

Д. А. Юрин

Научный руководитель:

С. В. Михайлова

*Московский городской педагогический университет,
Москва*

О ВОЗМОЖНОСТИ ВНЕДРЕНИЯ ОНЛАЙН-ГЕЙМИФИКАЦИИ В ДИЗАЙН ШКОЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ПО ФРАНЦУЗСКОМУ ЯЗЫКУ

Аннотация. В данных тезисах рассматривается педагогический дизайн как новое видение разработки образовательной программы. Выделены необходимые для построения принципы педагогического дизайна и определена важность расширения лексико-грамматического запаса по французскому языку у школьников. Отмечена необходимость внедрения в образовательный процесс элементов онлайн-геймификации, а именно онлайн-игры на французском языке.

Ключевые слова: педагогический дизайн, онлайн-геймификация, онлайн-игра, обучение французскому языку.

D. A. Yurin

Scientific supervisor:

S. V. Mikhailova

*Moscow City University,
Moscow*

THE ISSUE OF INTRODUCING ONLINE GAMIFICATION INTO THE DESIGN OF THE FRENCH SCHOOL CURRICULUM

Abstract. These theses consider instructional design as a new vision of building an educational program. The principles of instructional design necessary for this construction are highlighted. In addition, the importance of expanding the lexical and grammatical stock in the French language of school students is determined. The necessity of introducing elements of

online gamification into the educational process, namely online games in French, is noted.

Keywords: instructional design, online gamification, online game, learning French.

В современном мире обмен информацией и обновление знаний происходят с невероятной скоростью. Практически каждый день появляются и внедряются в образовательный процесс новые технологии, реальное коммуникативное пространство расширяется за счет виртуального интернет-пространства, происходит переоценка ценностей. В связи с вышеперечисленным изменяются требования, предъявляемые к процессу обучения школьников, что отражается в Федеральных государственных образовательных стандартах и приводит к возникновению в методике обучения иностранным языкам новых методов, технологий и приемов, соответствующих актуальным социальным тенденциям. Внедрение принципов педагогического дизайна в проектирование школьных программ по иностранному языку может стать весомым ответом на возникающие вызовы современности, т. к. педагогический дизайн занимается вопросами создания эффективной образовательной среды, где обеспечивается психологически комфортное развитие субъекта образования в условиях максимально рационально организованного учебного процесса за счет представления, сочетания и взаимосвязи разных типов образовательных ресурсов.

Для построения образовательной программы, исходя из идеологии педагогического дизайна, можно применить следующие его принципы:

Целеполагание. Важно четкое понимание и представление о том, что учащимся предстоит усвоить в процессе прохождения той или иной дисциплины. Формируется определенный уровень ожиданий от итогов самого процесса.

Представление нового материала. Человеческой психике свойственна выборочность восприятия нового материала, соответственно, важно заранее предусмотреть некоторые элементы, позволяющие удерживать внимание учащегося на важном и доводить главную мысль проекта в форме доступной обучающемуся [1].

Дифференциация и индивидуализация обучения. Учет потребностей и психологических особенностей учащихся и необходимая коррекция образовательной программы, индивидуальные задания, которые способствуют формированию и развитию личности [2].

Рефлексивность и обратная связь. Оценка и эффективность выбранного метода обучения невозможна без оперативного анализа. Еще на этапе разработки образовательной программы необходимо закладывать максимально гибкую систему обратной связи [1].

Согласно ФГОС основного общего образования, учитель иностранного языка в школе обязан быть готов применять современные методы и технологии для реализации образовательного процесса, к тому же использовать все свои творческие способности и личностные качества для эффективной организации учебной деятельности.

В преподавании иностранного языка нельзя обойтись без обучения грамматике и лексике. Это основные аспекты языковой системы. На каждом уровне владения языком существует свой лексико-грамматический запас. Обычно он определяется школьной программой. Но всегда ли школьникам хватает тех слов и грамматических конструкций для самовыражения и демонстрации собственного мнения на определенном этапе обучения? Так ли просто усвоить абстрактную грамматику и иногда не менее абстрактную лексику обычным, традиционным, путем?

Так как цифровизация учебных заведений существенно возросла в последнее время [3], нами было принято решение предложить ввести в учебный процесс онлайн-игру, направленную для расширения лексико-грамматического запаса школьников 6-го класса, изучающих французский язык.

Исходя из первого профессионального опыта в школе, преподавая французский язык, мы отметили, что на разных уровнях образования игровые технологии практически не применяются на уроках. На наш взгляд, обучение, понимание и усвоение новой информации лучше всего идет через игру, что доказано многочисленными исследованиями в области геймификации образования.

Онлайн-геймификация в настоящее время рассматривается как:

— Внедрение элементов игры и техник дизайна игры в неигровой контекст, применение игровых подходов в неигровых процессах для повышения уровня вовлеченности участников (в образовании — учащихся) в решение задач, которые ставятся перед ними [4].

— Повсеместное использование и адаптация видео- и онлайн-игр в повседневной жизни [5].

Раскрыть пользу онлайн-геймификации в обучении иностранному языку поможет ее продукт — онлайн-игра. Использование данной игры в образовательном процессе позволит повысить мотивацию учащегося; применить новые для учащихся формы представления информации; привлечь внимание учащихся к образовательному процессу, а также создать необходимые условия для развития творческого мышления и интеллектуальной активности обучающихся [6].

Применение выделенных выше принципов педагогического дизайна поможет эффективнее разработать образовательный продукт — игру на иностранном (французском) языке, которую, по нашему мнению, можно интегрировать в образовательную программу основной общеобразовательной школы и в которой будут учтены потребности и психологические особенности учащихся, что позволит сделать процесс освоения иностранного языка наглядным и понятным для каждого школьника.

Подчеркнем: при внедрении онлайн-игры на французском языке в школьную программу по иностранному языку необходимо учитывать методологию педагогического дизайна — понимание лично-ориентированного подхода как методологической базы, учет специфики целевой аудитории (школьников), последовательную разработку дидактического содержания (в соответствии с учебной задачей) и форм контроля за достижением образовательных результатов. При этом необходимо понимать, что данный продукт онлайн-геймификации закроет зазоры, которые существуют между текущими показателями учащихся и требуемыми, и будет эффективным дополнением к основной школьной программе по французскому языку.

Библиографический список

1. *Gagne R., Briggs L., Wager W.* Principles of Instructional Design. NY : Harcourt Brace College Publishers, 1992. 392 p.
2. *Демидова И. А.* Педагогический дизайн и его средства: теоретический анализ и опыт применения в педагогической практике // Педагогика. Вопр. теории и практики. 2019. № 4. С. 25–32.
3. Analytical review of education policies on digital transformation of school education worldwide / S.N. Vachkova, E. Yu. Petryaeva, D.A. Milyaeva et al. // Education and City: Quality Education for Modern Cities : Proceedings of the Fourth Annual International Symposium, Moscow, 23–25 августа 2021 года. Moscow : ISO LONDON LIMITED — European Publisher, 2021. P. 248–270.
4. *Мазелис А. Л.* Геймификация в электронном обучении // Территория новых возможностей. Вестн. Владивосток. гос. ун-та экономики и сервиса. 2013. № 3 (21). С. 139–142.
5. *Орлова О. В., Титова В. Н.* Геймификация как способ организации обучения // Вестн. Томс. гос. пед. ун-та. — 2015. — № 9 (162). — С. 60–64.
6. *Ельмикеёв О. Р.* Педагогические основы применения компьютерных игр в образовательном пространстве : автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01. Йошкар-Ола, 2004. 18 с.