

2. Гинецинский, В. И. Основы теоретической педагогики. — СПб., 1992.
3. Гласс, Дж., Стенли, Дж. Статистические методы в педагогике и психологии. — М.: Прогресс, 1976. — 494 с.
4. Долженко, О. В., Шатуновский, В. Л. Современные методы и технология обучения в техническом вузе. — М.: Высшая школа, 1990. — 278 с.
5. Загвязинский, В. И. Теория обучения: Современная интерпретация: Учебное пособие для вузов. 3-е изд., испр. — М.: Академия, 2006. — 192 с.
6. Наумкин, Н. И., Грошева, Е. П., Купряшкин, В. Ф. Подготовка студентов национальных исследовательских университетов к инновационной деятельности в процессе обучения техническому творчеству / под ред. П. В. Сенина, Ю. Л. Хотунцева; Моск. пед. гос. ун-т. — Саранск: Изд-во Мордов. ун-та, 2010. — 120 с.

УДК 372.881.111.1

## ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

*Латвис О.А., преподаватель*

*Лидский колледж УО «Гродненский государственный университет имени Янки Купалы»*

**Введение.** Современные учащиеся много времени проводят за использованием гаджетов. Марк Пренски полагал, что «... сегодняшние студенты не просто постепенно изменились по сравнению со студентами прошлых лет... В действительности произошел глубокий разрыв. Кто-то может даже назвать это «особой точкой» (singularity) – событием, которое столь фундаментально меняет положение вещей, что возвращение к прежнему порядку абсолютно невозможно. Этой так называемой «особой точкой» является наступление и стремительное распространение цифровых технологий в последние десятилетия 20 века» [1, с. 3]. Данный экстралингвистический фактор не мог не привести к изменениям в восприятии информации молодым поколением. Молодежь научилась получать информацию здесь и сейчас: в смартфоне, ноутбуке, планшете под рукой. **Следовательно, возросли нетерпеливость и нежелание углубляться в материал и осознавать его.** Для учащихся мир виртуальных игр стал гораздо ближе, чем мир обучения (конспектирования, чтения), который в сравнении кажется им очень скучным.

Актуальность данной работы заключается в том что, современная школа остро нуждается в новых методиках работы, соответствующих современным учащимся.

Педагогам современной школы для успешного усвоения материала учащимися приходится учиться разговаривать с ними на доступном языке и менять методику своей работы с целью стимулирования интереса к обучению. Формат игры предполагает соперничество, а для подростков это сильная мотивация развиваться. Автор предлагает включить геймификацию в образовательный процесс, то есть использовать элементы игры на учебном занятии. Данную технологию можно также описать такими терминами, как игровое мышление и игровые принципы для обучения [2, 33]. В рамках использования указанной технологии учащиеся увлекаются образовательным процессом посредством игровой составляющей занятия. В игровом поле реализуются все современные образовательные подходы: эвристический, деятельностный, исследовательский, дифференцированный, информационно-коммуникативный, индивидуальный. [2, 2].

Достичь очень высоких результатов традиционными методами становится все труднее, так как в каждом классе, группе есть талантливые, одарённые учащиеся, для обучения которых крайне важно применять современные методические приемы. Соответственно, использование элементов геймификации на занятии способствует индивидуализации обучения.

**Основная часть.** Геймификация активно применяется в начальной школе, однако она менее распространена в средней школе и, по мнению автора, весьма необоснованно окончательно забывается на третьей ступени общего среднего образования.

В зависимости от степени глубины игровой составляющей существуют различные типы геймификации учебного занятия:

1. Лёгкая (педагог на занятии применяет только некоторые элементы игры).
2. Глубокая (учащиеся полностью погружены в игру, и занятие в большей степени имеет игровой характер).
3. Смешанная (промежуточный вариант первых двух типов).

В каком количестве, и на каком этапе учебного занятия применять игровые элементы педагог решает в зависимости от уровня подготовки группы и методической цели учебного занятия. Не следует забывать, что чрезмерное насыщение учебного занятия играми может отвлечь учащегося от обучения как такового, и в некоторых случаях учащихся бывает проблематично вновь перенастроить на рабочий лад.

Поэтому автор советует включать игру в образовательный процесс дозированно, как бы «приучая» учащихся. Игра может стать частью здоровьесберегающих технологий, либо чередоваться с чтением и выполнением грамматических упражнений.

Следует отметить, что педагогам, желающим разнообразить свои уроки, совсем не обязательно самим создавать игры или скачивать их из Интернета. Некоторые современные учебники оснащены интерактивными приложениями, содержащими различные виды игр. Для обучения подростков автор рекомендует обратиться к такой серии учебников, как «Spark» (V. Evans, J. Dooley, издательство Express Publishing), в котором традиционный учебник оснащён диском с интерактивными играми, направленными на закрепление учебного материала. Для обучения учащихся от 10 до 18 лет можно использовать следующие комплексы: УМК «Solutions» (T. Falla, P. A. Davies, издательство Oxford University Press), представляющий собой классический учебник с online практикой. УМК «Round Up» (V. Evans, J. Dooley, издательство Pearson Educated Limited), который предназначен для того, чтобы делать грамматику интересной для учащихся. Для четкого представления учащихся о грамматических структурах наряду с красочными таблицами, речевыми заданиями, побуждающими использовать грамматику в речи, живыми, иллюстрированными упражнениями для обеспечения большей грамматической практики. К учебнику прилагается компакт-диск с элементами игровой методики, для достижения большей глубины знаний. Этот проверенный временем учебник станет незаменимым помощником при обучении грамматике.

Для педагогов, желающих максимально разнообразить образовательный процесс, автор предлагает сайты, рекомендуемые готовые игры для разных уровней подготовки учащихся, а также основы для самостоятельной разработки игр, видеофрагменты с использованием тестовых материалов, игровые таблицы и презентации.

1. Сайты [eslgamesplus \(https://www.eslgamesplus.com\)](https://www.eslgamesplus.com) и [learnenglishkids.britishcouncil \(https://learnenglishkids.britishcouncil.org\)](https://learnenglishkids.britishcouncil.org) предлагают хорошую подборку игр для начальной школы.

2. Сайт [islcollective \(https://en.islcollective.com\)](https://en.islcollective.com) предлагает видео фрагменты с применением тестовых и игровых материалов по грамматике.

3. Сайт [umapalata \(http://www.umapalata.com/ui\\_ru/home.asp\)](http://www.umapalata.com/ui_ru/home.asp) представляет собой интернет-проект для разработки учебных программ, а также для создания, публикации и выполнения дидактических игр. Он может быть легко интегрирован в основной учебный процесс в качестве дополнительного обучающего инструмента.

4. Сайт [flippity \(http://www.flippity.net\)](http://www.flippity.net) позволяет создавать игровые таблицы на основе Google-таблиц.

5. Сайт [teachthis \(https://www.teachthis.com.au\)](https://www.teachthis.com.au) представляет рабочие листы для занятий.

6. Сайт (сервис) [learningapps \(https://learningapps.org\)](https://learningapps.org) создан для создания мультимедийных интерактивных упражнений.

7. Сайт [busyteacher.org \(busyteacher.org\)](http://busyteacher.org) даёт возможность выбрать готовые рабочие листы по разным темам, которые можно применять на различных этапах урока.

8. Сервис [LearningApps.org \(http://learningapps.org\)](http://learningapps.org) является приложением для создания интерактивных мультимедийных игр.

**Заключение.** Геймификация в обучении способствует выработке положительного отношения к процессу обучения. Игровые методы обучения помогают учащемуся развивать личностные качества и повышать самооценку. Немало важным фактором является развитие мотивации к сотрудничеству и взаимодействию. Автор статьи считает, что нужно научиться направлять энергию, мотивацию и потенциал игрового процесса в образовательное русло.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Пренски, М. Цифровые Рожденные, Цифровые Иммигранты / М. Пренски // On the Horizon. – MCB University Press, 2001. – Vol. 9, No. 5. – p. 3
2. Flores, J. F. F. Using Gamification to Enhance Second Language Learning / J. F. F. Flores // Digital Education review. – 2015. – No. 27. – p. 33

УДК 331.5.024.54

#### ЗАРУБЕЖНЫЙ ОПЫТ ФОРМИРОВАНИЯ И ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТРУДОВЫХ РЕСУРСОВ И ЕГО ПРИМЕНЕНИЕ В СЕЛЬСКОМ ХОЗЯЙСТВЕ СТРАНЫ

*Граблюк Л. Б., преподаватель  
УО “Марьиногорский государственный орден “Знак почета” аграрно-технический колледж  
В.Е.Лобанка”*