

## Роль [U+202F]геймификации [U+202F] в формировании грамматических навыков на уроках английского языка в дистанционном формате

**Юрченко Екатерина Алексеевна**

*Студент (бакалавр)*

Государственный социально-гуманитарный университет, Коломна, Россия

*E-mail: katya575712@gmail.com*

На современном этапе развития общества меняется подход к образованию. Задача образовательной системы сегодня состоит в том, чтобы научить детей учиться, то есть сформировать ключевые компетенции, необходимые в дальнейшей жизни. Стандарт нового поколения способствует решению этой задачи. В основу новых ФГОС положены компетентностный и системно-деятельностный подходы.

Роль грамматики в обучении иностранному языку всегда являлась причиной спорных суждений. Некоторые методисты считают, что целью обучения является грамматика, и без нее невозможно выучить иностранный язык. Другие считали, что иностранный язык можно выучить и без изучения грамматики [1]. Овладение грамматикой вызывает множество трудностей, однако она является основой языка, к которой прикреплены лексика.

Грамматическая теория лучше всего запоминается с помощью геймификации. Это средство формирования положительной мотивации при изучении иностранного языка. В роли геймификации могут выступать образовательные онлайн-платформы, компьютерные программы и мобильные приложения. Использование геймификации способствует развитию у обучающихся способности связывать теорию с практикой, повышает интерес к предмету, делает обучение более доступным [4].

Следует отметить, что современные технологии оказывают значительное влияние на сферу образования и предоставляют возможности для совершенствования процесса коммуникации и использования новейших информационных систем в обучении [6]. В условиях развития информационного общества происходит трансформация образовательных подходов: традиционные подходы, основанные на трансляции знаний, уходят в прошлое, появляются новые подходы, основанные на использовании информационно-коммуникационных и игровых технологий.

Во многом это связано с технологизацией современного общества и сменой поколений. Поколение «цифровых аборигенов» (от англ. digital natives, по М. Пренски) привыкло очень быстро воспринимать информацию, им нравится делать несколько вещей одновременно, они предпочитают визуальное представление информации текстовому представлению, привыкли получать мгновенную обратную связь и постоянное поощрение в виде наград, предпочитают игры, а не «серьезные» дела [5]. Представители нового, «цифрового» поколения бросают вызов традиционным подходам и моделям в системе образования.

Таким образом, сегодня появляются новые модели и подходы, основанные на применении информационных и игровых технологий в образовании, таких как, например, «эдьютейнмент» (от англ. edutainment - обучение через развлечение), «геймификация» (от англ. gamification - использование игровых механик и элементов в неигровом контексте), «серьезные игры» (от англ. serious games - видеоигры, в которых основная цель - не развлекательная), «игры для обучения» (от англ. games for learning - игры, непосредственно разработанные в целях обучения или имеющие вторичную образовательную ценность), «обучение, основанное на игре» (от англ. game-based learning - подход в обучении, основанный на игре) и другие [2].

Такие технологии позволяют учитывать особенности восприятия и обработки информации учащимися (быстрый доступ к информации, вариативность ее использования, интерактивность, визуальное представление информации), их интересы (адаптивные, индивидуальные, образовательные траектории), эффективно выстраивать коммуникативные процессы (механизмы быстрой обратной связи и внутригруппового общения), повышать уровень мотивации обучающихся.

Новые УМК, которые следуют заявленному требованию ФГОС по иностранному языку, содержат огромное количество игрового материала, который облегчает понимание грамматики обучающимися, делает занятия интересными. Однако режим социальной изоляции, связанный с пандемией COVID-19, оказал значительное влияние на образование в целом и изучение иностранных языков в частности. Активное использование дистанционных форм работы было единственным ответом на возникающие проблемы [3].

Переход на дистанционное обучение потребовал не только внедрения современных технологических решений, но и существенной перестройки методической системы преподавания иностранных языков и подготовки преподавателей к работе в новых условиях. Образовательные онлайн-платформы, а также компьютерные и мобильные приложения оказались отличными инструментами для обучения грамматическим навыкам английского языка в дистанционном формате.

### Источники и литература

- 1) Абдрафикова [U+202F] А.Р., [U+202F] Байкина [U+202F] А.Р. Роль грамматики в преподавании иностранных языков // Вестник Южно-Уральского государственного гуманитарно-педагогического университета. 2015. № 3. С. 11-18.
- 2) Акчелов [U+202F] Е.О., Галанина Е.В. Новый подход к геймификации в образовании // Векторы благополучия: экономика и социум. 2019. № 1 (32). С. 117-132.
- 3) Баранов П.П. Возможности использования дистанционных технологий обучения в образовательном пространстве России // Северо-Кавказский юридический вестник. 2019. № 1. С. 168-174.
- 4) Никитина А.В. Геймификация образовательной практики (на примере эксперимента группы родителей по семейному обучению в г. Чебоксары) // Вестник ЧГПУ им. И.Я. Яковлева. 2020. № 4. С. 219-225.
- 5) Prensky [U+202F] M. [U+202F] Digital [U+202F] Natives, [U+202F] Digital [U+202F] Immigrants. [U+202F] // [U+202F] On [U+202F] the [U+202F] Horizon. 2001. V. 9. № 5. P. 1-6.
- 6) The [U+202F] Model [U+202F] for [U+202F] Introduction [U+202F] of [U+202F] Gamification [U+202F] learning [U+202F] in [U+202F] Higher [U+202F] Education [U+202F] / M. [U+202F] Urh, G. [U+202F] Vukovic, E. [U+202F] Jereb, R. [U+202F] Pintar // [U+202F] Procedia [U+202F] - [U+202F] Social [U+202F] and [U+202F] Behavioral [U+202F] Science 2015. V. 197. P. 388-397.