение школьников достаточно глубоко исследовано: так уж сложилось, что основной объем образовательных мероприятий происходит в детстве, то обучение взрослых ещё недостаточно изучено, ведь только недавно появилась тенденция на обучение в течение всей жизни (life-long learning).

Необходимость исследования этой сферы педагогики положило начало формированию андрагогики – науки, изучающей теорию обучения взрослых. Понятие «андрагогика» появилось в начале XIX в. и вызвало бурную дискуссию в среде ученых, известную как «спор об андрагогике» (Andragogy Debate), включивший обсуждение определения, содержания, эффективности и пригодности андрагогики как теории учения взрослых (adult learning).

Вместе с этим, согласно стратегии «Инновационная Россия 2020» около 20% высокопоставленных чиновников должны овладеть хотя бы одним иностранным языком на уровне, позволяющим общаться с иностранными коллегами [Инновационная Россия..., 2010]. Также, члены научного сообщества нуждаются в знании иностранного языка для ведения научной деятельности. А в вузах растет спрос на преподавание предметов на иностранном языке для более эффективной подготовки специалистов, а также в связи с возросшим числом студентов из-за рубежа. Потребность в обучении широкого круга взрослых людей иностранному языку обусловила появление языковой андрагогики, рассматривающей иноязычное обучение взрослых.

Но кого мы можем считать взрослым человеком? Ю.Н. Кулюткин описывает его так: «Это, прежде всего, социально сформированная личность, способная к самостоятельному и ответственному принятию решений в соответствии с нормами и требованиями общества. Это субъект общественно-трудовой деятельности, ведущий самостоятельную жизнь, производственную, общественную, личную. Он самостоятельно принимает решения, активно регулирует свое поведение» [Кулюткин, 1985].

Что касается возрастных рамок «взрослого» периода жизни человека, существуют разные взгляды. Например, Б.Г. Ананьев, вслед за Д.Б. Бромли, относит взрослость к 21–65 годам, Ю.Н. Кулюткин – к 16–70, Е.И. Степанова – к 18–40. Так или иначе, мы можем говорить о том, что возраст студентов-бакалавров относится к периоду так называемой ранней взрослости. Поэтому, на обучение студентов мы можем перенести и принципы андрагогики:

- приоритета самостоятельного обучения;
- совместной деятельности;
- опоры на опыт обучающегося;
- индивидуализации обучения;
- системности обучения;
- контекстности обучения;

- актуализации результатов обучения;
- элективности обучения;
- развития образовательных потребностей;
- осознанности обучения [Шатилова, 2020, с.64].

Тем не менее, студенчество выделяют и в качестве отдельной возрастной категории и называют особым периодом в жизни человека. Этот возраст называют порой сложнейшего структурирования интеллекта, интенсивной и активной социализации человека как будущего «деятеля» и профессионала [Приводится по: Зимняя, 1997, с.164]. Как самобытная возрастная и социально-психологическая категория в науке студенчество появилось относительно недавно. Это произошло в 60-х годах прошлого столетия благодаря ленинградской психологической школе под руководством Б.Г. Ананьева. Как возрастная категория студенчество является «переходной фазой от созревания к зрелости». Оно соотносится с этапами развития взрослого человека и определяется как поздняя юность - ранняя зрелость (18-25 лет).

Б.Г.Ананьев также подчеркивает важность периода жизни от 17 до 25 лет, рассматривая его как завершающий этап формирования личности и основную стадию профессионализации. По его мнению, к 17 годам у личности создаются оптимальные субъективные условия для формирования навыков самообразовательной деятельности [Ананьев, 1974]. К.Д. Ушинский, в свою очередь описывает данный возрастной период «самым решительным», ведь именно он – самое активное время интенсивной работы над собой, определяющее будущее человека.

Напомним, что студенчество рассматривают не только как возрастную, но и как социально-психологическую категорию. Так, Л.Д. Столяренко характеризует студенчество как специфическую общность людей, организационно объединенных институтом высшего образования [Столяренко, 1997]. И.А. Зимняя утверждает, что студенчество включает



людей, целенаправленно, систематически овладевающих знаниями и профессиональными умениями, отличающихся наиболее высоким образовательным уровнем, наиболее активным потреблением культуры и высоким уровнем познавательной мотивации, а также наивысшей социальной активностью и достаточно гармоничным сочетанием интеллектуальной и социальной зрелости [Зимняя, 2000].

Рассмотрев студенчество с общепсихической точки зрения, можно назвать его периодом интенсивной социализации, развития высших психических функций, становления всей интеллектуальной системы и личности в целом. Если же говорить о студенчестве, учитывая лишь биологический возраст, то его следует отнести к периоду юности, как переходному этапу развития человека между детством и взрослостью.

Представления о юности, как о возрастном периоде развивались в процессе истории, корректируя границы, но она всегда расценивалась как этап завершения физического созревания, достижения социальной зрелости и связывалась с взрослением. И.С. Кон писал: «Возрастные категории во многих, если не во всех языках первоначально обозначали не столько хронологический, сколько социальный статус, общественное положение» [Кон, 1976]. Корреляция возрастной категории и социального статуса существует до сих пор: предполагаемый уровень развития индивида определенного возраста указывает на его общественное положение, социальные роли и характер деятельности. Так, с одной стороны социальная система оказывает немалое влияние на возраст, но с другой, в процессе взросления и социализации человек действительно так или иначе меняет своё положение в обществе.

К.А. Абульханова-Славская, комментируя социальную обусловленность зрелых возрастов, отмечает, что периодизация жизненного пути личности, начиная с юности, перестает совпадать с возрастной и становится личностной [Абульханова-Славская, 2007].

Психологическое содержание юности связано с развитием самосознания, решения задач профессионального самоопределения и вступления во взрослую жизнь. В ранней юности формируются познавательные и профессиональные интересы, потребность в труде, способность строить жизненные планы, общественная активность, утверждается самостоятельность личности, выбор жизненного пути. В молодости человек утверждает себя в выбранном деле, обретает профессиональное мастерство и именно в молодости завершается профессиональная подготовка, а, следовательно, и студенческая пора.

А.В. Толстых подчеркивает, что в молодости человек максимально работоспособен, выдерживает наибольшие физические и психические нагрузки, наиболее способен к овладению сложными способами интеллектуальной деятельности [Приведено по: Алиева, 2014]. Легче всего приобретаются все необходимые в выбранной профессии знания, умения и навыки, развиваются требуемые специальные личностные и функциональные качества (организаторские способности, инициативность, мужество, находчивость, необходимые в ряде профессий, четкость и аккуратность, быстрота реакций и т.д.).

Итак, человека, как индивида студенческого возраста и личность можно характеризовать с трех сторон:

- биологическая (рефлексы, инстинкты, телосложение, физическая сила, и др.);
- психологическая (психические процессы, состояния и свойства);
- социальная (принадлежность к како-либо социальной группе, национальности, личностные качества, общественные отношения и т.д.).

Важно помнить о том, что большое внимание стоит уделять и индивидуальным особенностям каждого обучающегося, ведь в этом возрасте индивидуальность ярко выражена.

Подробное изучение каждого студента показывает его качества и возможности, а также его возрастные и личностные особенности. Для людей этого возраста характерна наивысшая скорость оперативной памяти и переключения внимания, решения вербально-логических задач. Так, студенческий возраст можно описать достижением наивысших, «пиковых» результатов, базирующихся на всех предшествующих процессах биологического, психологического, социального развития.

С личностной точки зрения, человек 18-20 лет проживает период наиболее активного развития нравственных и эстетических чувств, становления и стабилизации характера и, что особенно важно, овладения полным комплексом социальных ролей взрослого человека: гражданских, профессионально-трудовых и др. Преобразование мотивации, всей системы ценностных ориентации, с одной стороны, интенсивное формирование специальных способностей в связи с профессионализацией - с другой, выделяют этот возраст в качестве центрального периода становления характера и интеллекта. Также студенческий возраст характерен достижением максимального развития интеллектуальных и физических сил.

Ещё одной характерной чертой нравственного развития в этом возрасте является усиление сознательных мотивов поведения. Заметно укрепляются те качества, которых не хватало в полной мере в старших классах - целеустремленность, решительность, настойчивость, самостоятельность, инициатива, умение владеть собой. Повышается интерес к моральным проблемам (цели, образу жизни, долгу, любви, верности и др.).

Неотъемлемая черта юности – процессы самоанализа и самооценки. Самооценка осуществляется путем сравнения идеального «Я» с реальным. Но идеальное «Я» еще не выверено и может быть случайным, а реальное «Я» еще всесторонне не оценено самой личностью. Это объективное противоречие в развитии личности молодого человека может вызвать у него внутреннюю

неуверенность в себе и сопровождается иногда внешней агрессивностью, развязностью или чувством непонятности.

Поговорим о непосредственной деятельности студента и о том, как особенности его развития влияют на процесс обучения. Какие показатели студенческого возраста могут быть интересны с педагогической точки зрения? Это устойчивое внимание, развитое воображение, большая интегрированность памяти, интенсивное формирование личности и стиля поведения. Развиваются теоретическое мышление, умение абстрагировать, делать обобщения. Многие студенты ставят перед собой крупные задачи, поэтому большое внимание уделяется самообразованию и самовоспитанию.

Яркой особенностью юношей может послужить характерное ролевое поведение, которое начинает формироваться ещё в старших классах, но более отчетливо начинает проявляться в студенчестве, формируя своё дальнейшее развитие и поздних этапах взросления [Мильруд, 2016, с 178]. Такое поведение проявляют возможные траектории будущей профессии или демонстрируют уже сложившийся профессиональный статус личности. Самое интересное, что роли, «исполняемые» студентами на занятиях, проецируются на знакомые сценарии поведения в жизненных обстоятельствах. Такие роли Р.П. Мильруд описывает с помощью метафор:

- «домохозяйка» рассматривает изучение иностранного языка как площадку для общения, завязывания новых знакомств и обсуждения личной жизни и новостей;
- «интерн» появляется на занятиях эпизодически и также быстро исчезает, интересуется всем и понемногу;
- «охранник» обычно очень молчалив и наблюдает за образовательным процессом со стороны, то и дело делая пометки в своих записях;
- «делопроизводитель» всегда делает подробные записи всего, что происходит на занятиях, старательно сшивает все материалы в папку, и предпочитает отвечать по бумажке, боясь ошибиться;

- «директор» делает вид, что всё знает, всегда высказывает своё мнение, ждет высокой оценки от окружающих;
- «бухгалтер» ведет подробный учет всех лексических единиц, довольствуясь «приходом» новых и сокрушаясь на «расход» забытых;
- «юрист» точно знает все пройденные слова и фразы, легко цитирует любое правило, детально помнит все прочитанные тексты;
- «секретарь» любит поговорить и часто перебивает преподавателя, уводя его и своих одногруппников от темы занятия;
- «инспектор» имеет представление о целях и задачах обучения, критически смотрит на учебный процесс в целом, а обучение заканчивают лишь достигнув свои личные цели;
- «бюллетенщик» редко появляется на занятиях, жалуясь на здоровье, проявляет тревогу и мнительность, а на занятия приходит для психологической разгрузки [Там же].

Такое проблемное поведение обучающихся может принести немало забот преподавателю. Однако если проводить занятия в форме игры, каждая из этих ролей вполне успешно может быть направлена в правильное обучающее русло. Творческое начало, присущее некоторым проблемным обучающимся, можно эффективно использовать в учебном процессе.

В студенческом возрасте происходят важные преобразования межличностных отношений: усиливается потребность в понимании и сопереживании, сочувствии, установлении доверительных отношений. Общение со сверстниками приобретает особую значимость и становится одним из ведущих факторов личностного развития.

Важно помнить о том, что студенчество, а особенно его начало – период адаптации человека к новым условиям, что так же влияет на психику, физиологическое и эмоциональное состояние, а также на образовательный процесс.

Для студента вуза важным этапом профессионального становления становится развитие умственных способностей: существенно развиваются теоретическое мышление, умение абстрагировать, делать обобщения.

Для нашего исследования далее необходимо рассмотреть требования Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) к обучению иностранному языку в вузе. Для начала отметим, что ФГОС – принципиально новый для российского образования, но важнейший нормативно-правовой акт, устанавливающий систему норм и правил, обязательных при реализации примерной основной образовательной программы (ПООП). Новая концепция структурирования образовательных стандартов представляет собой совокупность трех систем требований:

- к структуре программы бакалавриата;
- к результатам освоения программы бакалавриата;
- к условиям реализации программы бакалавриата.

Для рассмотрения особенностей обучения иностранному языку в вузе нам потребуется изучить вторую систему требований ФГОС. Итак, в их структуре требований к результатам освоения основной образовательной программы выделяют универсальные, общепрофессиональные и профессиональные компетенции [Федеральный государственный..., 2018]. Компетенции, которые должны быть сформированы в результате освоения будущими преподавателями иностранных языков дисциплины «Практический курс английского языка» в рамках освоения программы бакалавриата представлены в табл. 1.

Таблица 1 – Планируемые результаты освоения дисциплины «Практический курс английского языка»

<p>Универсальные</p>	<p>УК-2 – Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений</p> <p>УК-4 – Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)</p> <p>УК-6 – Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни</p>
<p>Метапредметные</p>	<p>ОПК-2 – Способен участвовать в разработке основных и дополнительных образовательных программ, разрабатывать отдельные их компоненты (в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий)</p> <p>ОПК-5 – Способен осуществлять контроль и оценку формирования результатов образования обучающихся, выявлять и корректировать трудности в обучении</p> <p>ОПК-6 – Способен использовать психолого-педагогические технологии в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания, в том числе обучающихся с особыми образовательными потребностями</p>
<p>Профессиональные</p>	<p>ПК-1 – Способен организовывать индивидуальную и совместную учебно-проектную деятельность обучающихся в соответствующей предметной области</p> <p>ПК-2 – Способен поддерживать образцы и ценности социального поведения, навыки поведения в мире виртуальной реальности и социальных сетях</p> <p>ПК-4 – Способен использовать систему лингвистических знаний, включающей в себя знание основных фонетических, лексических, грамматических, словообразовательных явлений и закономерностей функционирования изучаемого иностранного языка, его функциональных разновидностей</p>

Так, ФГОС выдвигает требования к результатам освоения образовательной программы, затрагивающие не только формирование у выпускников вуза сугубо профессиональные компетенции, но также и универсальные, и общепрофессиональные. Это подтверждает смену образовательной парадигмы в сторону компетентного и личностного подхода в образовании, ведь образовательные стандарты учитывают всестороннее развитие выпускника. Профессиональные компетенции, в свою

очередь показывают глубинность знаний и навыков в профильной сфере, предъявляемой к современному выпускнику высшего заведения.

Таким образом, особенности обучения будущих преподавателей иностранных языков определяются возрастными и психологическими особенностями студентов, их ролевыми характеристиками, принципами андрогогики, а также требованиями ФГОС к результатам освоения профильной дисциплины.

## **2.2. Применение игровых технологий на занятиях по английскому языку для развития речевой компетенции у студентов-бакалавров**

Игровым технологиям действительно стоит отводить значимую роль в обучении иностранному языку. Даже для обучающихся вуза такие технологии станут большим подспорьем в обучении, ведь в этот период преобразования претерпевают не только познавательная и мыслительная сферы, но также происходит становление самосознания и самоопределения, поиск своего места в социуме. Важно отметить, что 1 и 2 курс университета тесно связаны с процессами адаптации вчерашних школьников к новой, студенческой и взрослой жизни. Игры стимулируют познавательную и мыслительную деятельность обучающихся, в процессе игры усваиваются новые нормы поведения и общественные функции, происходит мощный толчок в развитии. Более того, игры прекрасно справляются с проблемами адаптации – ведь такой тип деятельности не только хорошо знаком студенту со школы, но также во многом связан с его ежедневной деятельностью. Ещё игры вызывают много эмоций, а как мы описали ранее – эмоциональная сфера человека в студенчестве тоже претерпевает немало изменений; к тому же эмоции помогут повысить учебную мотивацию, что немаловажно на первых парах обучения.

Для того, чтобы проверить эффективность применения игровых технологий на занятиях английского языка для развития речевой



компетенции, была проведена экспериментальная работа по внедрению игровых технологий в процесс обучения английскому языку на втором курсе вуза.

Экспериментальная работа проводилась на базе факультета иностранных языков Красноярского государственного педагогического университета им. В.П. Астафьева. Занятия проводились со студентами, обучающимися по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование с двумя профилями подготовки (английский язык и немецкий язык). Экспериментальная работа проводилась в группе Ю-Б20А-01 второго курса. Контрольной группой выступила вторая подгруппа (в количестве 13 человек), а экспериментальной стала первая подгруппа (в количестве 13 человек). Занятия по английскому языку проводились в обеих группах на базе учебного пособия для вузов «Практический курс английского языка. 2 курс» под авторством В.Д. Аракина (Unit 6, Topic 2: Sports and Games). Помимо учебника привлекалось множество дополнительных материалов (например, English Vocabulary in Use, цифровые источники). Именно на них проводилась основная экспериментальная работа, в которой студенты изучали сферу спорта.

В основном, обучающиеся 2 курса отдавали предпочтение коммуникативным, деловым играм. В этом возрасте велика потребность в тесном общении со сверстниками, а игры создают ситуацию равенства в речевом партнерстве и ликвидируют барьеры между будущими коллегами. Как бы не было удивительно, обучающиеся 2 курса с большим интересом относятся к играм с соревновательным моментом. Такие игры повышают интерес к учебному материалу, ведь хорошие знания предмета позволят одержать победу в игре.

Ранее были упомянуты игровые технологии, использующие в реализации ИКТ. Надо сказать, что игры, созданные на таких онлайн платформах, как LearningApps, Wordwall и Educaplay, встречаются

обучающимися с ещё большим энтузиазмом и сопровождаются огромным интересом со стороны студенческого коллектива на всем протяжении работы. Наиболее часто использованные нами форматы – Классификация, Match up, Unscramble.

Во время обучения студентов мы должны опираться на ФГОС, заявляющий необходимость формирования у студентов различного рода компетенций, и образовательную программу дисциплины, уточняющую, какими именно компетенциями должен овладеть обучающийся по окончании программы.

Но говоря об образовании будущих педагогов, считаем обязательной опорой и на ФГОС основного общего образования. Ведь для того, чтобы сформировать в детях компетенции, которые требуются стандартом, нужно самому ими обладать.

Более того, обратившись к планируемым результатам освоения дисциплины «Практический курс английского языка», мы можем обратить внимание на следующие компетенции:

- УК-4 – Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах);
- ОПК-5 – Способен осуществлять контроль и оценку формирования результатов образования обучающихся, выявлять и корректировать трудности в обучении;
- ПК-4 – Способен использовать систему лингвистических знаний, включающей в себя знание основных фонетических, лексических, грамматических, словообразовательных явлений и закономерностей функционирования изучаемого иностранного языка, его функциональных разновидностей.

Достижение таких результатов со стороны обучающихся считаем возможным лишь при наличии достаточно сформированной речевой компетенции.

Одной из задач данной работы была разработка универсальной игровой технологии. Одной из технологий, которая воплощает в себе наибольшее количество необходимых для достижения образовательных целей черт, мы считаем технологию квиз (quiz). Перед тем, как перейти непосредственно к описанию проведенной нами экспериментальной работы, рассмотрим данную технологию подробнее, так как именно на её основе построен эксперимент.

Итак, технология квиз, на наш взгляд, является наименее исследованной. Существует множество методических материалов о веб-квестах и играх в интернете, но незаслуженно мало сказано о квизах, которые практически все педагоги до сих пор считают обычной викториной с выбором правильного ответа. А ведь это формат, призванный не только объединить несколько ценных игровых технологий или видов работ в единое целое, но и послужить мощным толчком к всестороннему развитию обучающихся и способствовать живому общению на иностранном языке. Именно поэтому в нашем исследовании мы акцентируем внимание именно на этой игровой технологии.

Квиз – интеллектуальная игра, предлагающая игрокам вопросы разных 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. Как правило, 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 преподаватель, учитывая трудность задачи, но в среднем, это одна минута.

Что касается формы проведения квиза – это командная игра. Подгруппа 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 преподавателем устно. Они выполняются в командах, причем обсуждать их нужно на английском языке: здесь у преподавателя появляется дополнительная задача контроля за тем, чтобы речь не переключалась на родной язык. По истечении времени, педагог 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, преподаватель подсчитывает баллы и объявляет результаты игры всей группе. Победившей команде можно предложить какое-либо поощрение.

Итак, перейдем непосредственно к ходу нашей экспериментальной работы. Начало педагогического эксперимента совпало с началом объемной образовательной темы «Спорт», поэтому все занятия были посвящены углублению в различные аспекты этой сферы: виды спорта, спортивный инвентарь, спортивные объекты, роли людей в спорте и т.д. Напомним, что занятия проводились на материале основного учебника по дисциплине

«Практический курс английского языка», разработанного В.Д. Аракиным специально для будущих преподавателей английского языка [Практический курс..., 2014, с.210-229], а также мы использовали такие материалы, как пособия English Vocabulary in Use для уровня Intermediate [English Vocabulary ..., 2003, с.144-147] и Advanced [English Vocabulary ..., 2002, с.68-69]. Было проведено 6 занятий, в течение которых студенты изучали необходимую лексику по нескольким разделам, читали тексты об истории спорта, обменивались мнениями о тех или иных видах спорта, сравнивали их и, конечно, играли. Последнее занятие было полностью посвящено квизу, таким образом была завершена тема.

Игры проводились как для введения новой лексики (основываясь на принципе языковой догадки), так и для отработки ранее изученного материала, для актуализации полученных знаний и для смены деятельности.

Для введения новой лексики, особенно если студент должен попытаться освоить её самостоятельно, требуется наглядность. Поэтому для этих целей отлично подошли игры на онлайн платформе Wordwall. Для этого мы заранее разработали игры на платформе, сгенерировали QR-код и на занятии каждый обучающийся отсканировал его с помощью смартфона. В одном из заданий студентам предлагалось изучить глаголы, которые можно употреблять, говоря о видах спорта с мячом. На экране были представлены фотографии действия с мячом, а студентам нужно было попытаться выбрать правильный вариант ответа. В другом задании нужно было соединить виды спорта и спортивный атрибут, который требуется для игры. Игры и их результаты представлены в Приложении А.

Для отработки лексики мы использовали игровые технологии *Word race* и *Hot seat*. Для игры *Word race* группа делится на пополам, а также на 2 части делится доска. Студенты выходят к доске по очереди и записывают одно слово на ту часть доски, которая принадлежит их команде. Выигрывает команда, которая запишет большее количество слов за ограниченное время. В игре *Hot*

*seat* один человек из группы выходит к доске и садится лицом к одноклассникам. В это время студенты по очереди должны объяснить ему слова, которые на доске демонстрирует преподаватель. Для отработки лексики на тему ролей в спорте студенты поиграли в игру *Amnesia*: обучающемуся приклеивался стикер с определенным видом деятельности (*coach, player, referee, etc.*). Он должен задавать вопросы группе, а остальные студенты могут ответить лишь Yes/No. Учитывая ответы, обучающийся должен отгадать слово на своем стикере.

На одном из занятий студенты читали текст об истории футбола (Приложение Б). После прочтения текста студенты составили вопросы по тексту и поиграли в игру *Question ball*. Для этого потребовалась круглая мягкая игрушка, которую студенты бросали друг другу, задавая вопрос по тексту. Студент, ответивший на вопрос одноклассника, бросает игрушку другому обучающемуся, задавая ему уже свой вопрос.

Важно отметить, что все проведенные игры многофункциональны, то есть направлены не на развитие единственного компонента ИКК, а развивают сразу несколько навыков обучающихся. Ещё одно преимущество таких игр – постоянный речевой контакт с одноклассниками, зачастую даже имеющий личностный характер, то есть позволяющий ребятам познакомиться поближе. Таким образом, представленные игры не только отвечают дидактическим задачам, но и учитывают психологические особенности обучающихся студентов, а также отвечают требованиям ФГОС по своим результатам.

Все проведенные нами занятия послужили подготовкой к квизу, поскольку он был основан на пройденных материалах и содержал в себе некоторые дополнительные факты для более интересной игры (представлен в Приложении В). Перед началом квиза обучающимся были даны инструкции о проведении такого формата занятия (для них он был новым), предложено разделиться на команды и придумать им названия. Студенты разделились на 3 команды (каждая по 4 человека) и взяли символические названия: Number 1,

Flowers и Kittens. В начале квиза студентам был представлен аутентичный материал – знаменитая цитата Майкла Джордана, которое ввело обучающихся в тему и задавало нужную атмосферу. Далее, мы начали первый раунд, который носил разминочный характер и содержал 6 разных вопросов о спорте с вариантами ответов. На обсуждение каждого вопроса ребятам давалась 30 секунд, выбранный вариант ответа нужно было внести в бланк ответов. По окончании раунда бланки собирались, а корректность ответов проверялась фронтально с помощью слайдов.

Основным форматом второго раунда стало соотнесение: нужно было соотнести виды спорта со спортсменами, которые в них выступают, с организациями, с турнирами, со спортивными объектами и инвентарем. На каждое задание давалась минута, после чего бланки также собирались, а затем ответы проверялись и обсуждались фронтально.

Третий раунд мы разделили на 2 части: в первой студенты должны были отгадать вид спорта по его звуковой записи, а во второй мы предложили обучающимся послушать отрывки песен, фильмов и мультсериалов и ответить на демонстрируемый на слайде вопрос, связанный со спортом. Каждая звуковая дорожка проигрывалась на протяжении 30 секунд, обучающиеся могли послушать все дорожки дважды. Таким образом, вся работа в данном раунде была построена на аутентичном материале, поскольку в основу мы взяли спортивные трансляции на английском языке, а также фильмы и музыку в оригинале. Как и в предыдущих раундах, ответы вносились обучающимися в специальные бланки. По истечению времени, все команды сдавали бланки и затем на слайдах им были представлены верные ответы.

Четвертый раунд назывался Hard и содержал всего 3 вопроса, на обсуждение которых давалась одна минута. Формат двух вопросов был похож на вопросы по типу игры «Что? Где? Когда?», а в третьем вопросе обучающиеся должны были выбрать лишнее изображение и обосновать свой выбор (вариантов было несколько, поэтому каждая команда могла дать

несколько ответов и получить за них дополнительные баллы). По истечению раунда обучающиеся также вносили ответы в соответствующий бланк и сдавали педагогу, после чего ответы проверялись.

Следующий раунд был построен в формате привычного задания *Matching* и выполнялся на смартфонах. В задании студенты увидели 2 колонки слов: в одной из них были перечислены виды спорта, а в другой слова из совсем разных сфер, не относящимся к спорту. Фокус в том, что образуя словосочетание с видом спорта, каждое из слов приобретало совсем иное значение и становилось каким-либо спортивным термином. Такое задание было направлено на пробуждение любопытства, на развитие языковой догадки и просто для того, чтобы внутри групп образовались мини-дебаты о том, какое же слово подходит к тому или иному виду спорта. Как и в предыдущем раунде, по истечению времени бланки ответов были сданы, а последующие слайды представили корректное решение задания.

Последний раунд проводился по игровой технологии *The Hat*, которую мы немного модифицировали для нашей игры и также адаптировали название для темы спорт – *The Helmet*. Команда в полном составе выходила к доске и её задачей было рассказать историю, задействуя слова, которые должны были говорить участники других команд. Студенты рассказывают по очереди, которая переходит к следующему обучающемуся после того, как говорящий использовал в рассказе нужное слово. Команда, которая за 3 минуты использовала наибольшее количество слов одерживала победу в раунде.

Такой формат проведения занимает довольно длительное время в подготовке и проведении, а иногда требует дополнительной подготовки. Но есть и другой вариант внедрения квиза в обучение, правда он предполагает элементное применение данной технологии. В процессе обучения нами был введен краткий культурологический блок, на котором мы со второкурсниками вспоминали пословицы и поговорки англоязычных стран. Далее, для отработки материала мы провели один раунд, предлагающий обучающимся



отгадать какая пословица или поговорка зашифрована в нескольких смайликах (Приложение Г).

### **2.3. Методические рекомендации по применению игровых технологий на занятиях по английскому языку у студентов-бакалавров для развития речевой компетенции**

Для фиксации результатов эксперимента по внедрению игровых технологий в образовательный процесс нами были проведены контрольные срезы в контрольной и экспериментальной группах до применения игровых технологий и после проделанной работы. Вводное тестирование проводилось после завершения пятого юнита основного учебника студентов «Практический курс английского языка», тема «Education». Изучение данного раздела в обеих группах производилось традиционно. Вводное тестирование обеих групп (приведено в Приложении Д) содержало задания, выявляющие уровень владения учебным материалом пройденного раздела и задействующий все виды речевой деятельности:

- аудирование (соотнесение автора и главной мысли его изречения);
- чтение (после прочтения нужно соотнести факт и страну, к которой он относится);
- письма (письменное рассуждение на проблемную тему, соответствующую теме раздела)
- говорения (спонтанный диалог на тему раздела).

Каждый раздел оценивался отдельно, а затем ставилась общая оценка для удобства и наглядности результатов. В каждом из видов деятельности подсчитывались баллы, после чего они суммировались. После этого мы определяли процент правильно выполненных заданий (производился перевод в стобалльную систему), который затем переводился в пятибалльную отметку. Перевод отметки из сто- в пятибалльную систему мы осуществляли по шкале

перевода баллов ЕГЭ по иностранным языкам в пятибалльную систему в соответствии с распоряжением Росособнадзора (представлено в таблице 2).

Таблица 2 – Шкала перевода баллов ЕГЭ по иностранным языкам в пятибалльную систему

<b>Отметка</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
<b>ОТ</b>	84	59	22	11	1
<b>ДО</b>	100	83	58	21	10

Если баллы в аудировании и чтении подсчитывались путем суммирования количества правильных ответов, то для оценивания письма мы использовали критерии оценивания, разработанные ФИПИ для оценивания задания 40 (Opinion essay) в экзаменах до 2021 года. Для оценивания говорения мы разработали собственное оценочное средство, т.к. в ЕГЭ отсутствует формат диалога, а в РПД по дисциплине также нет подходящих критериев оценивания. Оценочные средства для эссе и диалога представлены в Приложении И.

По итогам вводного тестирования в контрольной и экспериментальной группах мы получили результаты, представленные в таблицах 3 и 4 соответственно:

Таблица 3 – результаты вводного тестирования контрольной группы

<b>Обучающийся</b>	<b>Аудирование max – 5б.</b>	<b>Чтение max – 16б.</b>	<b>Письмо max – 14б.</b>	<b>Говорение max – 5б.</b>	<b>Итоговый балл max – 40б.</b>
Яна Р.	5	16	14	5	40 (100%)
Ольга Б.	4	15	13	5	37 (92%)
Юлия С.	4	10	12	5	31 (77%)
Дарья Ш.	3	10	9	5	27 (67%)
Анастасия А.	5	8	10	4	27 (67%)
Ксения О.	4	13	13	5	35 (87%)
Валерия Р.	4	11	12	5	32 (80%)

Татьяна Н.	4	16	14	5	39 (97%)
Анастасия П.	5	11	13	5	34 (85%)
Екатерина Р.	5	6	8	4	23 (57%)
Алёна З.	4	12	10	3	29 (72%)
Юлия П.	3	7	9	3	22 (55%)
Алёна П.	3	9	7	3	22 (55%)

Таблица 4 – Результаты вводного тестирования экспериментальной группы

<b>Обучающийся</b>	<b>Аудирование max – 5б.</b>	<b>Чтение max – 16б.</b>	<b>Письмо max – 14б.</b>	<b>Говорение max – 5б.</b>	<b>Итоговый балл max – 40б.</b>
Кристина И.	5	13	14	5	37 (92%)
Ксения М.	5	13	13	4	35 (87%)
Екатерина И.	4	10	10	4	28 (70%)
Андрей К.	5	4	13	5	27 (67%)
Валерия Ц.	1	5	6	3	15 (37%)
Елена Б.	3	6	10	5	24 (60%)
Иван Б.	4	12	9	3	28 (70%)
Юлия Г.	5	11	12	5	33 (82%)
Мария Б.	5	9	11	5	30 (75%)
Валерия К.	4	12	13	4	33 (82%)
Ксения Г.	4	12	14	5	35 (87%)
Евгения Г.	4	11	8	4	27(67%)
Екатерина С.	2	5	7	3	17 (42%)

Итак, по итогам вводного тестирования мы получили такие результаты:

– в контрольной группе:

- Оценку «отлично» получили 5 человека;
- Оценку «хорошо» получили 5 человек;
- Оценку «удовлетворительно» получили 3 человека.

- в экспериментальной группе:
  - Оценку «отлично» получили 3 человек;
  - Оценку «хорошо» получили 8 человек;
  - Оценку «удовлетворительно» получили 2 человека.

Таким образом мы выявили, что уровень языковой подготовки в двух группах примерно одинаковый: средняя оценка за работу у контрольной группы составила 4,15, а у экспериментальной – 4,07. Более наглядно отобразим результаты в виде диаграммы (рисунок 5).

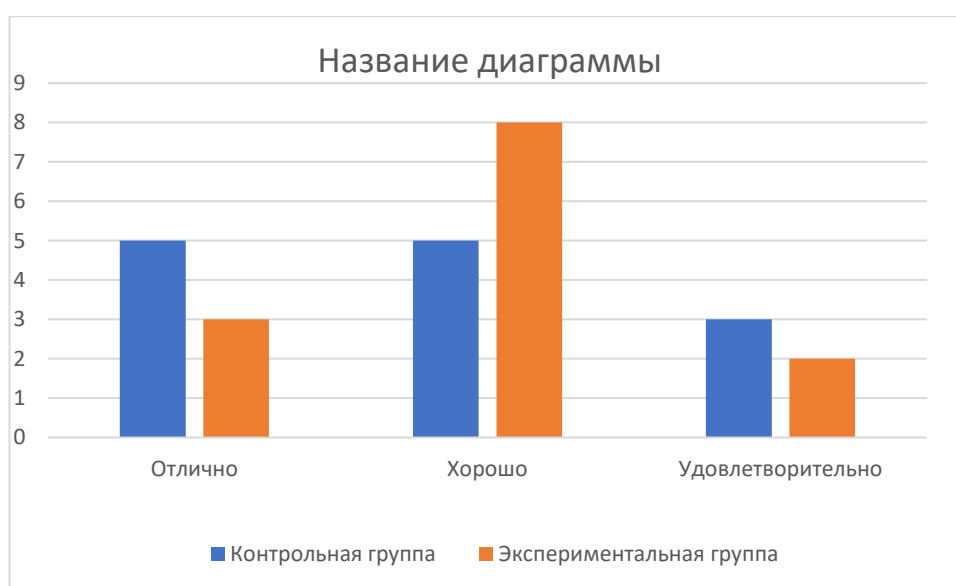


Рисунок 5 – Результаты вводного тестирования

После, контрольная группа продолжила занятия в прежнем режиме, а в уроки экспериментальной подгруппы были внедрены игровые технологии. На занятиях использовались как игры, описанные в предыдущем разделе нашего исследования, так и квизы и его элементы. В процессе игр был замечен яркий эмоциональный подъем и полное вовлечение всей группы в деятельность. Атмосфера в группе разряжалась, мотивация к работе вырастала, а материал усваивался лучше, как показывали повторения в начале последующих занятий. Более того, к концу работы у всех обучающихся был отмечен значительный прогресс в речи: каждый студент достиг разных результатов, в

силу изначального немного разнящегося уровня подготовки, но всё же речь учеников стала быстрее и свободнее.

По окончании раздела нами было проведено итоговое тестирование с идентичными вводному тестированию компонентами, но содержание поменялось согласно новому материалу (представлено в Приложении Ж). Оценивание проводилось по тому же принципу. Результаты контрольной и экспериментальной групп представлены в таблицах 5 и 6 соответственно:

Таблица 5 – Результаты итогового тестирования контрольной группы

<b>Обучающийся</b>	<b>Аудирование max – 6б.</b>	<b>Чтение max – 10б.</b>	<b>Письмо max – 14б.</b>	<b>Говорение max – 5б.</b>	<b>Итоговый балл max – 35б.</b>
Яна Р.	6	10	14	5	35 (100%)
Ольга Б.	5	10	14	5	34 (97%)
Юлия С.	4	8	12	5	29 (83%)
Дарья Ш.	3	8	9	5	25 (71%)
Анастасия А.	5	7	10	4	26 (74%)
Ксения О.	6	10	13	5	34 (97%)
Валерия Р.	4	9	13	5	31 (88%)
Татьяна Н.	4	10	14	5	33 (94%)
Анастасия П.	6	9	13	5	33 (94%)
Екатерина Р.	5	6	9	4	24 (68%)
Алёна З.	4	7	10	3	24 (68%)
Юлия П.	4	4	8	4	20 (57%)
Алёна П.	3	5	8	3	20 (57%)

Таблица 6 – Результаты итогового тестирования экспериментальной группы

<b>Обучающийся</b>	<b>Аудирование max – 6б.</b>	<b>Чтение max – 10б.</b>	<b>Письмо max – 14б.</b>	<b>Говорение max – 5б.</b>	<b>Итоговый балл max – 35б.</b>
Кристина И.	6	10	14	5	35 (100%)
Ксения М.	5	10	13	5	33 (94%)
Екатерина И.	4	10	11	4	29 (83%)
Андрей К.	5	8	13	5	31 (88%)
Валерия Ц.	4	7	9	4	24 (68%)
Елена Б.	5	7	10	5	27 (77%)
Иван Б.	5	8	12	5	30 (86%)
Юлия Г.	6	9	12	5	32 (91%)
Мария Б.	6	9	13	5	33 (94%)
Валерия К.	4	8	13	4	29 (83%)
Ксения Г.	5	9	14	5	33 (94%)
Евгения Г.	4	11	8	4	27 (77%)
Екатерина С.	4	5	8	4	21 (60%)

Таким образом, на итоговом тестировании мы получили следующие результаты:

- в контрольной группе:
  - Оценку «отлично» получили 6 человек;
  - Оценку «хорошо» получили 5 человек;
  - Оценку «удовлетворительно» получили 2 человека.
- в экспериментальной группе:
  - Оценку «отлично» получили 7 человек;
  - Оценку «хорошо» получили 6 человек;

Следовательно, средняя оценка контрольной группы за тест составила 4,3, оценка экспериментальной группы – 4,5. Таким образом видно, что обе группы справились тестированием лучше, но мы также можем заметить, что

прогресс, сделанный экспериментальной группой всё же больше. Результаты итогового тестирования представлены на рисунке 6.

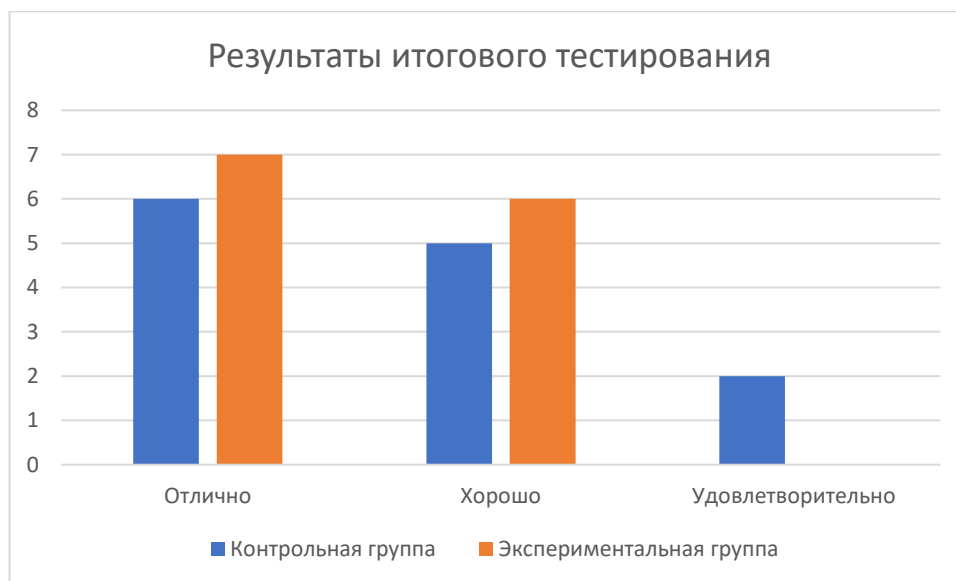


Рисунок 6 – Результаты итогового тестирования

Динамику изменения успеваемости можно увидеть на рисунке 7. Из него понятно, что успеваемость контрольной группы колеблется в рабочих пределах, но значительных скачков нет. Экспериментальная же группа продемонстрировала довольно хорошее повышение успеваемости, что позволяет сделать вывод о том, что игровые технологии действительно положительно влияют на развитие и совершенствование речевую компетенцию.



Рисунок 7 – Динамика успеваемости контрольной и экспериментальной групп

Экспериментальная работа с игровыми технологиями на занятиях по иностранному языку на втором курсе вуза не только показала успешные результаты в развитии речевой компетенции у обучающихся, но также позволила сделать дополнительные наблюдения и выводы, глубже разработать и усовершенствовать работу с технологией Quiz.

С педагогической точки зрения можем отметить, что преимущество этой технологии состоит в том, что она позволяет объединить сразу несколько игровых технологий или разбавить составленную игру одной из них. Наполнение квиза будет зависеть от его места в плане урока, целей проведения, методической задумки, изучаемой темы и так далее.

Место квиза в структуре обучения также может быть разным и зависеть от тех же факторов. Так, целостный квиз обычно занимает всё занятие и подходит для повторения ранее пройденной темы, либо в качестве завершения блока, как контроля знаний. Кроме этого, отдельные раунды квиза могут быть использованы в отрыве от полной игры, внедрены в занятие как упражнение по отработке материала или актуализации его в речи; небольшой раунд квиза может быть использован даже в качестве введения в учебную тему.



Необходимо прокомментировать и приземленные детали работы с данной игровой технологией. Разработка квиза требует больших временных, интеллектуальных, технических, методических и поисковых затрат. Преподавателю требуется не только разработать последовательный план игры, но и наполнить её качественным и разнообразным содержанием. Также, разработка требует от педагога достаточно развитой компьютерной грамотности. Дополнительная задача встает перед педагогом и во время самой игры: студенты очень часто переходят на родной язык, и задача учителя здесь состоит во внимательном отслеживании каждой из команд и возвращении их к обсуждению на иностранном языке.

Тем не менее, студенты не только демонстрируют интерес и эмоциональный подъем в процессе игры, но также вербально отмечают, что такой новый формат оказался для них на занятии весьма занимательным. По мнению обучающихся, всё же, квиз более логично выглядит в качестве завершения какой-то крупной темы, и они хотели бы, чтобы каждая тема была завершена подобным форматом. Но в это же время, они не считают квиз пригодным для контроля знаний. Квизу студенты определили более развлекательную функцию, чем контролирующую. Возможно, такое мнение сложилось от ещё недостаточной осведомленности о всех сторонах квиза, а может быть такое мнение больше построено на психологических убеждениях о том, что контроль знаний всегда проходит в состоянии эмоционального напряжения.

Также, хотелось бы дать рекомендации по разработке игр формата квиз. Первый раунд мы рекомендуем делать разминочным, с вариантами ответов для того, чтобы ввести обучающихся в игру и разрядить обстановку. Далее раунды могут идти в любом порядке, но важно, чтобы деятельность как можно разнообразнее переключалась. Например, после разминки сделать раунд с картинками, далее с музыкой, после этого с текстом, а следующий раунд поиграть с видео форматом. Таким образом, будет задействовано больше

видом деятельности, а обучающиеся не устанут от выполнения большого количества заданий.

Подводя итог, можем заключить, что квиз обладает широким спектром функций и имеет следующие характеристики:

- развивает навыки живой речи;
- задействует все виды речевой деятельности;
- формирует речевой компонент ИКК;
- способствует общению и социализации обучающихся;
- позволяет легко включить культурологические материалы;
- может объединить в себе сразу несколько технологий;
- разряжает атмосферу урока;
- универсален в использовании;
- подходит для любого преимущественного типа восприятия;
- стимулирует учеников к изучению иностранного языка;
- является мощным средством по интенсификации занятий и усвоения пройденного материала и другими.

Квиз также отвечает всем принципам андрагогики:

- в процессе игры обучающиеся самостоятельно распределяют роли в команде и достигают поставленной цели;
- квиз выступает самостоятельной деятельностью не только обучающихся, но также педагога и обучающихся;
- в процессе игры происходит опора на жизненный опыт играющих;
- каждый игрок может делать индивидуальный упор на определенный вид деятельности;
- для большего эффекта, как и любая игровая деятельность, квиз нужно проводить системно; кроме этого, в рамках игры существуют правила, за соблюдением которых следит преподаватель;

- квиз применяется педагогом в определенном образовательном контексте;
- в процессе игры происходит актуализация изученного материала, посредством ситуативного общения и реального применения языка, речевой практики (самый важный принцип);
- обучающиеся сами выбирают методы и способы достижения целей во время игры, а также оценивает её результаты;
- квиз дает возможность быстро применить полученные знания на практике, тем самым побуждая дальше изучать язык;
- непрерывное общение преподавателя с обучающимися, как ведущего с игроками создает коммуникативную возможность не только объяснить правила игры, но и обосновать пользу и необходимость каждого из заданий для студентов.

Хотя акцент в нашем исследовании был поставлен на формирование речевой компетенции, всё же стоит заметить, что квиз можно с уверенностью назвать эффективным средством формирования иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся в целом.

Таким образом квиз – невероятно универсальное средство применения и объединения игровых технологий, которое не только обладает обширным функционалом, но и позволяет добиться многих образовательных задач и целей, сформировать у обучающихся нужные компетенции. Примеры, предоставленные нами в Приложении Б, показывают, что в содержании квиза задействована не только именно эта технология вкупе с ИКТ, но также присутствуют и элементы фронтальной работы, задействована игровая технология с элементами подвижной игры. Всё это доказывает возможность многочисленных модификаций такой технологии, что не может не быть плюсом для преподавателя.

Для составления квизов есть множество возможностей. Большинство преподавателей, знакомящихся с такой технологией, предпочитают

использовать знакомую для них платформу Power Point. Она отвечает всем требованиям этой игры и достаточно удобна в использовании. Для более продвинутых пользователей, освоивших структуру такой игровой технологии и желающих улучшить визуализацию игр, можно пробовать интернет-платформы Canva. Все предоставленные задания были выполнены именно там. К сожалению, в данный момент доступ к этому ресурсу может быть заблокирован, поэтому в качестве альтернативы можем предложить так же Figma, Visme, Crello и другие.

Ещё одна платформа, имеющая большой потенциал в период дистанционного образования – интернет-ресурс MyQuiz. Данный сайт позволяет преподавателю составить полноценную игру, назначить время её проведения и следить за выполнением заданий в онлайн режиме. Такая цифровизированная основа сможет, по нашему мнению, в будущем стать очень удобной, привычной и незаменимой для педагогов.

## **Выводы по главе 2**

Обучение иностранному языку в вузе требует учета многих факторов, таких как требования ФГОС (как высшего, так и основного общего образования) и профессиональных стандартов, грамотный подбор образовательных материалов и учебным пособий, сообразно образовательной программе и поставленным задачам, а также ориентация на психологические особенности обучающихся студенческого возраста. Так, важно уделять особое внимание совершенствованию студентов во всех видах речевой деятельности без исключения, обращать внимание на развитие обучающихся в профессиональной, эмоциональной и познавательной сферах, а также формировать в них универсальные, общепрофессиональные и профессиональные компетенции, заявленные во ФГОС.

Внедрение игровых технологий в образовательный процесс выполняет ряд важнейших образовательных функций, откликающихся принципам иноязычного обучения. Но важно грамотно подойти к подбору и внедрению таких технологий в процесс обучения языку. Существует огромный спектр обучающих игр, направленных на закрепление грамматики, лексики, орфографии, аудирования, письма и т.п. Кроме того, игровые технологии могут применяться на любом из этапов процесса обучения, позволяя как вводить в тему, так и закреплять материал.

Важную роль в применении игровых технологий на втором курсе играют комплексные игры, решающие сразу несколько задач – и учитывающих возрастные особенности студентов, и помогающие достичь поставленных целей занятий и результатов освоения образовательной дисциплины. В основном, это коммуникативные и деловые игры, направленные на работу с тем или иным видом речевой деятельности или сочетающим в себе сразу два.

Особое место среди применяемых на втором курсе вуза игровых технологий занимают игры, использующие ИКТ для их реализации. Такие игры вызывают ещё больший интерес обучающихся, помогают поднять учебную мотивацию, усовершенствовать наглядность и сделать процесс обучения ближе для современного поколения, привыкших использовать современные технологии в их повседневности.

Наименее разработанным и невероятно универсальным средством являются квизы, которые не только отвечают всем требованиям, но и позволяют объединить в себе несколько технологий: игровых, ИКТ и т.д.

## Заключение

Резюмируя проведенные исследования, мы пришли к выводу, что применение игровых технологий на занятиях по иностранному языку у студентов-бакалавров станет мощным и эффективным средством развития речевой компетенции, формирования универсальных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций, а также инструментом повышения учебной мотивации. Всё это позволит обучающимся не только успешно завершить процесс адаптации к условиям вуза, научиться самостоятельно и по-новому решать стоящие перед ними проблемы и завершить этап становления, но и продолжать обучение на следующих ступенях образования, легко адаптируясь к новым условиям.

В соответствии с целью нашего исследования и поставленными задачами, мы подробно рассмотрели сущность речевой компетенции. Общепринятого мнения на счет ИКК у ученых не сложилось, но в целом, методисты отмечают иноязычную коммуникативную компетенцию как определенный уровень владения языковыми и речевыми знаниями и навыками, а также способность и готовность осуществлять иноязычную коммуникацию, варьируя свое речевое поведение в зависимости от окружающих обстоятельств. Также мы выяснили, что развитие иноязычной коммуникативной компетенции является центральной целью современного иноязычного образования, а степень сформированности этой компетенции отражает уровень владения иностранным языком. Являясь многокомпонентным явлением, иноязычная коммуникативная компетенция обеспечивает разностороннее предметное и личностное развитие языковой личности, обеспечивая её способность к межкультурному общению.

Нами были определены особенности использования игровых технологий на занятии по иностранному языку. Внедряя игровые технологии в иноязычное обучение, важно, чтобы игры соответствовали учебно-

воспитательным целям занятия, были релевантно подобраны для обучающихся студенческого возраста и умеренны в использовании. Применение игровых технологий развивает мышление средствами иностранного языка, повышает учебную мотивацию, способствует процессам личностного становления обучающихся, обеспечивает совершенствование умений, позволяющих сформировать речевую компетенцию. Реализация игровых технологий посредством ИКТ решает такие задачи более эффективно. Это объясняется высокой степенью компьютеризации общества и осведомлённостью студентов в сфере современных технологий.

Также в работе описаны особенности обучения иностранным языкам студентов-бакалавров. Таковыми явились возрастные и психологические особенности обучающихся студенческого возраста, принципы андрагогики, а также требования ФГОС и образовательной программы по направлению подготовки. В силу процесса адаптации, а также существенных перемен в познавательной, социализирующей и эмоциональной сферах, педагог должен подбирать не только игровые технологии, которые снимут трудности и способствуют решению назревающих проблем, но и понимать, что для современных студентов нужно искать новые решения даже в привычных механизмах работы. Более того, игровые технологии должны удовлетворять требованиям ФГОС, а именно способствовать формированию необходимых для выпускника университета компетенций.

Мы разработали модель универсальной игровой технологии для развития речевой компетенции на занятии по английскому языку у будущих преподавателей иностранных языков. Таковой послужила игровая технология квиз. Это интеллектуальная игра, позволяющая не только успешно сочетать в себе задачи и даже целые технологии разной направленности, но и способствовать успешному развитию видов речевой деятельности, повышению учебной мотивации, активизации образовательного процесса, совершенствованию живой речи обучающихся и развитию не только речевой

компетенции, но и других, входящих в состав иноязычной коммуникативной компетенции.

Эксперимент по апробации модели развития речевой компетенции с помощью игровых технологий на занятиях английского языка в группах второкурсников в КГПУ им. В.П. Астафьева показал, что использование игр в процессе обучения вызывает позитивную реакцию со стороны студентов, обеспечивает мощный эмоциональный подъем на занятии, и конечно позволяет повысить уровень владения всеми видами речевой деятельности, ведь все подобранные игры задействовали как продуктивные, так и рецептивные виды речевой деятельности. Это указывает на развитие речевой компетенции, одной из основных, входящих в состав ИКК.

Проанализировав данные эксперимента, мы смогли дать рекомендации по внедрению модели универсальной игровой технологии на занятии иностранного языка в вузе. Так, нами был описан дидактический потенциал игровой технологии квиз, а также его место в занятии по иностранному языку. Мы сделали заключение, что данная игровая технология универсальна не только по своему содержанию, но и по характеру применения. Так, квиз может применяться полностью, в качестве завершения темы, также полностью в качестве формы контроля; либо частично для введения в тему занятия, частично для отражения определенной темы, частично для смены вида деятельности.

Таким образом, поставленные задачи решены, следовательно, цель настоящего исследования можно считать достигнутой.

Тем не менее, исследование имеет множество перспектив для дальнейшего развития. Разработанную игровую технологию можно внедрить на других уровнях образования: например, на старших курсах бакалавриата или уровне магистратуры. Возможно рассмотрение интеграции описанной технологии в образовательный процесс для достижения других целей: например, для формирования социокультурной компетенции обучающихся



или развития речевых высказываний студентов. Также, целесообразным будет подробное рассмотрение дидактических возможностей игровой технологии Квиз в качестве одного из этапов образовательного процесса: как введению в тему или модуль, в качестве контроля знаний и т.д.

## Список использованных источников

1. Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) (уровень бакалавриата) [Текст]: приказ Минобрнауки России от 09.02.2016. – 2016. 19 с.
2. Об установлении шкалы перевода баллов единого государственного экзамена по иностранным языкам в пятибалльную систему оценивания, используемую для выставления отметок в аттестат о среднем (полном) общем образовании в 2008 году [Текст]: распоряжение Рособнадзора от 20.05.2008 N 1026-08
3. Рабочая программа дисциплины Практический курс английского языка [Текст] / [С.А. Агапова, Т.П. Бабак и др.] – Красноярск, 2015. – 95 с.
4. Абульханова-Славская, К.А. Стратегия жизни. [Текст] – М.: Мысль, 2007. – 300 с.
5. Азимов, Э.Г., Щукин, А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий. [Текст] – М.: ИКАР, 2009. – 448 с.
6. Алиева, М.Б К проблеме современного студенчества // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. – 2014. – №39. [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-probleme-sovremennogo-studenchestva> (дата обращения: 25.03.2022).
7. Ананьев, Б.Г. К психофизиологии студенческого возраста [Текст] / Современные психолого-педагогические проблемы высшей школы / Под ред. Б.Г. Ананьева, Н.В. Кузьминой. Вып. 2. – Л.: ЛГУ, 1974. – С. 3-15.
8. Андреева, Е. В. Игровые технологии на занятиях по иностранному языку в вузе / Е. В. Андреева // Теоретические и практические аспекты развития современной науки: Материалы Международной (заочной) научно-

- практической конференции, Нефтекамск, 25 мая 2022 года / Под общей редакцией А.И. Вострецова. – Нефтекамск: Научно-издательский центр «Мир науки» (ИП Вострецов Александр Ильич), 2022. – С. 254-259.
9. Андреева, Е.В. Квиз и квест как современные игровые технологии на уроках иностранного языка [Текст] / Е. В. Андреева, Ю. В. Лукиных // 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.
10. Андреева, Е.В. Игровые технологии на основе ИКТ на уроках иностранного языка в начальной школе: за и против [Текст] / Е. В. Андреева, Ю. В. Лукиных // Преподавание иностранного языка в профессиональном контексте: традиции, инновации, перспективы : Материалы 5-й Международной научно-практической конференции, Тамбов, 22–23 апреля 2021 года. – Тамбов: Издательский центр ФГБОУ ВО "Тамбовский государственный технический университет", 2021. – С. 96-101.
11. Аникеева, Н. П. Специфика игровой ситуации. Педагогика и психология игры [Текст] / Н.П. Аникеева. – Новосибирск: НГПИ, 1989. – 121 с.
12. Белякова, Е.А. Иноязычная коммуникативная компетенция как цель обучения будущего учителя иностранного языка [Текст] // Альманах современной науки и образования. – 2011. – № 2 (45). – С. 70-73
13. Белякова, Н. М. Требования к уровню сформированности социокультурной компетенции в современном технологическом обществе // Известия РГПУ им. А. И. Герцена. 2008. №73-1. [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/trebovaniya-k-urovnyu-sformirovannosti->

sotsiokulturnoy-kompetentsii-v-sovremennom-tehnologicheskome-obschestve  
(дата обращения: 20.11.2021).

14. Бим, И.Л. Компетентностный подход к образованию и обучению иностранным языкам [Текст] / И.Л. Бим, А.В. Хуторской // Компетенции в образовании: опыт проектирования: сб. науч. тр. / под ред. А.В.Хуторского. – Научно-внедренческое предприятие «ИНЭК», 2007. – 327 с.
15. Бим, И.Л. Методика обучения иностранным языкам как наука и проблемы школьного учебника [Текст] / И. Л. Бим. – М.: Русский язык, 1977. – 288 с.
16. Болотина, О. Использование игровых технологий на уроках английского языка // Просвещение. Иностранные языки, 2015 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://iyazyki.prosv.ru/2015/09/using-games/> (дата обращения: 18.05.2020)
17. Варенина, Л.П. Геймификация в образовании // Историческая и социальная образовательная мысль. – 2014. – Т.6. – № 6. – Ч. 2. – С. 314-317.
18. Вишняков, С.А. Пороговый уровень. Русский язык [Текст] / С.А. Вишняков. Т. 1 Повседневное общение. Т. 2 Профессиональное общение. – Страсбург: Совет Европы Пресс, 1996.
19. Выготский, Л.С. Педагогическая психология [Текст] / Л. С. Выготский. – М.: Педагогика, 1991. – 310 с.
20. Гальскова, Н. Д. Современная методика обучения иностранным языкам [Текст] / Н. Д. Гальскова. – М.: Аркти-Глосса, 2000. – 165 с.
21. Гальскова, Н.Д. Межкультурное обучение: проблема целей и содержания обучения иностранным языкам [Текст] / Н. Д. Гальскова // Иностранные языки в школе. – 2004. – № 1. – С. 49.
22. Гейдт, В.К., Лыкова Т.Р. К вопросу об иноязычной коммуникативной компетенции [Текст] // Материалы X Международной студенческой научной конференции «Студенческий научный форум» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://scienceforum.ru/2018/article/2018005950> (дата обращения: 14.05.2022).

23. Глухих, Я.А. Развитие коммуникативной и лингвокультурологической компетенции в процессе преподавания иностранных языков [Текст] // Новая парадигма социально-гуманитарного знания. – Мурманск: Мурманский государственный технический университет, 2018. – С. 112-114.
24. Гусева, А.В. Формирование социокультурной компетенции в процессе обучения устному иноязычному общению (школа с углубленным изучением иностранных языков, французский язык) [Текст]: автореф. дис.... канд. пед. наук: 13.00.02. – М., 2002. – 38 с.
25. Гутарева, Н.Ю. Тестирование при определении уровня сформированности иноязычной коммуникативной компетенции: на примере обучения специальности «Экологический менеджмент» в неязыковом вузе [Текст]: дис. ... канд. пед. наук / Н. Ю. Гутарева. – Томск, 2005. – 177 с.
26. Девтерова, З. Р. Современные технологии обучения иностранному языку в вузе // – Вестник Майкопского государственного технологического университета. – 2009. – №3. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-tehnologii-obucheniya-inostrannomu-yazyku-v-vuze> (дата обращения: 23.05.2022).
27. Дыбина, О.В. Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром. Практико-ориентированная монография [Текст] / О. В. Дыбина – М.: Педагогическое общество России, 2008. – 128 с.
28. Елизарова, Г. В. О природе социокультурной компетенции [Текст] // Слово, предложение и текст как интерпретирующие системы. *Studia Linguistica* 8. – СПб.: Тригон, 1998. – С. 25-31.
29. Заболотских, А. Ю. Теоретические основы развития иноязычной речевой компетенции младших школьников [Текст] / А. Ю. Заболотских, О. В. Уфимцева // Компетентностный подход в обучении иностранным языкам: Коллективная монография / Ответственный редактор О.В. Уфимцева. – Екатеринбург: [б. и.], 2018. – С. 115-138.

30. Заварыкина, Л.В. Использование Веб-квестов при обучении английскому языку для академических целей // Вестник ЮУрГГПУ. 2016. №4. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-veb-kvestov-pri-obuchenii-angliyskomu-yazyku-dlya-akademicheskikh-tseley> (дата обращения: 16.05.2020).
31. Зайцев, В.С. Игровые технологии в профессиональном образовании: учебно-методическое пособие. [Текст] – Челябинск: Издательство «Библиотека А. Миллера», 2019. – 23 с.
32. Запасникова, Е.Н. Применение игровых технологий при изучении предмета история // Вестник науки и образования. 2017. №12 (36) [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-igrovyyh-tehnologiy-pri-izuchenii-predmeta-istoriya> (дата обращения: 19.05.2020).
33. Зимняя, И.А. Ключевые компетенции: новая парадигма результата образования [Текст] // – Высшее образование сегодня, 2003. – № 5. – С. 34-42.
34. Зимняя, И.А. Педагогическая психология. [Текст] – Ростов-на-Дону: Феникс, 1997. – 480 с.
35. Зимняя, И.А. Педагогическая психология [Текст]: уч. для студентов по пед. и психол. направ. и спец. – М.: Логос, 2000. – С. 384.
36. Инновационная Россия-2020. Стратегия инновационного развития Российской Федерации на период до 2020 г. Минэкономразвития России. – Москва, 2010. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://ivgma.ru/attachments/1770> (дата обращения: 27.05.2022г.)
37. Казанцева, Л. В. Речевая компетенция учителя иностранного языка [Текст]: автореф. дис. ... д-ра пед. наук / Казанцева Л. В. – Тамбов, 2001. – 412 с.
38. Китайгородская, Г.А. Методика интенсивного обучения иностранным языкам. [Текст] Изд. 2-е, перераб. и доп. – М.: Высшая школа, 1986. – 104 с.

- 39.Кон, И. С. Психология юношеского возраста: Проблемы формирования личности. [Текст] [Уч. пособие для пед. ин-тов]. – М., 1976. – 175 с.
- 40.Конышева, М. В. Использование игровых элементов в образовательном процессе [Текст] / М. В. Конышева // 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.
- 41.Коренева, М.Р. Компенсаторная компетенция как цель обучения в языковом вузе [Текст] / М. Р. Коренева. – Улан-Удэ: Изд-во БГУ, 2009. – 185 с.
- 42.Коробова, Е.В., Кардович, И.К., Дубова, О.Б. Игровые технологии в преподавании иностранного языка как одно из средств выработки профессиональной иноязычной компетенции. [Текст] // Материалы V Международной научно-практической заочной интернет-конференции. В 2 томах 2017. – С. 176-183.
- 43.Котляр, И.А. Зона ближайшего развития как проблема современной психологии [Текст] // Психологическая наука и образование. – 2002. – Том. 7. – № 1. – С. 42–50.
- 44.Кузнецова, Е.П., Девятова С.А. Роль грамматических навыков в системе формирования иноязычной коммуникативной компетенции [Текст] / Е.П. Кузнецова, С.А. Девятова. // Современная филология: материалы V Междунар. науч. конф. (г. Самара, март 2017 г.). – Самара: АСГАРД, 2017. – С. 53-55.
- 45.Кукушин, В.С. Педагогика начального образования [Текст] / В.С. Кукушин, А.В. Болдырева-Вараксина. – М.: ИКЦ «МарТ»; Ростов н\Д: Издательский центр «МарТ», 2005. – 592 с.
- 46.Кулюткин, Ю.Н. Психология обучения взрослых. [Текст] – М.: Просвещение, 1985. – 305 с.

- 47.Лакушева, Б.И. Игра как средства интерактивного обучения по предмету «Математика»: доклад. 2018 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://infourok.ru/doklad-na-temu-igra-kak-sredstvo-obucheniya-2579710.html> (дата обращения: 15.05.2020).
- 48.Лапчик, М.П. Методика преподавания информатики: учеб. пособие для студ. пед. вузов [Текст] / М. П. Лапчик, И.Г. Семакин, Е.К. Хеннер. – М.: Издательский центр «Академия», 1999. – 560 с.
- 49.Леонтьев, А. А. Язык, речь, речевая деятельность. [Текст] – М.: Просвещение, 1969. – 214 с.
- 50.Леонтьев, А.А. Психолого-педагогические основы обновления методики преподавания иностранных языков [Текст]: Лекция-доклад. / А.А. Леонтьев. – М.: Исследовательский центр проблем качества подготовки специалистов, 1998. – 24 с.
- 51.Леонтьев, А.А. Философия психологии: из научного наследия [Текст] / А. А. Леонтьев, Д.А. Леонтьев. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 1994. – 254 с.
- 52.Леонтьев, А.Н. Деятельность. Сознание. Личность [Текст] / под ред. Д. А. Леонтьева. – М.: Смысл; Академия, 2004. – 346 с.
- 53.Лозанов, Г.К. Суггестология. [Текст] – София: Наука и искусство, 1971. – 518 с.
- 54.Лукьянова, Л.А. Формирование функционально-содержательной основы социокультурной компетенции учащихся 10-11 классов общеобразовательной школы (на материале английского языка) [Текст]: дис. канд. пед. наук: 13.00.02. Санкт-Петербург, 2014. 186 с.
- 55.Манаенкова, М. П. Речевая компетентность личности: содержание и структура [Текст] / М. П. Манаенкова, С. Смирнов. – Тамбов, 2010. – № 10. – С. 7-11.
- 56.Масленникова, В.В. Использование игровых технологий на уроках английского языка: метод. разработка [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/inostrannyi->



yazyk/2017/01/18/ispolzovanie-igrovyyh-tehnologiy-na-urokakh-angliyskogo  
(дата обращения: 19.05.2022).

57. Методика развивающего обучения математике: учеб. пособие для СПО / В.А. Далингер, Н.Д. Шатова, Е.А. Кальт, Л.А. Филоненко; под общ. ред. В.А. Далингера. 2-е изд., испр. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2018. – 297с.
58. Мильруд, Р.П. Актуальные проблемы языковой андрагогики [Текст] // Вопросы современной науки и практики. – Университет им. В.И. Вернадского. – 2016. – №1(59). – С. 176-180.
59. Минобрнауки: все российские вузы исключены из Болонского процесса [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.kommersant.ru/doc/5392347> (дата обращения 08.06.2022)
60. Михайленко, Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы I Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). Т. 1. Челябинск: Два комсомольца, 2011. С. 140-146 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/> (дата обращения: 16.05.2022).
61. Общеевропейские компетенции владения иностранным языком: изучение, обучение, оценка [Текст]: монография. – Страсбург; М.: Совет Европы, Департамент по языковой политике; Московский государственный лингвистический университет, 2001-2003. – 259 с.
62. Ожегов, С.И. Толковый словарь русского языка: 80 000 слов и фразеологических выражений [Текст] / С. И. Ожегов, Н. Ю. Шведова. 4-е изд. доп. – М.: Азбуковник, 1999. – 944 с.
63. Осмоловская, И.М. Компетентностный подход к формированию содержания образования [Текст] / И. М. Осмоловская. – М.: Издательство ИЦ Академия, 2007. – 98 с.
64. Пинюта, И. В. Уровни сформированности социокультурной компетенции у студентов [Текст] // Актуальные проблемы профориентации и

- профдаптации : межвуз. сб. науч. ст. Вып. 5 / М-во образование Респ. Беларусь, Баранович. гос. ун-т. Барановичи, 2006. – С. 183-189
65. Практический курс английского языка. 2 курс [Текст]: учеб. для студентов вузов / [В.Д. Аракин и др.]; под ред. В.Д. Аракина. – 7-е изд., доп. и испр. – М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2014. – 516 с. – (Учебник для вузов).
66. Риске, И.Э. Формирование социокультурной компетенции у учащихся старшей ступени обучения на материале англоязычной поэзии [Текст]: дис... канд. пед. наук: 13.00.02. – СПб.: РГПУ, 2000. – 259 с.
67. Рубинштейн, С.Л. Основы общей психологии. [Текст] – СПб.: Издательство «Питер», 2000. – 712 с.
68. Самойлова, Т.А. Игры на уроках английского языка [Текст]: метод. пособие. – М.: Изд-во АСТ, 2005. – 92с.
69. Сафонова, В.В. Изучение языков международного общения в контексте диалога культур и цивилизаций [Текст] / В. В. Сафонова. – Воронеж: Истоки, 1996.
70. Селевко, Г.К. Компетентности и их классификация [Текст] / Г. К. Селевко // – Народное образование. – 2004. – № 4. – С. 138-144.
71. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии [Текст] / Г. К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
72. Смирнова, И.В. Игровые технологии. Методика проведения игры КВИЗ: методическая разработка. 2018 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/378834-metodicheskaja-razrabotka-igrovyje-tehnologii-> (дата обращения: 15.05.2022).
73. Соловова, Е.Н. Методика обучения иностранным языкам [Текст]: учебное пособие. – М.: «Просвещение», 2003. – 237 с.
74. Столяренко, Л.Д. Основы психологии. [Текст] – Р /наД.: Феникс, 1997. – С. 736.
75. Страмоусова, С.А., Валевский, Р.С. Анализ использования информационных технологий в обучении студентов [Текст] // Перспективы


- развития информационных технологий. 2014. №22 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/analiz-ispolzovaniya-informatsionnyh-tehnologiy-v-obuchenii-studentov> (дата обращения: 14.05.2022).
76. Структура и содержание УМК нового поколения: Лекция [Электронный ресурс]. Режим доступа: [http://www.orenipk.ru/kp/didakt/docs/2b/lek2\\_3.html](http://www.orenipk.ru/kp/didakt/docs/2b/lek2_3.html) (дата обращения: 19.05.2022).
77. Сухомлинский, В.А. Сердце отдаю детям [Текст] / В.А. Сухомлинский. 5-е изд. – Киев.: Рад. школа, 1974 г. – 288 с.
78. Тараскина, Я.В. Проектная методика как средство формирования иноязычной коммуникативной компетенции студентов языкового вуза: немецкий язык, второй курс [Текст]: дис. ... канд. пед. наук. / Я. В. Тараскина. – Улан-Уде, 2003. – 206 с.
79. Телицина, Т.Н. Использование компьютерных программ на уроках английского языка [Текст] / Т. Н. Телицина, А.Ф. Сидоренко // ИЯШ. – 2002. – № 3. – С. 28-30
80. Троянская, С.Л. Основы компетентностного подхода в высшем образовании: учебное пособие. [Текст] / С.Л. Троянская. – Ижевск: Издательский центр «Удмуртский университет», 2016. – 176 с.
81. Узнадзе, Д. Н. Общая психология [Текст] / Д. Н. Узнадзе. – М.: Живая классика, 2004. – 413 с.
82. Федотова, О.Л. Общеευропейские компетенции владения иностранным языком: изучение, преподавание, оценка [Текст] // Вестник Университета имени О.Е. Кутафина. 2015. №11 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/obscheevropeyskie-kompetentsii-vladieniya-inostrannym-yazykom-izuchenie-prepodavanie-otsenka> (дата обращения: 15.05.2020).

83. Фидченко, Е.В. Коммуникативное действие в гуманитарном познании: философско-методологический анализ [Текст]: дис.... канд. филос. наук. – М., 2003. – 244 с.
84. Фирер, А.В. О соотношении понятий «Компетентность» и «Компетенция» // ОНВ. – 2012. – №1 (105). [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-sootnoshenii-ponyatiy-kompetentnost-i-kompetentsiya> (дата обращения: 18.05.2020).
85. Хейзинга, Й. Homo Ludens. Опыт определения игрового элемента культуры [Текст] / Й. Хейзинга. – СПб.: Изд-во Ивана Либиха, 2011. – 440 с.
86. Хуторской, А. В. Ключевые компетенции как компонент личностноориентированного образования [Текст] / А. В. Хуторской // Народное образование. – 2003. – № 2. – С. 58-64.
87. Шамов, А. Н. Методика обучения иностранным языкам: теоретический курс [Текст]: учеб. пособие. – 2-е изд., стер. – М.: ФЛИНТА, 2022. – 296 с.
88. Шатилова, А.А. Игровые технологии в обучении взрослых английскому языку: возможности и ограничения. [Текст] // Психолого-педагогический журнал «Гаудеамус». – 2020. – Т. 19. – № 2 (44). – С. 59-68.
89. Шейлз, Д. Коммуникативность в обучении современным языкам. Изучение и преподавание иностранных языков для целей общения [Текст]: Пер. с англ. / Д. Шейлз. М.: Совет Европы Пресс, 1995. 347 с. (Sheils, J. Communication in the Modern Language Classroom. Strasbourg: Council of Europe Press, 1993.)
90. Шмаков, С.А. Игры учащихся – феномен культуры [Текст] / С. А. Шмаков – М.: Новая школа, 1994. – 240 с.
91. Ярецкая, А.Ю. К вопросу изучения феномена игры в жизни общества [Текст] // Вестник Воронежского государственного аграрного университета. – 2015. – № 4 (47). – С. 314-318.
92. Bachman, L. Fundamental considerations in language testing. [Text] – Oxford: Oxford University Press, 1990. – 408 p.

93. Canale, M. From communicative competence to communicative language pedagogy [Text] // Language and communication / edited by J. C. Richards, R. W. Schmidt. – Longman, 1983. – 276 p.
94. Hymes, D. On communicative competence [Text] // Sociolinguistics / edited by J. B. Pride, J. Holmes. – Harmondsworth: Penguin, 1972. – P. 269-293.
95. Kaikkonen, P. Kultuur ja vieraan kielen oppiminen [Text] / P. Kaikkonen. – Juva: WSOY, 1994. – 174 p.
96. Modern languages: learning, teaching, assessment: a common European framework of reference. [Text] – Strasburg, 1996. – 260 p.
97. Redman, S. English Vocabulary in Use Pre-intermediate and Intermediate. [Text] – Cambridge University Press, 2003. – 263 c.
98. Redman, S. English Vocabulary in Use Pre-intermediate and Intermediate. [Text] – Cambridge University Press, 2003. – 263 c.
99. Theory in language teacher education (British Council ELT review series) [Text] / edited by Hugh Trappes-Lomax, Ian McGrath. Longman: Pearson Education Limited, 1999. – 204 p.
100. Van Ek, J. A. Objectives for Foreign Language Learning. Council for Cultural Cooperation [Text] / J. A. Van Ek. Strasbourg : CCC/CE, 1986. – 65 p.

## Приложение А


Игры, разработанные на онлайн-платформе Wordwall и их результаты



A close-up photograph of a soccer player's black cleated boot about to strike a white and black soccer ball on a green field.

A	head
B	catch
C	throw
D	hit
E	kick
F	pass


☰ ◀ 1 of 6 ▶ 🔊 🔄



A baseball player in a white uniform is shown in mid-air, diving to catch a baseball with his glove.

A	catch	B	throw
C	pass	D	head
E	hit	F	kick

☰ ◀ 2 of 6 ▶ 🔊 🔄



A female tennis player in a light blue tank top is captured in the middle of a backhand stroke, hitting a yellow tennis ball with her racket.

A	throw	B	kick
C	head	D	hit
E	catch	F	pass

☰ ◀ 3 of 6 ▶ 🔊 🔄

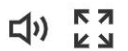
## Продолжение приложения А



- |         |         |
|---------|---------|
| A head  | B catch |
| C throw | D kick  |
| E pass  | F hit   |



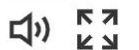
◀ 4 of 6 ▶



- |         |
|---------|
| A pass  |
| B kick  |
| C hit   |
| D catch |
| E head  |
| F throw |



◀ 5 of 6 ▶



- |         |        |
|---------|--------|
| A hit   | B pass |
| C throw | D head |
| E catch | F kick |



◀ 6 of 6 ▶



## Окончание приложения А

Leaderboard

Options ▾

Rank	Name	Score	Time
1st	Masha	6	25.3
2nd	Kristina	6	38.8
3rd	Kate	6	47.2
4th	Ksenia mutovina	6	58.9
5th	Helen	5	26.7
6th	Ksusha	5	35.3
7th	Ivan	3	43.5
8th	-	-	-
9th	-	-	-
10th	-	-	-

rowing	canoeing	archery	squash/tennis/badminton	fishing
golf	snooker/pool/billiards	darts	cricket/table-tennis/baseball	hockey

--	--	--	--	--

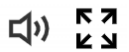
cue   paddle   racket   rod/line   bow

--	--	--	--	--

bat   club   stick   oar   dart



Submit Answers



Leaderboard

Options ▾

Rank	Name	Score	Time
1st	Kristina	10	52.7
2nd	Ksusha	10	1:09
3rd	Ivan	6	1:53
4th	Kate	5	52.4
5th	Masha	5	1:17
6th	Helen	5	1:39
7th	Kseniamilashko	5	1:56
8th	Lera	2	2:26
9th	-	-	-
10th	-	-	-



## Приложение Б

Текст об истории футбола

# The story of Football and Rugby

## Games that England gave the world

*Football (soccer) and Rugby are two of the most successful products ever invented in England. Today these games are played worldwide. This article looks at their early days, and at how Football was first exported to Brazil*



Charles Miller, the father of football in Brazil

### How football first came to Brazil

At the end of the nineteenth century, an Englishman living in Brazil sent his son across the Atlantic to be educated in England. Charles Miller went to school, then to university, where he took part enthusiastically in all aspects of life. Sport was one of them; a hundred years ago, Britain already had an established sporting culture.

During his English years, Charles grew passionately **keen on** football (i.e. soccer), and when in 1894 he packed his bags to return to his family in Brazil, among the things he took with him were half a dozen footballs.

Back in Brazil, he tried to get other people interested in the game. At first he had little success; the only people who showed any interest were other **expatriate Brits**; thus the first game of football in Brazil was played between two teams of young Englishmen, on a field from which the **goats** had first been removed.

Charles asked some journalists to come and see this new English game, but none came along. On the other hand, as the weeks went past, the spectacle of twenty-two young Inglêss running round after a ball began attracting spectators from houses nearby; before long, young local men began kicking balls round too. "Balls" is perhaps the wrong word - the only footballs in Brazil at the time were the ones that Charles Miller had brought back with him from England. The first Brazilian amateurs had to **concoct** their own balls, using whatever they could find to make them with.

Nevertheless, even without real balls, there was plenty of enthusiasm for the new game, as "football" became the great attraction in the popular quarters of Sao Paolo, just like basketball is the great street-sport today in many world cities. By 1901, there was already a league of clubs in Sao Paolo, and the journalists who had originally laughed at the crazy English sport, were **jumping on the bandwagon**, writing enthusiastically about the popular new game.

The rest, as they say, is history.

### Football shirts and equipment

**UKSOCCERSHOP**  
NUMBER ONE FOR FOOTBALL SHIRTS

Official shirts and other items for English Premier League football teams, **plus** other UK league teams and teams playing in other major **world leagues**, such as the Bundesliga. **Gifts. Delivery worldwide\***



English football players in 1881

## Окончание приложения Б

### The origins of football and rugby

But how did English football, or soccer, and its sister-game Rugby, originate? And why did it happen in England?

The origins of football go back hundreds of years, and there are several towns and villages in England where ancient forms of football are still played. The original game had few rules, and differed from place to place. Basically the teams just had to try and get a ball (or some other object) past the opponent's line. Sometimes the lines were over a mile apart, and the field was the village street... or even a field with no limits! People could kick the ball (and their opponents), run with it, throw it - anything was allowed.



Football at an English public school in 1889

In the nineteenth century, **public schools** developed fast; and since many of them were **boarding schools**, they had to keep boys occupied all day. Sport was a popular way of doing this; at first each school had its own games, with its own rules; but slowly fixed rules became established. In many schools, carrying the ball was not allowed; the game was called "football". Some schools however preferred a version of the game where players were allowed to carry the ball; one of these schools was in the small town of Rugby.

In 1863, a group of enthusiasts, who had played ball games at different schools, met in London to fix rules for the game. They formed the Football Association. Eighteen years later, as the game was getting more and more popular, they organised the first F.A. Cup competition.

Following the example of schools and colleges, the owners of **factories** (many of whom had been educated at public schools) began encouraging employees to form teams, and football soon became very popular in the industrial north of England. By 1888, the game had become popular enough to support professional clubs, with 12 original clubs forming the Football League.

Since then, the popularity of both football and rugby has continued to **spread** across the world; and though rugby has not been adopted in all countries, there is probably no country in the world where football is now unknown.

Return to [Linguapress site index](#)

Приложение В  
Разработанный квиз



KSPU n.a. V.P. Astafiev  
Faculty of Foreign Languages

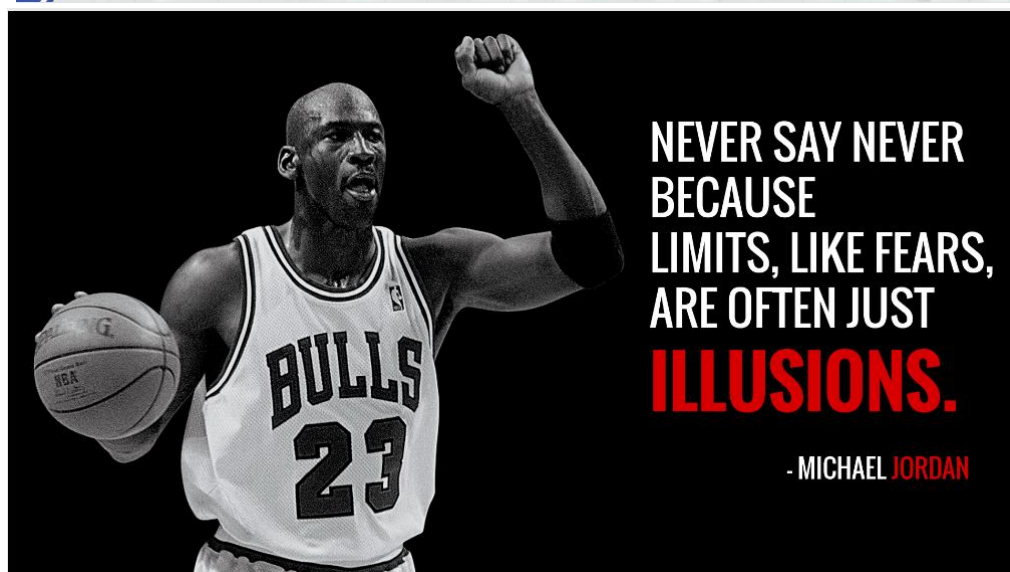
Quiz

# Sports & Games

**How much did you learn about sports & games? Let's find out!**

Before we proceed, kindly take note of these reminders.

- Read and analyze each question carefully.
- Discuss the questions only IN ENGLISH.
- Strictly no use of notes, books, and other references.



## Продолжение приложения В

# Round 1 WARMING UP

Choose the letter of  
the best answer.

Each question will be flashed for 30 seconds.

Round 1

*www*

Question 1

Who is considered to be the father of football in Brazil?

A. Chuck Liddel

C. Charles Miller

B. Chandler Jones

D. Chris Godwin

Round 1

*www*

Question 2

How do we have to call NULL score in tennis?

A. love

C. deuce

B. null

D. nil

## Продолжение приложения В

### Round 1

*www*

### Question 3

How do people call linesmen in hockey (coll)?

A. referee

C. line

B. umpire

D. zebra



### Round 1

*www*

### Question 4

Which of the following is Olympic games motto?

A. Be fast, be strong, be high

B. Faster, higher, stronger

C. Fast, high, strong

D. Be faster, be higher, be stronger

### Round 1

*www*

### Question 5

.... is an international multi-sport event, organized for university athletes by the International University Sports Federation

\_\_\_\_\_

## Продолжение приложения В

**Round 1** *www* **Question 6**

In what year was this MMA fight?

A. 2019      C. 2018

B. 2020      D. 2017

A photograph of two MMA fighters in a cage. One fighter is on top, applying a rear-naked choke to the other. The cage is black with a red circle on the fence. The fighters are wearing black and red gear.

**Round 1** *///*

**WARMING UP**

ANSWERS

Let's check your answers!

**Answers** *www* **Question 1**

Who is considered to be the father of football in Brazil?

A. Chuck Liddel      C. Charles Miller

B. Chandler Jones      D. Chris Godwin


## Продолжение приложения В

**Answers** *www* **Question 2**

How do we have to call NULL score in tennis?

**A. love** **C. deuce**

**B. null** **D. nil**




**Answers** *www* **Question 3**

How do people call linesmen in hockey (coll)?

**A. referee** **C. line**

**B. umpire** **D. zebra**



**Answers** *www* **Question 4**


Which of the following is Olympic games motto?

**A. Be fast, be strong, be high**

**B. Faster, higher, stronger**

**C. Fast, high, strong**

**D. Be faster, be higher, be stronger**



## Продолжение приложения В

**Answers** *www* **Question 5**

.... is an international multi-sport event, organized for university athletes by the International University Sports Federation

**Universiade**

**Answers** *www* **Question 6**

In what year was this MMA fight?

A. 2019      **C. 2018**

B. 2020      D. 2017

**Round 2**

**PAIRS**

Match letters and numbers

Each question will be flashed for 60 seconds.



## Продолжение приложения В




**Round 2** *www* **Question 1**

Match sportsmen/sportswomen and sports

 1	 2	 3	 4
A. Tennis	B. Figure skating	C. Football	D. Athletics

**Round 2** *www* **Question 2**

Match championships and sports

 1	 2	 3	 4
A. Motor racing	B. Tennis	C. Cycling	D. Football

**Round 2** *www* **Question 3**

Match balls and sports

 1	 2	 3	 4
A. Rugby	B. Waterpolo	C. Golf	D. Bandy

## Продолжение приложения В

**Round 2** *www* **Question 4**

Match organisations and sports

1  2  3  4 

A. MMA      B. Motor racing      C. Basketball      D. Hockey

**Round 2** *www* **Question 5**

Match places and sports

1. Skiing      A. Ring

2. Badminton      B. Slope

3. Cricket      C. Court

4. Boxing      D. Pitch

**Round 2**

**PAIRS**

ANSWERS

Let's check your answers!





## Продолжение приложения В

### Magnets

www

### Question 1

Match sportsmen/sportswomen and sports



 1	 2	 3	 4
D. Athletics	A. Tennis	B. Figure skating	C. Football

### Magnets

www

### Question 2

Match championships and sports



 1	 2	 3	 4
B. Tennis	C. Cycling	D. Football	A. Motor racing

### Magnets

www

### Question 3

Match balls and sports

 1	 2	 3	 4
C. Golf	D. Bandy	A. Rugby	B. Waterpolo

## Продолжение приложения В

**Magnets** *www* **Question 4**

Match organisations and sports

 1	 2	 3	 4
B. Motor racing	D. Hockey	A. MMA	C. Basketball

**Magnets** *www* **Question 5**

Match places and sports

1. Skiing	B. Slope
2. Badminton	C. Court
3. Cricket	D. Pitch
4. Boxing	A. Ring

**Round 3**

**SHAZAM**

Listen and name the sport.

Each sound will be played for 30 seconds.

Продолжение приложения В

**Part 1**  
**Sport sounds**

Each sound will be played for 30 seconds.


**Round 3.1** *uuu* **Question 1**

Name the sport



**Round 3.1** *uuu* **Question 2**

Name the sport



## Продолжение приложения В

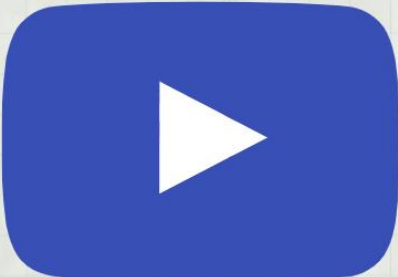
**Round 3.1** *www* **Question 3**

Name the sport



**Round 3.1** *www* **Question 4**

Name the sport



**Part 2**  
**POP sounds**

Each sound will be played for 30 seconds.

## Продолжение приложения В


**Round 3.2** *www* **Question 1**

In what sport can we use the equipment from this song?  
**Who is singing? (+1)**




**Round 3.2** *www* **Question 2**

What is Patrick going to do next? (Use the sport term)



**Round 3.2** *www* **Question 3**

What championship does this anthem belong to?




*www*

## Продолжение приложения В

**Round 3.2** *www* **Question 4**

Name the animated sitcom  
What are they playing? (+1)




with map. "C  
one of these  
hen ascen  
you meet  
ed. ha  
to G  
path  
out: d

**Round 3**  
**SHAZAM**

ANSWERS

Let's check your answers!



**Answers** *www* **Question 1**



Curling

with map. "C  
one of these  
hen ascen  
you meet  
ed. ha  
to G  
path  
out: d



## Продолжение приложения В


**Answers** *uuu* **Question 2**



**Tennis**

*uuu*

**Answers** *uuu* **Question 3**



**Basketball**

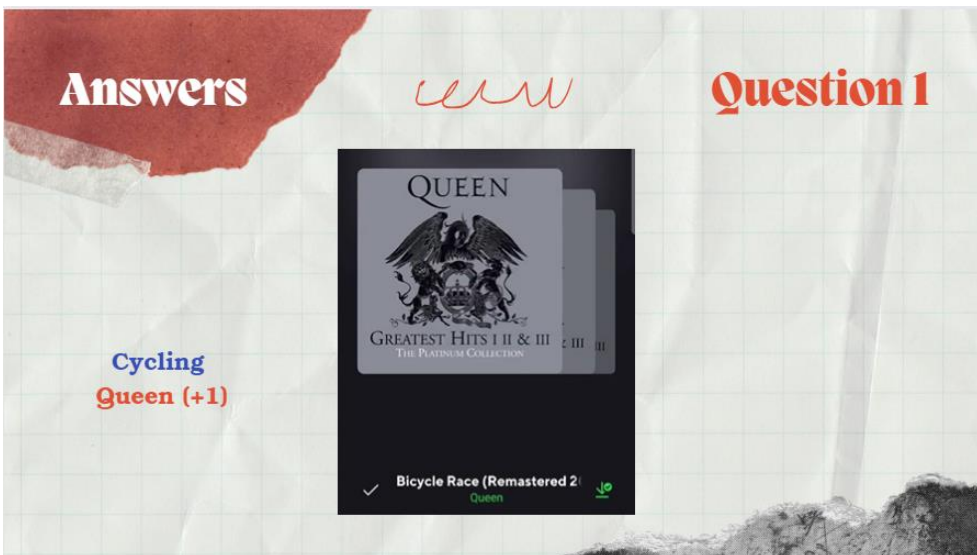
ne  
halfir  
aterf  
nothi  
or di  
ner  
sides  
knot  
or Rea  
id am  
s  
r di  
n

**Answers** *uuu* **Question 4**




**Hockey**

## Продолжение приложения В



## Продолжение приложения В

**Answers** *llll* **Question 3**



UEFA  
CHAMPIONS  
LEAGUE

UEFA

*llll*

**Answers** *llll* **Question 4**



The Simpsons  
Bowling (+1)

...d car par...  
will map...  
some of these  
can ascen...  
you meet...  
eat, but...  
to G...  
Joseph...  
oint, de

**Round 4**

**HARD**

Write down the correct answer.

Each question will be flashed for 60 seconds.

## Продолжение приложения В

### Round 4

www

### Question 1

#### Name the game

The game is played on a large oval pitch with three ring-shaped goals of different heights on each side, between two opposing teams of seven players each: three Chasers, two Beaters, the Keeper, and the Seeker. The Chasers and the Keeper respectively score with and defend the goals against the Quaffle; the two Beaters bat the Bludgers away from their teammates and towards their opponents; and the Seeker locates and catches the Golden Snitch, whose capture simultaneously wins the Seeker's team 150 points and ends the game. The team with the most points at the end wins.

### Round 4

www

### Question 2

In March 2018 Chinese football team held several home games. Despite the temperature was about 30°C, the majority of players were wearing long sleeves or bands on their arms on a pitch. All this stuff was connected with beginning struggle against THEM. **Name THEM.**

### Round 4

www

### Question 3

#### Name the odd one



A



B



C



D

Продолжение приложения В


**Round 4**  
**HARD**

ANSWERS

Let's check your answers!

**Answers** *uuu* **Question 1**

**Quidditch**



**Answers** *uuu* **Question 2**

**Tattoos**



## Продолжение приложения В

**Answers** *www* **Question 3**

**Name the odd one**



A B - golf car C D

This slide features a red torn-paper effect at the top left. The text 'Answers' is in white on a red background, and 'Question 3' is in red. A red cursive 'www' is in the center. Below the title, the instruction 'Name the odd one' is in blue. Four images are shown: a brown horse (A), a white golf car (B), a blue bicycle (C), and a red speedboat (D). The labels A, B, C, and D are in blue below each image.

**Round 5**

**TRICKY TERMS**

Match specific terms  
with generic terms

Get ready to scan the QR code!

This slide has a light blue grid background with a blue wavy border at the bottom. The text 'Round 5' and 'TRICKY TERMS' is in red. Below it, an orange box contains the instruction 'Match specific terms with generic terms'. At the bottom, it says 'Get ready to scan the QR code!'. There are blue scribbles on the left and right sides.

**Round 5** *www* **Scan this**



This slide has a red torn-paper effect at the top left. The text 'Round 5' is in white on a red background, and 'Scan this' is in red. A red cursive 'www' is in the center. A large QR code is in the middle. At the bottom right, there is a small graphic of a torn piece of paper with some text: 'd car pa...', 'one of these', 'then ascen', 'you meet', 'each, hal', 'to (', 'sopath', 'unit: dr'.

# Продолжение приложения В

Specialist or generalist?

0/5 NUM. TRIES

100 SCORE

02:30 LEFT TIME

alpenstock	weight lifting
knockout	mountaineering
spike	tennis
gauntlet	figure-skating
racket	baseball
tee	basketball
puck	fencing
bishop	chess-playing
catcher	boxing
wicket	golf
spin	ice-hockey
barbell	cricket

## Продолжение приложения В

**Round 6**

**THE HELMET**

Create a story with the help of random words

You have only 3 minutes to talk

**Thanks for playing!**

## Бланки ответов

**Round 1**

*uuu*

**Warming up**

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_

4 \_\_\_\_\_

5 \_\_\_\_\_

6 \_\_\_\_\_

**Team:**



## Окончание приложения В

**Round 2** *www* **Pairs**

<b>1</b>	1. _____	2. _____	3. _____	4. _____
<b>2</b>	1. _____	2. _____	3. _____	4. _____
<b>3</b>	1. _____	2. _____	3. _____	4. _____
<b>4</b>	1. _____	2. _____	3. _____	4. _____
<b>5</b>	1. _____	2. _____	3. _____	4. _____

**Team:**

**Round 3** *www* **Shazam**

<b>PART 1</b>		<b>PART 2</b>	
<b>1</b>	_____	<b>1</b>	_____
<b>2</b>	_____	<b>2</b>	_____
<b>3</b>	_____	<b>3</b>	_____
<b>4</b>	_____	<b>4</b>	_____

**Team:**

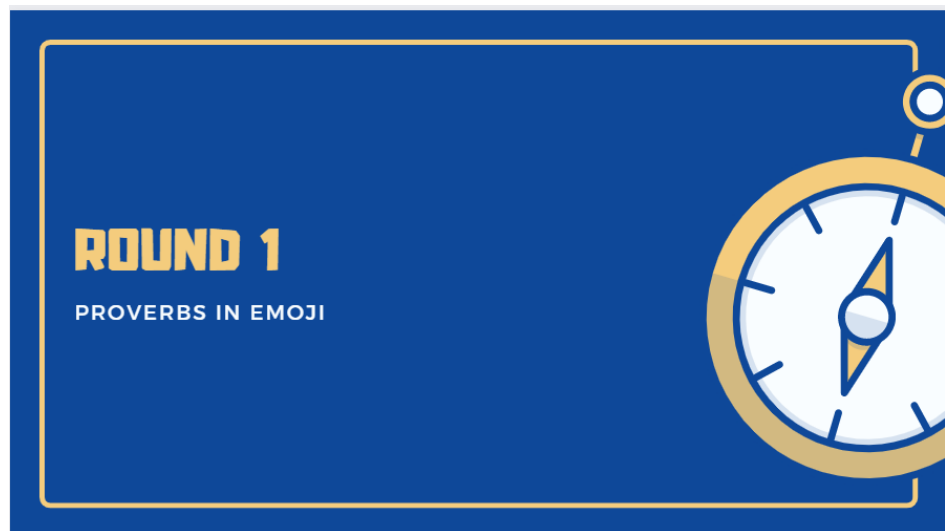
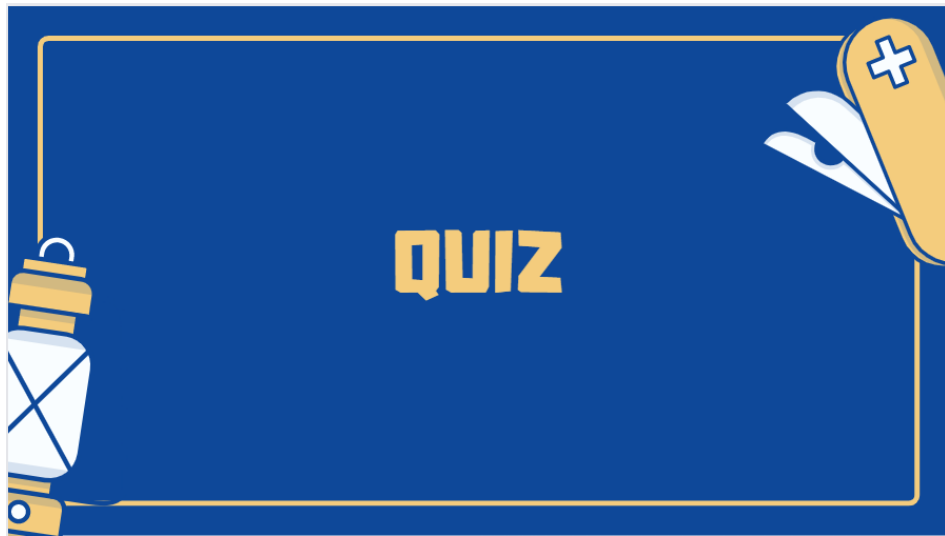
**Round 4** *www* **Hard**

<b>1</b>	_____
<b>2</b>	_____
<b>3</b>	_____

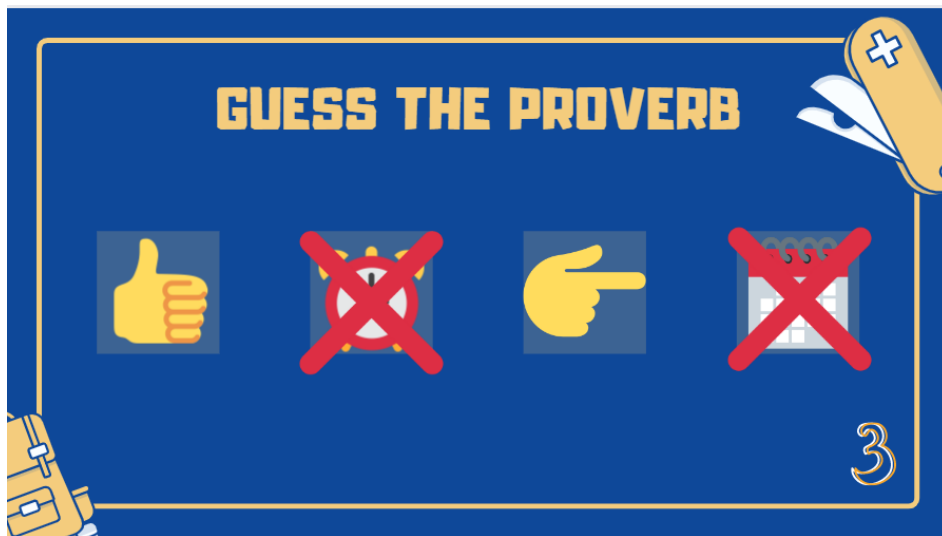
**Team:**

# Приложение Г

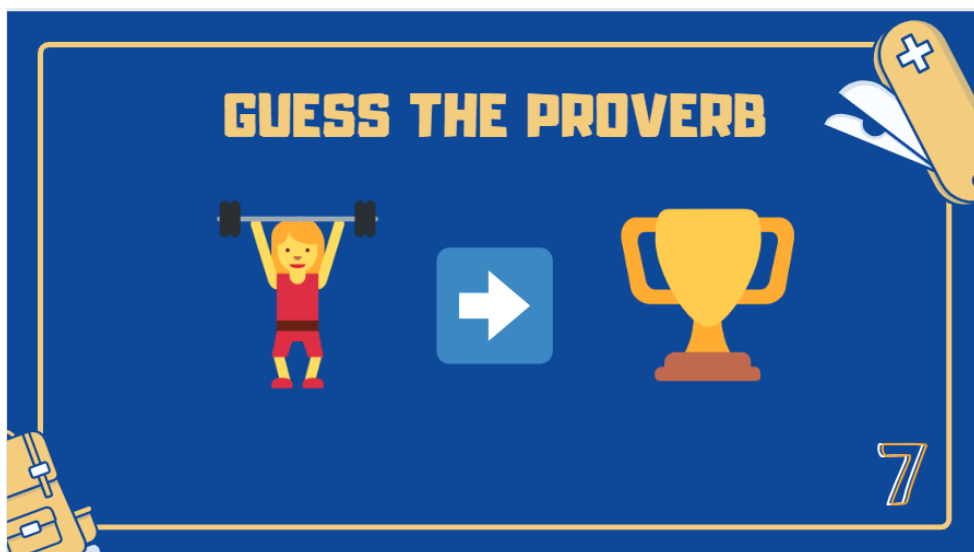
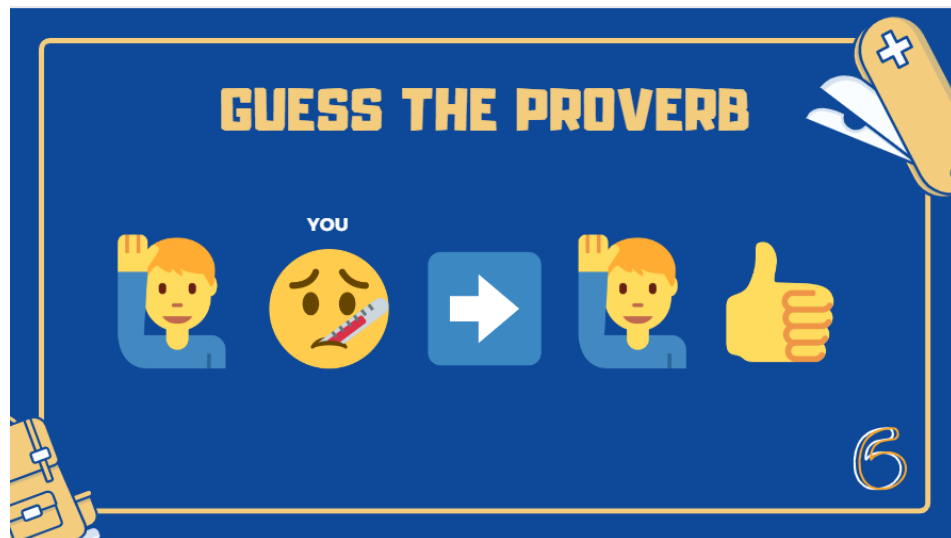
## Самостоятельный раунд квиза



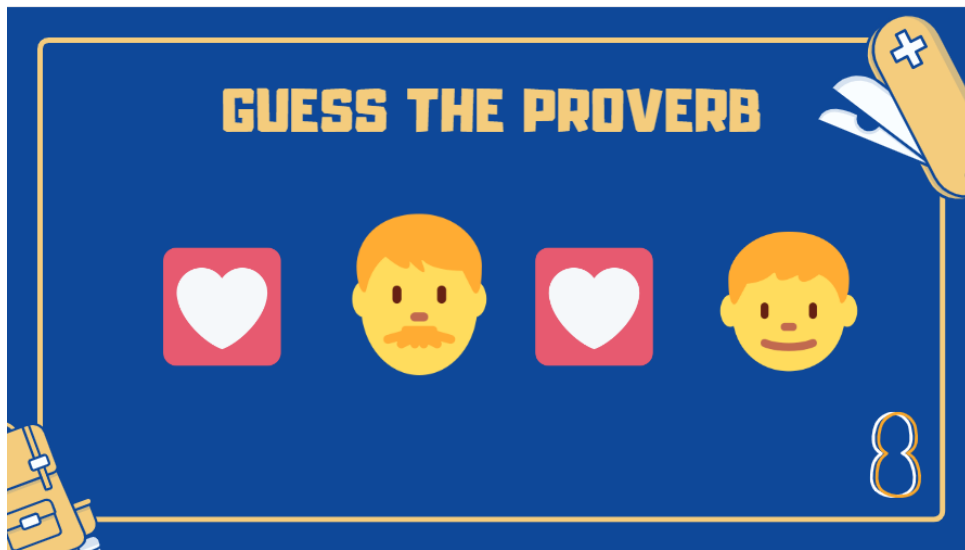
Продолжение приложения Г



Продолжение приложения Г



## Продолжение приложения Г



Продолжение приложения Г

**GUESS THE PROVERB**



TIME IS MONEY

2

**GUESS THE PROVERB**



BETTER LATE THAN NEVER

3

**GUESS THE PROVERB**



AN EARLY BIRD CATCHES THE WORM

4

Продолжение приложения Г

**GUESS THE PROVERB**




THERE IS NO SWEET PLACE LIKE HOME

5

**GUESS THE PROVERB**

YOU



A FRIEND IN NEED IS A FRIEND INDEED

6

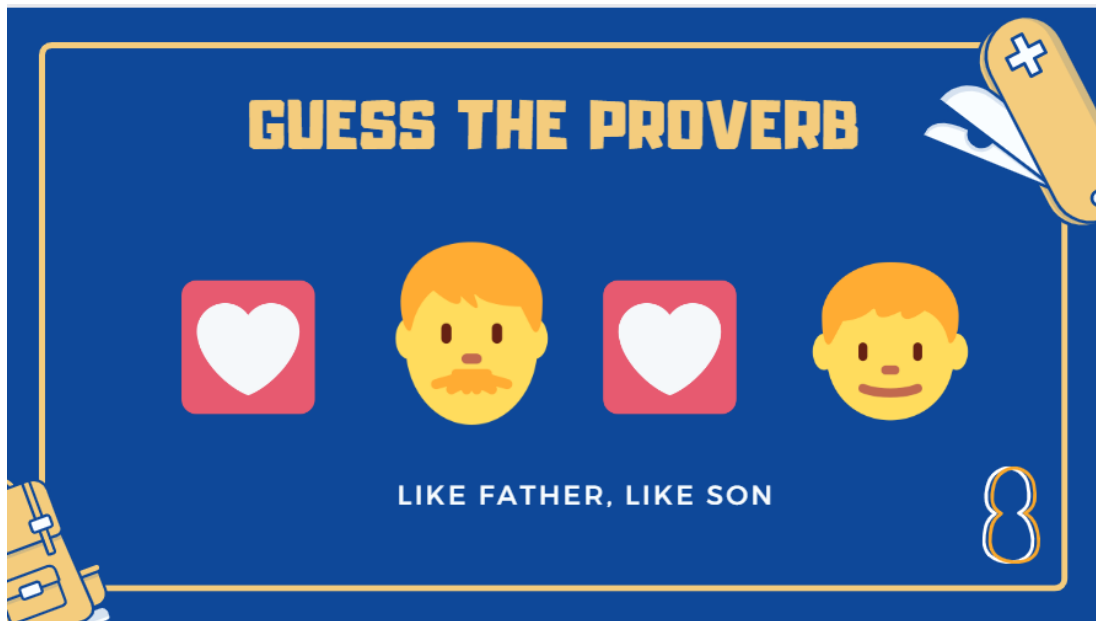
**GUESS THE PROVERB**



PRACTICE MAKES PERFECT

7

## Окончание приложения Г



## Бланк ответов

**WRITE THE PROVERB**

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8



**Приложение Д**  
**Вводное тестирование**

**LISTENING.**

*Listen to a radio show about the value of a university education. Choose the statement that best represents the opinions of the callers.*

Caller 1

- University education should remain free so that everyone can benefit from it.
- The cost of university education nowadays is greater than its value.
- She attributes her success in her career to her university education.
- In her experience, going to university was a mistake which she regrets.

Caller 2

- University gives intelligent people the opportunity to prove their worth above others.
- University is only suitable for intelligent people, as only they can engage fully in debates.
- University provides opportunities to delve deeply into a subject with peers and experts.
- University gives you excellent study skills which will help you in your career.

Caller 3

- Apprenticeships and college courses should be valued as highly as university degrees.
- University provides little in the way of practical skills and financial security.
- Young people choose university because apprenticeships are no longer available.
- Attending university would have allowed him to progress further in his career.

Caller 4

- A university education improves your career chances and broadens your horizons.

## Продолжение приложения Д

- In many parts of the world, a degree is a necessary pre-requisite in finding a decent job
- University gives you the chance to meet interesting people who might offer you a job
- University allows young people to leave their home towns, but live in a safe environment.

### Caller 5

- University is only available to the privileged, and that is unfair to poorer members of society.
- Too many people are going to university these days -not everyone can be a professional.
- University education has given us politicians and inventors who have made this country great.
- The insight that professionals developed when they were at university affects the whole society.

### **READING.**

*Read part of an employee handout regarding working with businesses in other countries.*

Like most companies in an increasingly globalised world, our firm does business with other firms abroad. Company cultures vary worldwide, and it is important for delegates from our company to recognise how company culture overseas might be different from our own. This document will give you a brief guide to company culture in the countries we associate with.

### Russia

Until recently, people and businesses were oppressed by the state and this has affected people's attitudes. It is not uncommon for laws to be ignored and taxes to go unpaid. In some cases, only contracts between close personal friends are

## Продолжение приложения Д

acknowledged. Therefore, networking is vital for successful business. Presently, the legal situation in Russia is in a state of flux, with laws constantly being rewritten. Those that exist are often unenforceable. Most agreements are therefore made on a trust basis, so it is vital that personal relationships do not break down. The management style is centralised and directive. Too much debate can indicate a lack of decisiveness. Subordinates take orders from the 'big boss'. Many westerners see this as a lack of initiative on the part of middle managers, but in actual fact, middle managers have little power. Most delays occur because the question has not been presented to actual decision-maker. However, things are changing in Russia. The old regime is gradually being replaced by western business style, and younger managers will have a much more modern approach than their older counterparts.

### South Korea

South Korea is one of the world's most successful economies, having seen five consecutive decades of high economic growth. When faced with adversity, South Koreans change direction quickly and effectively. Despite the frantic economic growth, South Korean society is still very conservative and conformist due to the influence of Confucian values. Companies are hierarchical and regimented and 'face' is very much valued. Consequently, change can sometimes be slow and painful. Managers are paternalistic, authoritative figures who expect their instructions to be carried out obediently and respectfully. In return, they give their subordinates support and help, not only in work issues but in home issues as well. Group harmony is important, so South Koreans avoid confrontation and blame, especially among people of equal rank. Friendship is therefore vital to business success. The Korean saying 'make a friend first and a client second' sums this up exactly.

### Australia

Australia has a relatively small population in relation to its vast size. Its geographic isolation and its small domestic market mean that international trade is

## Продолжение приложения Д

essential to guarantee future prosperity. Increasingly, this is done in countries in Asia rather than Commonwealth countries. Australian managers are not considered to have superior status to other workers. Their jobs are just different. Authoritative management styles are not appreciated among Australian workers. Instead, managers adopt a more consultative and inclusive style which encourages open debate. Challenging superiors is acceptable, indeed it is a sign of commitment and professionalism. Outsiders may consider such dialogues confrontational, but Australians regard them as effective ways to communicate ideas. Australian managers like to be seen as 'one of the boys' and they are more likely to socialise with their team than segregate themselves and just mix with other managers.

### UK

In the last half century, Britain, like many industrialised countries, has moved away from heavy engineering towards service and high-tech industries. With this has come a major shift in management style. Hierarchical systems have been swept aside and replaced by modern business models, heavily influenced by the US. The 'job for life' is rare. Neither managers nor junior workers expect to climb the corporate ladder within one company; rather, they manage their own career paths by progressing from company to company. Such short-termism can be frustrating for outsiders. British managers tend to be generalists rather than specialists, and are not necessarily the most technically competent person in the team. Instead, they are expected to have the necessary interpersonal skills to ensure the team works together effectively. They cultivate a close and humorous relationship with subordinates, which may be considered too soft. Giving direct orders can be seen as impolite, so managers often make indirect requests rather than explicit instructions, which is sometimes confusing for non-British people.

## Продолжение приложения Д

*Which country is being referred to in these statements? Circle.*

1. “The people I deal with keep moving on to new jobs.”

Russia South Korea Australia UK

2. “Unless you’re friends, they may not honour your agreement.”

Russia South Korea Australia UK

3. “It’s frustrating because the official regulations keep changing.”

Russia South Korea Australia UK

4. “Disagreements between colleagues are frowned upon.”

Russia South Korea Australia UK

5. “I thought the manager had the authority to make a decision, but it turned out that he didn’t.”

Russia South Korea Australia UK

6. “The manager and another member of staff had a huge disagreement in the meeting, and no-one seemed to care.”

Russia South Korea Australia UK

7. “They weren’t terribly charming – they just wanted to get on with making the deal.”

Russia South Korea Australia UK

8. “I expected the manager to have more technical knowledge than he actually did.”

Russia South Korea Australia UK

9. “I dealt with two companies in this country last year. One was really hierarchical, but the other was really modern.”

Russia South Korea Australia UK

10. “The manager kept asking me about my wife and children. I don’t know why it was so important to him.”

Russia South Korea Australia UK

11. “He has a PhD but he never refers to himself as a doctor.”

Russia South Korea Australia UK

## Продолжение приложения Д

12. “I thought that there’d be tariffs to pay, but the firm seemed quite content to overlook them.”

Russia South Korea Australia UK

13. “I didn’t realise I was expected to do it this way. I thought the manager was just offering a tip.”

Russia South Korea Australia UK

14. “The managers sat with the junior workers at lunch. I expected them to have their own table.”

Russia South Korea Australia UK

15. “The junior workers do what their boss wants them to do without question.”

Russia South Korea Australia UK

16. “I hoped the senior manager would be prepared to discuss the matter with me, but he refused to engage in any form of debate.”

Russia South Korea Australia UK

### WRITING

*Write an opinion essay on the topic “Foreign language teachers will be soon replaced by AI”. 200-250 words.*

### SPEAKING

V1.1 You’re sure British Education system is better than Russian, but your friend disagrees. Prove your point of view.

V1.2 You’re sure Russian Education system is better than British, but your friend disagrees. Prove your point of view.

V2.1 You’re going to participate in exchanging program, but now are full of fears about it. You now have an opportunity to speak with a person, who has such an experience. Tell him/her about what are you afraid of and ask for some advice.

## **Окончание приложения Д**

V2.2 You're going to speak with a person, who's going to participate in exchanging program, but now is full of fears about it. You have a great experience about it. Listen to your partner and give him/her some advice.

## Приложение Ж

### Итоговое тестирование

#### LISTENING.

*Listen to six conversations. What sport are they talking about?*

1. What are they going to play?
  - squash
  - badminton
  - tennis
  
2. What are they watching on television?
  - soccer
  - rugby
  - hockey
  
3. What are they watching on television?
  - gymnastics
  - high jump
  - diving
  
4. What does Jess play?
  - hockey
  - rugby
  - golf
  
5. What are they watching on television?
  - swimming
  - running
  - horse-riding
  
6. What are they playing?
  - golf



## Продолжение приложения Ж

- baseball
- bowling

### **READING.**

*Read about Parkour and freerunning, then answer the questions.*

#### The World of Parkour

In 1902, a volcano in the Caribbean island of Martinique blew up. A French naval officer on the scene, Lt. George Hébert managed to coordinate the rescue of over 700 people, both indigenous and European. He noticed, as he did so, how people moved, some well, some badly, around the obstacles in their path, and how this affected their chances of survival. Hébert had travelled widely and was well aware of skills many indigenous people exhibited in being able to traverse the natural environment. From these experiences, Hébert developed a training discipline which he called ‘the natural method’ in which climbing, jumping and running techniques were used to negotiate obstacles. His method was adopted by the French military and became the basis for all their training. In time, it became known as *parcours du combattant* – the path of the warrior.

Raymond Belle was a practitioner of *parcour* in Vietnam in the 1950s. He had great athletic ability, and the skills and agility he had learnt through *parcour* earned him a reputation as an agile and elite soldier. In later life, he returned to France and passed on his skills to his son, David, who combined what he had learnt from his father with his own knowledge of martial arts and gymnastics, and in time, the sport of parkour was born.

Parkour involves a range of ‘moves’, although none are official. They involve vaulting, jumping and landing accurately on small and narrow features, catching ledges, traversing high wall and landing with a rolling impact to absorb impacts.

Belle formed a group of *traceurs* called the *Yamikasi*, meaning ‘strong man, strong spirit’, that included his friend, Sebastian Foucan. In time, the two of them started to follow different paths. Belle concentrated on the art of getting from place

## Продолжение приложения Ж

to place in the most efficient way possible, while Foucan developed his own style which involved more self-expression. This he termed freerunning.

From the late 1990s, the art and sport of parkour spread worldwide. Both Belle and Foucan gave interviews and appeared on television. In 2003, filmmaker Mike Christie made the film *Jump London*, and urban freerunning, or freeflow, began to dominate the London scene. But it was the arrival of YouTube in 2005 that really brought freerunning to a global audience. People around the world began to post their videos online, making freerunning a mainstream sport, and in 2007, the first major freerunning and parkour competition was held in Vienna.

Since parkour values freedom, there are few facilities dedicated to the practice. Traceurs use both rural and urban areas, typically parks, offices and abandoned buildings. Traceurs generally respect the environment they practice in, and since part of their philosophy is 'leave no trace', there have been few concerns over damage to property. However, law enforcement and fire and rescue teams argue that freerunners are risking their lives needlessly., especially when they practice at height. However, practitioners argue that injuries are rare, because they rely on their own hands and feet rather than things out of their immediate control, such as ice and wheels, as is the case with skiing and race-driving.

1. George Hebert developed *parcour du combattant* because...
  - he saw native people doing it in Martinique.
  - he saw how it could save lives.
  - he saw how the French were poor at negotiating obstacles.
  
2. The natural method...
  - was replaced by Hebert's new discipline.
  - was taught to Hebert by indigenous people.
  - was widely practiced by the French military.

## Продолжение приложения Ж

3. Raymond Belle...
  - was trained by George Hebert.
  - gave the discipline its new name.
  - was a notable practitioner of the natural method.
  
4. David Belle...
  - brought in moves from other disciplines.
  - also learnt parkour while in the French military.
  - learnt parkour from his father in Vietnam.
  
5. A traceur is...
  - a parkour move.
  - someone who practices parkour.
  - an obstacle in a parkour course.
  
6. Freerunning differs from parkour in that...
  - it is faster.
  - it is more creative.
  - it is more efficient.
  
7. What brought parkour and freerunning to an international audience?
  - TV appearances and interviews
  - a British documentary
  - a video sharing website
  
8. According to practitioners, where is the best place to do parkour or free-running?
  - in cities
  - in safe facilities
  - wherever you like

## Окончание приложения Ж

9. Which of the following is NOT true about freerunning?
- There are a large number of reported injuries.
  - There are now international competitions.
  - Practitioners often cause damage to public property.
10. Parkour and freerunning practitioners...
- require a lot of equipment.
  - rely on their own bodies.
  - avoid taking risks.

### WRITING.

*Write an opinion essay on the topic "Sport involves people in healthy lifestyle". 200-250 words.*

### SPEAKING.

V1.1 You've decided to join a sports club, but you can't choose exactly. Your friend doesn't mind going with you. Try to choose something that matches you two.

V1.2 Your friend decided to join a sports club, but he/she can't choose exactly. You don't mind going with him/her. Try to choose something that matches you two.

V 2.1 You're an ice hockey fan, but your friend's crazy about football. You two try to buy tickets on a match, but it's a problem to choose where to go together. Try to convince your friend that hockey's more interesting game and he/she should try to notice it.

V 2.2 You're a football fan, but your friend's crazy about ice hockey. You two try to buy tickets on a match, but it's a problem to choose where to go together. Try to convince your friend that football's more interesting game and he/she should try to notice it.

## Приложение И

### Оценочные средства для оценивания письма и говорения

#### Критерии оценивания эссе

		НОМЕР	БЛАНКА										
Объём высказывания соответствует поставленной задаче: <b>180–275 слов.</b>													
Высказывание носит продуктивный характер													
1. Решение коммуникативной задачи (Содержание)	<b>Аспект 1.</b> Вступление – тема перефразирована, показан ее проблемный характер												
	<b>Аспект 2.</b> Мнение автора с 2–3 аргументами												
	<b>Аспект 3.</b> Противоположная точка зрения с 1–2 аргументами												
	<b>Аспект 4.</b> Объяснения, почему автор не согласен с противоположной точкой зрения (контраргументы)												
	<b>Аспект 5.</b> Заключение с подтверждением позиции автора												
	<b>Аспект 6.</b> Стилевое оформление выбрано правильно: соблюдается нейтральный стиль												
	<b>ИТОГОВЫЙ БАЛЛ</b> (максимальный балл – 3)												
2. Организация	Логичность												
	Деление на абзацы												
	Использование средств логической связи												
	<b>ИТОГОВЫЙ БАЛЛ</b> (максимальный балл – 3)												
3. ЛЕКСИКА (максимальный балл – 3)													
4. ГРАММАТИКА (максимальный балл – 3)													
5. ОРФОГРАФИЯ И ПУНКТУАЦИЯ (максимальный балл – 2)													

#### Критерии оценивания диалога

<i><b>Критерий</b></i>	<i><b>Количество баллов</b></i>
Демонстрирует знания по обсуждаемой теме	1
Подбирает релевантные речевые средства в процессе диалога, адекватно реагирует на реплики партнера	1
Активно участвует в разговоре	1
Использует новые лексические единицы	1
Достаточная аргументация своей позиции	1
<i><b>Максимальный балл</b></i>	<i><b>5</b></i>

## Приложение К

Андреева Екатерина Витальевна, КГПУ им. В.П. Астафьева  
Лукиных Юлия Валерьевна, доцент, кандидат педагогических наук

### **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОНЛАЙН-СЕРВИСА EDUCAPLAY ДЛЯ ИНТЕНСИФИКАЦИИ ИНОЯЗЫЧНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

Процессы цифровизации задают новый темп жизни: все процессы ускоряются, и это неизменно ведет к необходимости модернизации обучения, с целью сделать его отвечающим современным условиям и не дать ему устареть.

В условиях всеобщей нехватки времени мы не имеем и достаточно часов и на обучение иностранному языку: в среднем образовательные учреждения отводят на иностранный язык 2 часа в неделю. Специфика предмета состоит в необходимости как можно большего погружения обучающегося в языковую среду для лучшего усвоения изучаемого языка. Также, многие исследования указывают на то, что обучение языку успешнее проходит в деятельности, а не путем заучивания. Все эти факты указывают на то, что современному иноязычному образованию необходим процесс интенсификации.

Интенсификацию в педагогике рассматривают как процесс, направленный на совершенствование обучения иностранному языку, т.е. на отбор и организацию материала, разработку эффективных способов, методов и приемов овладения, развитие коммуникативных умений, активизацию резервов личности и межличностных отношений. В методике это понятие изучают с середины прошлого столетия, и оно встречается в работах таких отечественных ученых, как Г.А. Китайгородская, В.П. Беспалько, А.А. Леонтьев, И.А. Зимняя, и др.

Самыми важными принципами интенсификации обучения исследователи считают: принципы концентрированности в организации учебного материала и многофункциональности упражнений [2], принципы

## Продолжение приложения К

мотивации и осознанности, принцип программирования деятельности и оценки её усвоения, принцип познавательной самостоятельности, принцип активности [3] и др. Соблюдение этих принципов обеспечит взаимосвязь учебного материала и учебной деятельности, разовьют мотивацию, активность и самостоятельность школьников. А реализовать их на занятиях помогут современные образовательные технологии, в частности игровые технологии и интерактивные упражнения.

Игровые технологии – это совокупность разнообразных методов, средств и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр [4]. Интерактивные упражнения – это упражнения, которые выполняются обучающимся во взаимодействии с другим человеком или компьютером [1]. Так как мы говорим об интенсификации и о современном уроке иностранного языка, стоит обратить внимание и на игровые и дидактические тренды в образовании, в частности иноязычном. Таковыми являются использование онлайн-сервисов для моделирования собственных игровых продуктов.

В чем же преимущество использования онлайн-сервисов перед простыми и привычными нам педагогическими играми? Их масса: возможность использования не только в классе, но и в условиях дистанционного обучения, возможность познакомиться с новыми игровыми форматами, которые предоставляет сервис для работы, вовлечение ИКТ в образовательную деятельность, что позволяет больше заинтересовать современных детей, обеспечение обучения в процессе игровой деятельности и многие другие.

В сети можно насчитать огромное количество ресурсов, дающих возможность интенсифицировать и разнообразить образовательный процесс. Наименее обсуждаемый, но достойный внимания – сервис Educaplay. Это бесплатный онлайн ресурс, предоставляющий шаблоны для создания

## Продолжение приложения К

собственных игр, а также содержит открытый пул готовых игровых продуктов, которые создали другие учителя.

Данный онлайн-сервис весьма примечателен для иноязычного образования не только потому что не дает возможности пользоваться сайтом на русском языке, но ещё и потому что предлагает много заготовок для упражнений и игр, характерных именно для уроков иностранного языка:

- игры с прослушиванием и чтением диалогов;
- игры на поиск соответствия;
- диктанты;
- задания на поиск слов;
- игры Мемори (найти пару по памяти);
- видео-викторину;
- задания на заполнение пропусков;
- алфавитные игры;
- игры на составление слов из букв или предложений из слов;
- кроссворды;

А также:

- игры с интерактивными картами;
- слайд-шоу;
- загадки;
- викторины [5].

В целом, многие из имеющихся форматов знакомы многим преподавателям, особенно тем, кто пользовался онлайн-сервисами для создания игр. Особое внимание из вышперечисленных форматов привлекают игры, содержащие диалоги и игры с интерактивными картами, так как такие форматы не часто встречаются на подобных ресурсах.



## Продолжение приложения К

Диалогические игры представляют школьникам диалоги, которые те могут и прочесть, и прослушать, что позволяет задействовать и чтение и аудирование в одном задании. Прослушать диалоги можно и полностью, и по отдельности, что позволит как улучшить восприятие речи в целом, так и обратить внимание на отдельные полезные фразы. Что касается игр с картами, здесь преподаватель может загрузить изображение и отметить на нём любые предметы, подписав их. Задача обучающихся затем будет такова: видеть слово или выражение и нажимать на определенное место на изображении. Такое задание будет очень полезно при изучении частей тела, дома и мебели, продуктов, цветов и так далее.

Из достоинств данного сервиса можно выделить также возможность создания группы для класса и предоставления статистики по работе с игрой преподавателю (результаты и затраченное время отображаются на сервисе). Кроме того, преподаватель может загружать различные медиа-материалы и легко интегрировать их в упражнения и игры. Последние, в свою очередь, можно использовать как в классе, так и предоставлять школьникам в качестве домашнего задания. Примечательно, что игровые продукты комфортно отображаются как на экране компьютера, так и на экране любого гаджета, не требуют специального программного обеспечения и дают возможность перейти в полноэкранный режим.

Рассмотрев теоретическую и практическую сторону изучаемого вопроса, мы можем заключить, что ресурс Eduplay действительно отвечает принципам интенсификации иноязычного образования, так как предлагает задания и игры разной направленности, дополнительно погружает студентов в языковую среду (за счет отсутствия адаптации сайта на родной язык), способствует обучению в процессе интерактивной самостоятельной деятельности, поднимает мотивацию обучающихся в следствие использования

## Окончание приложения К

ИКТ, позволяет использовать ресурс системно и показывает ученику его результаты, детально обращая внимание на то, что требуется доработать.

Таким образом, мы можем говорить о том, что онлайн-сервис Educaplay является удобным и весьма продуктивным в использовании и рекомендуется для применения в иноязычном образовании для его интенсификации.

### Список литературы:

1. Информационно-аналитический обзор: Интерактивные методы обучения в образовательных учреждениях высшего профессионального образования [Электронный ресурс]. URL: [http://apufsin.ru/service/omumr/material\\_int\\_form.html](http://apufsin.ru/service/omumr/material_int_form.html) (дата обращения: 06.04.2021)
2. Китайгородская Г.А. Интенсивное обучение иностранным языкам. Теория и практика: учеб.-метод. пособие / Г. А. Китайгородская. - 2-е изд., перераб. и доп. - Москва : Высш. шк., 2009. - 277 с.
3. Околелов О.П. Теория и практика интенсификации процесса обучения в вузе: Автореф. дис. ...док. пед. наук. - М.: 1995. - 45с.
4. 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
5. Сидорова Т.С., Использование онлайн-сервисов при обучении иностранному языку (на примере сервисов Educaplay, StudyStack и LearningApps). [Электронный ресурс]. URL: <https://portal2011.com/ispolzovanie-onlajn-servisov-pri-obuchenii-inost/> (дата обращения: 06.04.2021)

## Приложение Л

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



**КРАСНОЯРСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ  
УНИВЕРСИТЕТ  
ИМ. В. П. АСТАФЬЕВА**

XXII Международный  
научно-практический  
форум студентов, аспирантов  
и молодых учёных  
**Молодёжь и наука XXI века**

# ДИПЛОМ

награждается

**АНДРЕЕВА ЕКАТЕРИНА ВИТАЛЬЕВНА**

*(научный руководитель канд. пед. наук, доцент Лукиных Ю.В.),*

**за III место**

в секции «Инновационные педагогические технологии в иноязычном образовании» научно-практической конференции студентов факультета иностранных языков «Актуальные проблемы лингвистики и лингводидактики»

ПРОРЕКТОР ПО НАУЧНОЙ РАБОТЕ  
И ВНЕШНЕМУ ВЗАИМОДЕЙСТВИЮ



**С.В. БУТАКОВ**

КРАСНОЯРСК, 2021

## Приложение М



## Приложение Н

Е.В. Андреева, Ю.В. Лукиных

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ «КВИЗ» ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

*В статье исследуется целесообразность применения игровой технологии квиз для формирования социокультурной компетенции обучающихся на уроках иностранного языка. Подробно рассматривается содержание социокультурной компетенции и преимущества квиза как игровой технологии. Квиз также анализируется на предмет наличия элементов, в полной мере удовлетворяющих требованиям компонентов социокультурной компетенции.*

**Ключевые слова:** *социокультурная компетенция, игровые технологии, квиз, игровая концепция культуры, урок иностранного языка, иноязычное образование.*

E.V. Andreeva, Yu.V. Lukinykh

### USING QUIZ GAMING METHOD FOR STUDENTS` SOCIOCULTURAL COMPETENCE DEVELOPMENT IN THE FOREIGN LANGUAGE LESSONS

*The article investigates the point of using quiz gaming method for developing students` sociocultural competence at the foreign language lessons. The structure of sociocultural competence and advantages of quiz as a gaming method are fully described. Quiz is also analyzed for elements that meet the requirements of sociocultural competence components.*

**Keywords:** *sociocultural competence, gaming methods, quiz, concept of culture as a play, foreign language lesson, foreign language education.*

В настоящее время сфера образования находится в процессе активного развития и стремительно претерпевает всевозможные изменения. Процессы глобализации способствуют развитию международного сотрудничества, обмена опытом с иностранными коллегами, а цифровизация, в свою очередь, стирает ограничения и делает такую межкультурную коммуникацию более доступной.

## Продолжение приложения Н

В то же время, меняет вектор развития образования и ФГОС, заявляя необходимым реализацию компетентного подхода. Это значит, что результатом обучения должны быть сформированные у обучающегося компетенции в предметной, метапредметной и личностной областях. Одной из ключевых компетенций в области иноязычного образования ФГОС выделяет социокультурную компетенцию. Согласно определения В.В. Сафоновой, социокультурная компетенция (СКК) – это знания учащимся национально-культурных особенностей стран изучаемого иностранного языка, умения осуществлять речевое поведение в соответствии с этими знаниями, а также готовность и способность жить и взаимодействовать в современном поликультурном мире [Сафонова, 2011].

Учитывая всё вышесказанное, нельзя отрицать необходимость развития в обучающихся СКК, поскольку она отвечает не только вызовам современности, но и отзывается требованиям актуальных ФГОС. Несмотря на очевидное соответствие реалиям современного мира, изучение и обсуждение СКК в научных трудах началось давно, как и важность её формирования в процессе изучения иностранного языка. Помимо В.В. Сафоновой этот вопрос изучали также И.А. Зимняя, Г.В. Елизарова, Е.Н. Соловова, А.А. Вербицкий и др.

Проанализировав научные труды вышеназванных и других ученых, можно сделать вывод, что подходов к рассмотрению феномена социокультурной компетенции достаточно много. Одни исследователи рассматривали данную компетенцию как аспект коммуникативной способности и как способность вести адекватную речевой ситуации коммуникацию. Другие ученые трактовали социокультурную компетенцию как комплекс социокультурных знаний, а также совокупность моделей поведения, ценностных ориентаций, обычаев и традиций [Рындина, 2015].

## Продолжение приложения Н

Уникальность социокультурной компетенции состоит и в её поликомпонентности. Компонентный состав СКК также рассматривался исследователями с разных сторон, но в этой статье мы рассмотрим модель СКК, предложенную П. Кайкконеном, которая включает следующие компоненты:

- когнитивно-информационный (знания о культуре своей страны и страны изучаемого языка, умение пользоваться информацией);
- смыслообразующе-аксиологический (осмысленное отношение к информации, толерантность и ценностное отношение к культуре, рефлексия и мотивация);
- коммуникативно-деятельностный (готовность вступать в контакт, знание приемов общения, социальная мобильность, самостоятельность, креативность и творчество) [Kaikkonen, 1994, с.12].

Для того, чтобы сформировать и развить у обучающихся такую многосоставную и разностороннюю компетенцию, педагогу просто необходимо иметь в своем арсенале релевантные методы и приемы, технологии и универсальные инструменты, обладающие столь же мощным потенциалом, как и СКК, и отвечающим современным требованиям.

Таким инструментом смогут, несомненно, стать игровые технологии – это совокупность разнообразных методов, средств и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр [Сайгушева, 2014]. Игровые технологии заслуженно пользуются популярностью как у педагогов, так и у детей, ведь обладают невероятным дидактической ценностью для первых, и привычной и приятной деятельностью для вторых.

Учитывая то, что мы говорим о современном иноязычном обучении, работе с детьми, которые привыкли расти с гаджетами в руках, возникает необходимость следовать современным образовательным трендам и

## Продолжение приложения Н

использовать новые технологии. Таким феноменом является интеракция ИКТ в образовательный процесс. Соединив два этих явления, мы получаем универсальный инструмент, отвечающий всем современным вызовам – игровые технологии с использованием ИКТ.

Таких технологий, несомненно, можно найти много, особенно в наши дни, но особое внимание в этой работе хотелось бы уделить игровой технологии квиз. К сожалению, из-за перевода (от англ. Quiz – викторина, тест, экзамен) педагоги зачастую воспринимают квиз как нечто устаревшее, как обычный тест с вариантами ответов. На самом деле, это игровая технология, которая начала набирать популярность, причем не только в образовании, но и в развлекательной сфере, что также может сыграть большую роль как в обогащении методического опыта, так и в мотивации обучения.

В чем же заключается игровая технология квиз? Это интеллектуальная игра, предлагающая игрокам вопросы разных направленности и формата [Смирнова, 2018]. 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 для каждого раунда: работу с текстом, аудиальные задания, видео-вопросы, тест на логику с вариантами ответа и т.д. [Андреева, 2020]

Каждый раунд содержит несколько вопросов на заявленную тему, на решение которых отводится определенное время. Квиз – командная игра, поэтому перед его проведением нужно разделить класс на команды и раздать бланки ответов. Обучающиеся выполняют задания в командах, обсуждая ответы на английском языке. Конечно, это требует дополнительного контроля со стороны педагога. В конце каждого раунда команды сдают бланки с ответами, и педагог демонстрирует решение заданий, чтобы снять



## Продолжение приложения Н

возникающие трудности. В конце игры педагог подсчитывает баллы и объявляет победившую команду [Там же].

Примечательны универсальность и гибкость данной игровой технологии. Квиз оставляет возможность проводить его как полностью, так и использовать отдельные раунды, может проводится на любом из этапов урока, дает возможность проводить как очно, так и в рамках дистанционного обучения. Вариативность есть даже в возможностях подготовки: квиз можно подготовить как в форме простой и знаковой презентации, так и на специальных интернет-платформах.

Для того, чтобы доказать, что квиз является игрой, а не простым тестом, проанализируем его в точки зрения свойств игры, который были разработаны Й. Хейзингой (рис. 1). Он считал, что игра и культура неразрывно связаны между собой, а потому разработал игровую концепцию культуры. Согласно последней, игра – старше культуры, которая требовала наличия общества человека, в то время как игра существовала задолго до его появления ещё в животном мире. Хейзинга также подчеркивает, что игра всё же является нечто большим, чем просто физиологическое явление и выходит за рамки непосредственного стремления к поддержанию жизни [Хейзинга, 2011].



Рисунок 1 – Свойства игры (Й. Хейзинга)

Итак, квиз не является принудительным занятием, ведь дети с удовольствием играют на уроках. Квиз – не что-то обыденное для учеников. Он предполагает выигрыш одной из команд в конце игры, у него есть

## Продолжение приложения Н

определенные правила и присутствует элемент соперничества. А также, квиз разыгрывается на занятии.

Сейчас мы можем уверенно говорить о соответствии квиза всем свойствам игры. Теперь разберем эффективность квиза в формировании социокультурной компетенции. Для этого обратимся к её составу. Для удобства, предлагаем работать с вышеупомянутой моделью П. Кайкконена.

Так, обеспечить формирование когнитивно-информационного компонента СКК квиз может за счет содержания раундов (наличия в них социокультурных знаний) и необходимости уметь грамотно пользоваться предложенной информацией для формулировки правильного ответа. Смыслообразующе-аксиологический компонент СКК, в свою очередь, может быть сформирован благодаря всё той же необходимости осмысленного отношения к полученной информации. Ещё, стоит помнить о том, что непринужденный формат как нельзя лучше подходит для знакомства обучающихся с другой культурой и формирования к этой культуре толерантного и ценностного отношения. Также, неотъемлемой частью квизов является рефлексия, так как проводится как в процессе, так и после игры. А формат неплохо работает в качестве мотивации обучения, в том числе социокультурной стороны языка. А способность и готовность выстроить общение в команде, знание приемов общения, креативность и творчество, которые обучающиеся развивают в процессе игры, формируют последний компонент СКК - коммуникативно-деятельностный.

Обобщив всё вышесказанное, становится очевидной оправданность использования игровой технологии квиз для формирования социокультурной компетенции обучающихся, поскольку данная игровая технология может в полной мере обеспечить развитие всех необходимых компонентов компетенции. Таким образом, использование Квиза для формирования социокультурной компетенции обучающихся считаем рекомендованным.

## Окончание приложения Н

### Библиографический список:

1. Kaikkonen, P. Kultuur ja vieraan kielen oppiminen / P. Kaikkonen. Juva: WSOY, 1994. 174 p.
2. Андреева, Е. В. Квиз и квест как современные игровые технологии на уроках иностранного языка / Е. В. Андреева, Ю. В. Лукиных // 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.
3. Рындина, Ю. В. Социокультурная компетенция младших школьников: структура и содержание / Ю. В. Рындина, С. С. Дериглазов. Текст: непосредственный // Молодой ученый. 2015. № 9.1 (89.1). С. 82-85. URL: <https://moluch.ru/archive/89/18549/> (дата обращения: 01.12.2021).
4. 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
5. Сафонова В. В. Социокультурный подход к обучению иностранным языкам [Текст]/ В. В. Сафонова. М.: Высшая школа, Амскорт интернэшнл, 2011.
6. Смирнова И.В. Игровые технологии. Методика проведения игры КВИЗ: методическая разработка. 2018 [Электронный ресурс]. URL: <https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/378834-metodicheskaja-razrabotka-igrovye-tehnologii-> (дата обращения: 23.11.2021).
7. Хейзинга Й. Homo Ludens. Опыт определения игрового элемента культуры / Й. Хейзинга. СПб.: Изд-во Ивана Либиха, 2011. 440 с.

## Приложение П

**Е.В. Андреева, Ю.В. Лукиных**

### **КВИЗ И КВЕСТ КАК СОВРЕМЕННЫЕ ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА**

*В статье подробно рассматриваются современные игровые технологии квиз и квест: их сходства и различия, преимущества и недостатки. Также обосновывается их место в образовательном процессе и целесообразность применения на уроках иностранного языка.*

*Ключевые слова: игровые технологии, квиз, квест, повышение мотивации, современный урок, интенсификация обучения.*

**E.V. Andreeva, Yu.V. Lukinykh**

### **QUIZ AND QUEST AS MODERN GAMING METHODS AT THE FOREIGN LANGUAGE LESSONS**

*The article deals with such modern gaming methods as quiz and quest: their similarities and differences, advantages and disadvantages. Methods` use at the foreign language lessons and their place in educational process are also considered.*

*Keywords: gaming methods, quiz, quest, increasing motivation, modern lesson, intensification of learning.*

Согласно рекомендациям ФГОС, современный урок подразумевает компетентностный и системно-деятельностный подход в его реализации. Педагог должен обеспечить не только получение обучающимися предметных знаний, результаты должны быть достигнуты ещё в метапредметной и личностной областях. Так, мы понимаем, что ФГОС обращает внимание педагогов на необходимость акцента на личности ребенка.

Современное поколение подвержено сильному влиянию Интернета: клиповое мышление, обилие ярко и лаконично поданной информации, которая добывается самостоятельно в процессе веб-сёрфинга. Конечно, это отражается на образовании, ведь в школе не всегда можно найти нечто подобное, поэтому

## Продолжение приложения II

интерес к учёбе может угаснуть. Это указывает на необходимость выбора средств и технологий, способных усилить мотивацию.

Следует помнить о том, что обучающиеся, в первую очередь – дети. А игра – естественное состояние ребенка, поэтому выступает одним из его ведущих видов деятельности [Эльконин, Давыдов, 1962]. Поэтому, считаем целесообразным обратиться к игровым технологиям.

На данный момент, одними из известных современных игровых технологий являются квиз и квест. Такие формы работы всё чаще завоёвывают внимание педагогов и ученых методистов. Обе эти технологии универсальны в использовании, повышают интерес обучающихся к занятиям, помогают лучше усвоить материал урока и незаменимы в процессе интенсификации обучения.

Данные игровые технологии присутствуют в образовании сравнительно недавно, поэтому изучены не полностью. К тому же, среди педагогов иногда возникает недопонимание относительно их применения, поэтому в данной работе мы подробно рассмотрим каждую из них, а также проведем их сравнительный анализ и разъясним в чем преимущества и недостатки каждой.

Итак, квест (англ. Quest – «поиск, предмет поисков, поиск приключений») – это игра, суть которой заключается в прохождении сюжета для достижения определенной цели. Квест может иметь как определенный сюжет, так и варьирующийся от решений игроков [Недосекина, Минина, 2018]. Чтобы продвигаться по сюжету, нужно решать разного рода задания. А решение каждого задания – ключ к поиску и выполнению следующего.

Самыми распространенными формами проведения квизов являются «живой» и web квесты. Наиболее часто встречается «живой» квест, поскольку такой формат привычнее и понятнее педагогам. Итак, разберем варианты проведения квестов.

## Продолжение приложения II

«Живой» квест – это командная игра, которая может проводиться и как урок, и как внеклассное мероприятие. Класс делят на команды от 3 до 7 человек (каждая команда придумывает себе название, желательно вписывающееся в тему квеста) и выдают всем маршрутные листы, в которых указаны все станции, которые они должны пройти, в определенном порядке (для каждой команды порядок будет разным, чтобы они не встречались на станциях), иногда в маршрутных листах даже указывают точное время, чтобы точно укладываться во временные рамки. В среднем, на каждую станцию отводится от 5 до 10 минут.

Задания, которые предложены обучающимся на каждом этапе квеста могут быть абсолютно разными по форме: они могут быть связаны с физической активностью, это может быть работа с текстом, отработка новых лексических или грамматических тем в формате упражнений, задания с изображениями и музыкой и т.д., но все задания должны быть так или иначе приурочены к сюжету игры, ведь они существуют в единой концепции. На каждой станции студенты зарабатывают определенное количество баллов, а по прохождению всего квеста они суммируются и выявляется команда-победитель, которой можно предложить какое-нибудь поощрение (баллы могут также прибавляться за скорость и другие критерии, здесь всё зависит от фантазии преподавателя).

Формат web-квестов свежее, но на практике встречается реже. В педагогике такая игра представлена проблемным заданием с элементами игры, для выполнения которого нужно использовать Интернет [Что такое...]. Выполняться такая игра может как в группах, так и индивидуально, как в классе очно, так и в дистанционном режиме. Суть игры заключается в том, что преподаватель предоставляет обучающимся веб-ресурс с составленным квестом, который предоставляет обучающимся разные задания и необходимые для их решения ссылки на материал. Результатом прохождения такого вида

## Продолжение приложения П

квестов обычно являются собственные веб-страницы обучающихся по теме или творческие работы в разном формате [Горбунова].

Сегодня у большинства детей слово «квест» вызывает ассоциацию с компьютерной игрой, поскольку игр в данном жанре действительно много. Этот факт дает возможность заинтересовать школьников участием в образовательных квестах, за основу которых можно взять сюжеты современных мультфильмов, кино или тех же самых компьютерных игр.

Квест хорош и тем, что предполагает активную коммуникативную деятельность обучающихся на изучаемом языке (ведь в ходе игры нужно обязательно общаться для достижения общей цели), задействуется творческий потенциал детей, возможность раскрыть индивидуальные способности (поскольку в квестах с элементами ролевой игры есть возможность дать детям разные роли для выполнения общей цели). Кроме того, в игре есть соревновательный элемент, что особенно нравится обучающимся основной школы, а также развивается умение работать с информацией.

Перейдем к следующей игровой технологии, квизу. Эта игра менее изучена, но не теряет при этой своего потенциала. К сожалению, из-за перевода (от англ. Quiz – викторина, тест, экзамен) педагоги часто воспринимают квиз как что-то устаревшее и уже давно знакомое, как набор вопросов с вариантами ответов. На самом же деле это игровая технология, которая начала набирать обороты за последние пару лет, причем не только в образовании, но и в развлекательной сфере. Такой опыт применения – клад для образования.

Квиз – интеллектуальная игра, предлагающая игрокам вопросы разных направленности и формата [Смирнова, 2018]. 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.

## Продолжение приложения П

Желательно задействовать разнонаправленные задания для каждого раунда: работу с текстом, аудиальные задания, видео-вопросы, тест на логику с вариантами ответа и т.д.

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 варьируется в зависимости от их сложности и времени, необходимого для их выполнения. Как правило, каждый раунд содержит 6 заданий (но в зависимости от особенностей задания, количество вопросов может составлять от 3 до 12). На выполнение каждого задания, в среднем, дается одна минута.

Что касается формы проведения квиза – это командная игра [Там же]. Хотя формат позволяет при необходимости провести квиз и в индивидуальном режиме. Класс делится на 2-5 команд, 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 преподавателем устно. Задания выполняются в командах, причем обсуждать их нужно на английском языке: здесь у преподавателя появляется дополнительная задача контроля за тем, чтобы речь не переключалась на родной язык. Во время обсуждения можно включить музыку, чтобы команды слышали только обсуждения внутри своей команды. По истечении времени, учитель собирает бланки с ответами и демонстрирует обучающимся правильные ответы. Командам можно предложить хлопать, если их ответ совпадал с верным. В этот же момент есть возможность снять трудности и объяснить то, что непонятно. По окончании квиза учитель подсчитывает баллы и объявляет результаты игры всему классу. Победившей команде можно предложить какое-либо поощрение.



## Продолжение приложения П

Проведение квиза обычное требует применения ИКТ, так игра получится более разнообразной, яркой и современной. Хотя квиз и не имеет разных видов как квест, но он весьма универсален в проведении: его можно провести как очно, так и в режиме онлайн. Для этого можно использовать как заранее подготовленный квиз для очного проведения (и проводить, например, в Zoom или Skype), так и использовать специальные платформы, нацеленные на создание онлайн-квизов (например, платформа MyQuiz).

Итак, мы описали две игровые технологии, применяемые в современной школе. Квиз и квест – командные игры, предполагающие выполнение разнотипных заданий на время и коммуникативную деятельность обучающихся. Эти технологии действительно похожи, поэтому чтобы понять их отличия, предлагаем рассмотреть технологии детальнее (см. Таб.1)

Таблица 1 – Сравнительный анализ игровых технологий квиз и квест

Критерий	Квиз	Квест
Возможность «живого» проведения	+	+
Возможность проведения онлайн	+	+
Подвижность	-	+
Разные типы деятельности	+	+
Командная работа	+	+
Единый сюжет	-	+
Подходит для ограниченного пространства	+	-
Возможность использования компонентов по отдельности	+	-
Преимущественное использование ИКТ	+	-
Объединяет сразу несколько игровых технологий	+	+
Требует повышенной самодисциплины	+	-
Возможность использования современных сюжетов	+	+
Обязательная связь между структурными компонентами	-	+
Возможность использования как контрольного среза	+	+
Коммуникация обучающихся на иностранном языке	+	+

## Продолжение приложения II

Критериальный анализ подтвердил схожесть технологий: 8 из 15 пунктов совпали. Считаем целесообразным рассмотреть именно различия форматов. Итак, подвижностью обладает лишь квест, ведь в процессе прохождения обучающиеся двигаются между локациями, в то время как квиз подразумевает рассадку класса по командам и решение заданий на месте. Это же объясняет, почему квест не подходит для ограниченного пространства: крайне сложно оборудовать несколько полноценных локаций в одном классе. Также мы понимаем, что использование технологий ИКТ в проведении квеста не только не обязательно, но и не очень удобно (требуется несколько единиц техники для каждой локации), а квиз требует использования ИКТ, поскольку часто содержит визуальные/музыкальные задания, которые должны видеть все участники игры, поэтому в основном квиз составлен в формате презентации. Нет в квизе и единого сюжета: все задания могут касаться абсолютно разных тем и их можно менять местами или вообще использовать отдельно (структурные компоненты не связаны). Конечно, квиз можно сделать тематическим, но на связь заданий это также не повлияет. Квест же предполагает повествование какой-то истории и каждое задание логично находится в цепочке, которую нельзя разрывать без потери сюжетной линии, поменяв задания местами или вырвав задание из игры.

Таким образом, квиз и квест похожие по наполнению, но полярно разные в исполнении игровые технологии. Каждая технология имеет свои нюансы и преимущества, которые следует принять во внимание во время выбора для проведения занятий. Считаем важным каждому педагогу поработать с обеими играми, чтобы понять глубже, как работает каждая из них.

## Окончание приложения П

### Библиографический список:

8. Горбунова О.В. Использование технологии веб-квест в образовательном процессе [Электронный ресурс]. URL: <http://inshakovaوخ.jimdo.com/методические-работы/повышение-квалификации/использование-технологии-веб-квест-в-образовательном-процессе-вариативный-модуль-72-часа/> (дата обращения: 21.11.2020)
9. Недосекина Е.В. Квест-игры – средство развития коммуникативных компетенций учащихся / Е.В. Недосекина, Ю.Л. Минина // Педагогическое мастерство и современные педагогические технологии: сборник материалов VII Международной научно-практической конференции. Чебоксары, 2018. С. 14-16.
10. Смирнова И.В. Игровые технологии. Методика проведения игры КВИЗ: методическая разработка. 2018 [Электронный ресурс]. URL: <https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/378834-metodicheskaja-razrabotka-igrovye-tehnologii-> (дата обращения: 22.11.2020).
11. Что такое Web-квест? [Электронный ресурс]. URL: <https://sites.google.com/site/webquestmiory/resursy/cto-takoe-veb-kvest> (дата обращения: 21.11.2020)
12. Эльконин Д.Б. Вопросы психологии учебной деятельности младших школьников / Под ред. Д.Б. Эльконина, В.В. Давыдова. М.: Издательство Академии педагогических наук РСФСР, 1962. 287 с.

## Приложение Р

### Игровые технологии на основе ИКТ на уроках иностранного языка в начальной школе: за и против

**Е.В. Андреева, Ю.В. Лукиных\***

ФГБОУ ВО «Красноярский государственный педагогический университет им.  
В.П. Астафьева», г. Красноярск, ул. Ады Лебедевой, 89, 660049, Россия

*\*e-mail: yulla@bk.ru*

#### **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.

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

## Продолжение приложения Р

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,

## Продолжение приложения Р

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.

## Продолжение приложения Р

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. В таблице ниже мы представили несколько онлайн-сервисов для разработки игр с их характеристиками (см. табл. 1).

Таблица 1 - Онлайн-сервисы с образовательными играми и их характеристики

Ресурс	Возможность создавать свои игры	Доступ к играм, созданным другими пользователями	Бесплатный	Поддержка русского языка
Educaplay	+	+	+	-
British Council Kids	-	-	+	-
АВСya	-	-	+	-
LearningApps	+	+	+	+
WordWall	+	+	+	+

## Продолжение приложения Р

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.



## Продолжение приложения Р

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**

#### *Несоответствующее техническое оснащение*

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].

## Продолжение приложения Р

### *Недостаток контроля*

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.

### *Отсутствие речи*

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**

#### *Повышение мотивации*

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

## Продолжение приложения Р

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.

### *Соответствие ФГОС*

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].

### *Удобство использования*

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

## Продолжение приложения Р

будет удобно передать игру ученикам: это можно делать как в виде ссылки, так и в виде QR-кода.

### *Повышение компьютерной грамотности*

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.

### *Индивидуализация обучения*

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 превалируют 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

## Окончание приложения Р

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/](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
5. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования. [Электронный ресурс]. URL: [https://kpfu.ru/docs/F2009061155/FGOS.NO0\\_23\\_10\\_09\\_Minjust\\_3.\\_1\\_.pdf](https://kpfu.ru/docs/F2009061155/FGOS.NO0_23_10_09_Minjust_3._1_.pdf) (дата обращения: 10.03.2021)

## Приложение С

*Е.В. Андреева,*

*магистрант 2 курса, напр. «Педагогическое образование»,*

*e-mail: [andreewakatarina@mail.ru](mailto:andreewakatarina@mail.ru),*

*науч.рук.: Ю.В. Лукиных,*

*к.п.н., доц.,*

*КГПУ им. В.П. Астафьева,*

*г. Красноярск, Российская Федерация*

### **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В ВУЗЕ**

**Аннотация:** Статья поднимает вопрос применения игровых технологий на занятиях иностранного языка как профильной дисциплины у будущих педагогов иностранного языка. В работе подробно рассмотрены преимущества и недостатки игровых технологий на занятиях по иностранному языку в вузе. Также обосновывается их место и целесообразность применения в образовательном процессе.

**Ключевые слова:** игровые технологии, высшее образование, педагогическое образование, иностранный язык, ФГОС, интенсификация обучения.

Сфера иноязычного обучения была и остается активно обсуждаемой в научных кругах. Педагоги, методисты и ученые обсуждают не только целесообразность изучения иностранного языка в контексте современных реалий, но и способы повышения эффективности данного процесса.

Обучение иностранному языку стало неким относительно устаревшим понятием, отдав «трон» иноязычному обучению, более полно и верно описывающему образовательный процесс, касающийся иностранного языка. Тем не менее, каким бы актуальным не было понятие, процесс остается тем же

## Продолжение приложения С

и требует постоянных улучшений и преобразований, ведь меняется мир, система образования и сами обучающиеся. Конечно, появляется потребность в приемах и методах, отвечающим новым запросам, появляющимся сообразно внешним изменениям: интеграция технологий, интеракция в образовательном процессе, необходимость повышения учебной мотивации, смена характера процесса обучения и др.

Вопросами совершенствования образования в целом, но в том числе и иноязычного, также активно занимаются и на государственном уровне. Так, относительно новым феноменом в отечественной системе образования стал ФГОС, подразделяющийся на каждый из представленных в Российской Федерации уровнях образования. Каждый из ФГОС построен на компетентностном подходе к образованию, то есть одним из образовательных результатов должны стать сформированные компетенции выпускников. Хотя, говоря о педагогическом образовании стоит учитывать не только непосредственно ФГОС ВО, но и ФГОС ООО (ведь будущий учитель должен в полной мере владеть тем, чему должен научить), в данной статье мы всё же обратимся более подробно к первому.

ФГОС ВО заявляет требованиями освоения образовательной программы универсальные, общепрофессиональные и профессиональные компетенции. Все они так или иначе связаны с осуществлением коммуникации на разных уровнях, с организацией образовательного процесса и эффективной координацией его сторон, со способностью качественно осуществлять свою профессиональную деятельность и др. Также, немаловажным является профессиональный стандарт. Таким образом, процесс иноязычного обучения будущих педагогов иностранного языка ставит перед педагогом вуза ряд важных задач, равнозначно относительно друг друга требующих эффективного решения.

## Продолжение приложения С

Одними из немногих технологий, в полной мере удовлетворяющих вышеперечисленным требованиям служат игровые технологии. Игровая технология – совокупность психолого–педагогических методов, способов приемов обучения, воспитательных средств [5]. Они делают образовательный процесс более интерактивным, повышают интерес к обучению и языку, ломают стереотипы о «классическом» занятии и легко строятся на базе ИКТ. Более того, игра, согласно Д.Б. Эльконину, есть естественное состояние ребенка, поэтому выступает одним из его ведущих видов деятельности [3].

Становится понятно, что игровые технологии абсолютно точно отвечают запросам школьного образования и могут применяться на этом уровне, обеспечивая нужные результаты. Но что же делать на уровне университетов? Останутся ли игровые технологии такими же релевантными для студентов?

Ответ на этот вопрос тоже лучше начать с теории, которая говорит о том, что игра, наряду с ученьем и трудом, является основным видом человеческой деятельности. Игра – это вид деятельности, который выражается в способности человека преобразовывать действительность, нацеленный на воссоздание и усвоение общественного опыта, где сформировывается и развивается самоуправление поведением [4]. Более того, если мы говорим о студентах – будущих педагогах, то мы понимаем, что игра станет неотъемлемой частью их профессиональной деятельности.

Чтобы в полной мере изучить целесообразность применения игровых технологий в условиях вуза, рассмотрим преимущества и недостатки данной технологии в контексте занятий по профильной учебной дисциплине для будущих преподавателей иностранного языка.



## Продолжение приложения С

### Преимущества

*Привычная деятельность.* Несмотря на смену уровня образования, не стоит забывать, что студенты – вчерашние школьники. И для них всё ещё приемлемы те методы и технологии, которые присутствовали на занятии в школе.

*Образец для подражания.* Игры на занятиях по иностранному языку особенно полезны будут будущим педагогам иностранных языков, так как применение новых технологий может стать для них точкой роста, а также инструментом для самообразования и развития как профессионала: студенты смогут многое подчерпнуть для себя и в дальнейшем применять на практике.

*Инструмент адаптации.* Известно, что студенческий возраст – период адаптации к новым условиям: длительный переход из одной возрастной стадии в другую, полная смена образовательной среды, попадание в новое окружение. Игра поможет с социализацией и адаптацией – облегчит этот процесс, подав его в ненавязчивой форме.

*Соответствие ФГОС.* Согласно стандартам, требуемые результаты освоения дисциплин представлены в виде компетенций: универсальных, общепрофессиональных и профессиональных. Многие типы игр, особенно деловых, могут быть направлены точно на развитие той или иной компетенции обучающихся. Что же касается игр, которые развивают нужные компетенции в целом – их всё больше. Стоит также помнить, что для будущего преподавателя иностранного языка необычайно важно иметь на должном уровне сформированную иноязычную коммуникативную компетенцию, которая отражает в целом уровень владения языком. Вклад игровых технологий и в этой области также не оценим и необычайно широк.

## Продолжение приложения С

*Интенсификация процесса обучения.* Один из основных плюсов игровой технологии – обучающая функция. Студенты не просто развлекаются, а обучаются в процессе игры. В своих трудах Г.А. Китайгородская и Г.К. Лозанов писали о принципах активизации обучения, на которых строится интенсификация процесса обучения [1]. Первый из этих принципов состоит в том, чтобы обучающиеся усваивали материал во время работы с ним, а не специально заучивая его [2]. Так, играя, обучающиеся усваивают материал в процессе игровой деятельности.

### Недостатки

*Необходим особенно тщательный подбор.* Не всякая игровая технология будет релевантна для занятия в вузе, поскольку она может либо не соответствовать возрасту обучающихся, либо стать для них очень скучной, на этом фоне потеряв огромный образовательный потенциал. Такая ошибка может даже подорвать взаимоотношения студентов с преподавателем, ведь обучающиеся могут расценить несоответствующую игровую технологию как несерьезное к ним отношение.

*Большой объем учебного материала.* На занятиях будущие педагоги зачастую оперируют большими объемами обучающего материала: объем лексики и грамматических правил существенно возрастает, по сравнению с уровнем школы. Это может вызывать затруднения в разработке игр, ведь для того, чтобы вместить всё пройденное, требующее отработки, необходимо очень «растянуть» игру, что может негативно отразиться на всех чертах, за которую игру ценят. Выходов из такой ситуации несколько: включать в игру материал частично, разделять материал на несколько игр, либо составлять объемные игры, содержащие пройденный материал в полной мере.

## Продолжение приложения С

*Некорректная трактовка игры обучающимися.* На фоне возросшей «серьезности» обучения, повышения личной ответственности за свои образовательные успехи и резким повышением количества учебного контента, проведение игры может мысленно вернуть студентов на школьную скамью и быть расценено как «минутка отдыха». В этом случае фокус внимания уходит от игры, превращая её в нечто неважное и фоновое. Конечно, игра может нести в себе и релаксационную, и развлекательную, и даже терапевтическую функции, но лишь в случае включения в неё. Задача педагога, практикующего применение игровых технологий на занятиях, состоит в том, чтобы изначально настроить обучающихся на важность игры и её положительный образовательный эффект.

Итак, рассмотрев положительные и негативные стороны применения игровых технологий на занятиях по иностранному языку у будущих педагогов, мы видим, что количество преимуществ значительно превышает недостатки. Более того, каждая из перечисленных нами «слабых сторон» игровой технологии имеет реальные решения, некоторые из которых мы предложили, завершая их описания. Таким образом, мы можем сделать следующий вывод: применение игровых технологий на занятиях по иностранному языку в вузе полностью оправдано, эффективно и актуально на сегодняшний день и в современной образовательной парадигме.

### ***Список использованных источников и литературы:***

[1] Китайгородская Г.А. Методика интенсивного обучения иностранным языкам. Изд. 2-е, перераб. и доп. – М.: Высшая школа, 1986. – 104 с.

[2] Лозанов Г.К. Суггестология. – София: Наука и искусство, 1971. – 518 с.

## Окончание приложения С

[3] Эльконин Д.Б. Вопросы психологии учебной деятельности младших школьников / Под ред. Д.Б. Эльконина, В.В. Давыдова. – М.: Издательство Академии педагогических наук РСФСР, 1962. – 287 с.

[4] Алешугина Е.А., Ваганова О.И., Прохорова М.П. Методы и средства оценивания образовательных результатов студентов вуза // Проблемы современного педагогического образования. – 2018. – № 59-3. – С. 13-16.

[5] Ваганова О.И., Смирнова Ж.В., Мокрова А.А. Применение игровых технологий в обучении студентов // Инновационная экономика: перспективы развития и совершенствования. – 2019. – №1 (35). – С. 16-21.

© *Е.В. Андреева, 2022*

Приложение Т

World of Science  
World of Science

# ДИПЛОМ I СТЕПЕНИ

награждается  
Андреева Екатерина Витальевна  
магистрант Красноярского государственного  
педагогического университета им. В.П. Астафьева  
(науч. рук. Лукиных Юлия Валерьевна)  
за участие в конкурсе «Лучшая научная работа»  
по напр. «Педагогический науки»  
в секции «Теория и методика  
профессионального образования»  
по результатам работы Международной  
научно-практической конференции  
«ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И ПРАКТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ  
РАЗВИТИЯ СОВРЕМЕННОЙ НАУКИ»  
(г. Нефтекамск, Башкортостан, 25 мая 2022 г.)



Директор НИЦ  
«Мир науки»

Вострецов А.И.