



ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ:  
ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

М. В. Фоминых, Б. А. Ускова, Н. О. Ветлугина

**ИННОВАЦИОННЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ  
ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ**



Екатеринбург  
РГПУ  
2024

Министерство просвещения Российской Федерации  
ФГАОУ ВО «Российский государственный  
профессионально-педагогический университет»

**М. В. Фоминых, Б. А. Ускова, Н. О. Ветлугина**

**ИННОВАЦИОННЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ  
ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ**

Монография

Екатеринбург  
РГПУ  
2024

УДК 37.016:81'243

ББК Ш119

Ф 76

Авторы: М. В. Фоминых (введение, гл. 4),  
Б. А. Ускова (заключение, гл. 3, 5), Н. О. Ветлугина (гл. 1, 2)

**Фоминых, Мария Вячеславовна.**

Ф 76     Иновационные методы обучения иностранным языкам: монография / М. В. Фоминых, Б. А. Ускова, Н. О. Ветлугина. Екатеринбург: Изд-во Рос. гос. проф.-пед. ун-та, 2024. 82 с. Текст: непосредственный.

ISBN 978-5-8050-0787-4

Посвящена современным методам обучения иностранным языкам. Рассматриваются вопросы применения социальных сервисов Веб 2.0, использования подкаста на занятиях по английскому языку, анализируется эффективность применения новейшей технологии эдьютейнмент, а также методов геймификации и применения образовательных квестов.

Адресована преподавателям, методистам, аспирантам, магистрантам и студентам, а также тем, кто интересуется инновационными тенденциями в методике обучения иностранным языкам и лингводидактике.

УДК 37.016:81'243

ББК Ш119

Рецензенты: кандидат филологических наук С. С. Фалалеева (ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет»); кандидат педагогических наук А. Ю. Трояк (ФГБОУ ВО «Сибирская пожарно-спасательная академия ГПС МЧС России»)

ISBN 978-5-8050-0787-4

© ФГАОУ ВО «Российский  
государственный профессионально-  
педагогический университет», 2024

## Введение

Среди задач стратегического направления в области цифровой трансформации науки и высшего образования РФ называются внедрение принципов цифровизации в деятельность системы образования, развитие различных инструментов и сервисов, создание условий для их использования в образовательных организациях, повышение квалификации педагогических работников в области информационно-коммуникационных технологий. Применение данных технологий способствует обеспечению возможности получать качественное образование в условиях, отвечающих современным требованиям, а также совершенствованию традиционных форм обучения.

Информационно-коммуникационные технологии активно внедряются и в область иноязычного образования для повышения мотивации обучающихся к изучению иностранного языка, проявления интереса к изучению аутентичных материалов и т. д. Кроме того, применение данных технологий способствует устранению страха совершить ошибку, поскольку контроль знаний, в частности онлайн-тестирование, предусматривает возможность просматривать и сообщать результаты каждого обучающегося в индивидуальном порядке. Потенциал информационных технологий растет и обогащается с каждым годом, благодаря чему преподаватели иностранного языка могут использовать новые ресурсы на своих занятиях, тем самым совершенствуя процесс обучения.

Следует отметить, что каждый пользователь социальных сервисов Веб 2.0 может получить доступ к цифровым ресурсам, масштабным коллекциям интернет-материалов, принять участие в редактировании уже имеющегося и создании своего собственного контента. Опираясь на принципы открытости и интерактивности, социальные сервисы Веб 2.0 становятся общедоступной образовательной средой. Однако у современного преподавателя появляется проблема выбора таких инструментов Веб 2.0, которые необходимы для достижения конкретных целей в обучении иностранному языку (или отдельным языковым навыкам), что ставит задачу определения эффективности подобных сервисов. Кроме того, программа бакалавриата по направлению 44.03.01 Педагогическое образование содержит в себе такую общепрофессиональ-

ную компетенцию, как способность понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности, что подтверждает необходимость применения социальных сервисов в ходе обучения.

Цифровая эра открывает широкие возможности, предоставляя новые сервисы, к которым можно отнести и систему подкастинга. Подкасты как аудиоматериалы могут быть легко введены в учебный процесс и использоваться в качестве средства формирования навыка восприятия текста на слух. Современные обучающиеся используют различные интернет-технологии, электронные, компьютерные технологии и средства, что адаптирует их к введению в образовательный процесс новых сервисов, способствующих приобретению знаний, умений и навыков.

Преподавание иностранного языка – комплексный процесс, к которому существует множество подходов. В общеобразовательных организациях преподаватели стараются дать полное представление о предмете, обучают всем видам речевой деятельности (чтение, письмо, говорение, аудирование). Сделать урок более увлекательным помогает технология эдьютейнмент, описание которой представлено в настоящей работе. Данная технология подразумевает интеграцию обучения и развлечения с целью повышения эффективности обучения и мотивации обучающихся к образованию и саморазвитию. Технологии развлечения позволяют проявить творческий подход к учебе как учителям, так и обучающимся. Внедрение новых технологий и методов обучения объясняется условиями меняющейся действительности, сменой интересов современных обучающихся, открытиями и достижениями в различных областях науки, оказывающими влияние на образовательный процесс.

Надеемся, что данная монография, в которой описаны новейшие методы обучения иностранному языку (на примере английского языка), будет интересна как будущим преподавателям, так и практикующим специалистам, стремящимся к совершенствованию своих профессиональных компетенций.

## **Глава 1. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОЦИАЛЬНЫХ СЕРВИСОВ ВЕБ 2.0 В ОБУЧЕНИИ**

«Веб 2.0» – популярный термин, используемый для обозначения второго поколения Всемирной паутины и таких приложений, как блоги, вики, RSS и социальные закладки.

Одним из основных отличий Веб 2.0 (Web 2.0) от традиционной Всемирной паутины является более тесное сотрудничество между пользователями Интернета и поставщиками цифровых услуг. В то время как Веб 1.0 был программным обеспечением, организованным вокруг страниц, технологий и предприятий, Веб 2.0 создается для обычных людей и необходимых им услуг [52]. В эпоху Веб 1.0 пользователи Интернета имели возможность читать цифровое содержимое веб-страниц, но не могли создавать их самостоятельно, поскольку для их обновления требовалась квалификация веб-мастера. Другими словами, Веб 1.0 не был ориентирован на пользовательский контент, то есть на создание цифрового контента пользователями Интернета.

Ключевыми особенностями Веб 2.0 являются:

- открытый доступ для всех пользователей Интернета. Веб 2.0 доступен людям всех возрастов, любого уровня образования и финансового положения, использующим Интернет для общения, сотрудничества, творчества;

- возможность осуществления коллективных действий и создания социальных сетей. Многие сторонники Веб 2.0 считают, что использование Интернета все больше смещается именно в эту сторону, поскольку предоставляемый контент использует потенциал Интернета через интерактивную динамическую веб-страницу. Сервисы социальных сетей (социальные сети) – это сайты, которые позволяют каждому пользователю бесплатно создавать свой собственный интернет-профиль. Пользователи социальных сетей могут общаться с другими пользователями, загружать файлы, обмениваться мгновенными сообщениями или писать в блоги. Социальные сети также могут содержать ссылки на контент, созданный пользователями Интернета;

- личное самовыражение и распространение идей. Каждый пользователь Интернета имеет возможность вести свой блог, высказывать свое мнение на форумах, добавлять комментарии по интересующей его теме и т.д;

- создание цифрового контента и обмен им (например, онлайн-энциклопедия «Википедия»).

Кроме того, важной особенностью Веб 2.0 является глобальное распространение инновационных веб-сайтов [57]. Как только в Интернете появляется веб-сайт, использующий инновационную идею, он обретает популярность. Как следствие, количество подобных сайтов быстро растет по всему миру.

Веб 2.0 – это совершенно иная платформа, нежели те, с которыми мы сталкивались до сих пор. В отличие от предыдущих ИТ-платформ общего назначения, Веб 2.0 ориентирован на коммуникацию, а не на вычисления. Основная задача современного Интернета – связать информацию с людьми. Причем информацию связывают гиперссылки, а не программы, обрабатывающие данные. Все пользователи Интернета нового поколения Всемирной паутины могут напрямую подключаться к необходимым им цифровым сервисам, не имея специальных знаний в области информационных технологий.

Одним из главных феноменов Веб 2.0 можно назвать появление социальных сетей. Термин «социальные сети» описывает электронные платформы и онлайн-инструменты, посредством которых пользователи Интернета обмениваются мыслями, идеями, мнениями, фотографиями, видео, музыкой и т. д. Главная особенность социальных сетей заключается в том, что они контролируются и используются людьми, а не организациями.

Далее представлено описание основных сервисов и инструментов Веб 2.0.

**Вики** (англ. *wiki*) – это веб-страница, на которой любой пользователь может добавлять, удалять или изменять цифровой контент. Типичным примером вики является «Википедия».

«Википедия» – это глобальное и многоязычное коллективное энциклопедическое предприятие, созданное в Интернете. «Википедия» пре-

доставляет свободно используемый контент с объективной и проверяемой информацией, которую любой желающий может изменять и улучшать. При этом зарегистрированные участники «Википедии» контролируют и обрабатывают информацию, добавленную незарегистрированными пользователями Интернета.

**RSS-синдикация** (англ. *Really Simple Syndication*) относится к стандартизированному методу обмена цифровой информацией через Интернет. Пользователь Интернета может автоматически получать информацию о событиях и новостях с тех веб-сайтов, которые поддерживают RSS, подписавшись на соответствующую услугу на веб-сайте.

**Блог** – это веб-сайт, содержащий обсуждение или информацию по определенной теме. Блог публикуется во Всемирной паутине и состоит из сообщений в обратном хронологическом порядке. Обычно он написан отдельным лицом или группой авторов, а записи содержат аннотации и ссылки на другие веб-сайты, изображения и фотографии.

**Подкаст** – это цифровой мультимедийный файл, который распространяется через Интернет с использованием потоков повторной публикации для воспроизведения на мобильных устройствах и персональных компьютерах. Его может создать любой пользователь, у которого есть микрофон, программное обеспечение для записи и подключение к Интернету.

Термин «подкаст» (англ. *podcast*) представляет собой комбинацию слов *broadcast* и *iPod* (медиаплеер от Apple Computer Corporation), относится к любой комбинации программного и аппаратного обеспечения, которое позволяет автоматически загружать аудиоконтент в формате mp3. Аудиофайлы подкастов автоматически загружаются программами управления контентом, такими как iTunes и Windows Media Player.

**Видеоподкаст**, или **vodcast** – это материал, представленный в цифровом видео- и аудиоформате, что отличает его от подкаста, содержащего только аудиофайлы. Термин состоит из аббревиатуры *vod* (*Video on Demand*) и слова *podcast*.

**Виртуальный мир** – это компьютерная мультимедийная среда, которая обычно работает через Интернет и разработана таким образом, чтобы пользователи могли «жить» и взаимодействовать с по-

мощью своего графического представления – аватара [58]. Наиболее известными примерами виртуальных миров являются Second Life (<http://secondlife.com/>), There (<http://www.there.com/>) и Active Worlds (<https://www.activeworlds.com/index.html>).

**Онлайн-игры** – это игры со сложной графикой и виртуальными мирами, для которых требуется постоянное соединение с Интернетом. Ключевыми особенностями этих игр являются взаимодействие и интерактивность. Характеризуются захватывающим и увлекательным сюжетом, а также необходимостью использовать имеющиеся знания. Другими преимуществами онлайн-игр являются наличие обратной связи, развитие навыков коммуникабельности у игроков, а также тот факт, что игровой процесс является мультисенсорным, активным, эмпирическим обучением.

**Теги** (англ. *tag*) – это метки, которые классифицируют контент и облегчают его поиск для пользователей. Тегирование – это способность характеризовать с помощью семантических ключевых слов в качестве описательных тегов любой цифровой объект: веб-страницы, фотографии, тексты. Это очень распространенный метод категоризации информации, используемый как при хранении и классификации контента, созданного самими пользователями (в основном в блогах), так и при поиске контента, созданного другими пользователями.

Процесс тегирования используется для распространения и обмена классифицированным контентом: пользователи делятся созданными ими личными рейтингами и методами поиска интересующей их информации с другими пользователями Интернета. Благодаря этому процессу появился термин «социальные закладки».

Наиболее популярными сервисами социальных закладок являются:

- Delicious, где пользователи представляют и помечают свои любимые веб-сайты (закладки);
- Flickr, где пользователи могут хранить свои фотографии и помечать их тегами. Пользователям предоставляется возможность упорядочивать свои данные, а также общаться с другими людьми, объединяться в группы по интересам, вести тематические обсуждения.

**Мэшапы** (англ. *mash up*) – веб-приложение, объединяющее данные с разных веб-сайтов в одно целое. Такое объединение реализуется через открытые программные интерфейсы/платформы (открытые API-интерфейсы прикладного программирования), например, Pipes от Yahoo, редактор Google Mashup и Popfly от Microsoft.

Мэшапы обычно состоят из графики, текста, аудио- и видео-файлов, которые взяты из различных медиа, таких как блоги, вики, YouTube, Google Maps, и объединяются, чтобы дать желаемый результат. Наиболее важными категориями приложений для создания мэшапов являются:

- представление и поиск приложений на географической карте;
- приложения для фото- и видеопроекции;
- интеллектуальные поисковые приложения;
- приложение для обмена файлами;
- новостные приложения.

Мэшапы часто используются на веб-сайтах оценки продуктов, в сервисах для организации путешествий и т. д. (например, Amazon.com, Tripadvisor.com).

**Роль социальных сервисов Веб 2.0 в обучении иностранному языку.** Если в период зарождения Интернета нового поколения перечисленные выше ресурсы использовались только для общения, то теперь их можно применять для совершенно других действий. Например, Веб 2.0 – незаменимый помощник современного учителя. На сегодняшний день наиболее распространенными компьютерными технологиями, используемыми при обучении иностранному языку, являются:

- интернет-сайты;
- электронная почта;
- сервисы вики;
- видео-конференц-связь;
- подкасты, видеохостинг YouTube;
- блоги для самостоятельного изучения иностранного языка.

Традиционный урок иностранного языка обычно характеризуется непосредственным обучением учителем грамматике и лексике, а также

запоминанием обучающимися языкового материала. Модели учебного проектирования для традиционных моделей компьютерного обучения были построены на бихевиористских и объективистских взглядах на знания и выражались через приобретение пассивных инертных знаний без контекста. Например, для введения новых слов учитель иностранного языка использует презентацию, созданную в программе PowerPoint. В презентации даны предложения, иллюстрирующие применение новых слов, и необходимые грамматические аспекты использования слов в тексте, однако студентам сложно их запомнить. По мнению Ш. Ч. Янга, причина в отсутствии значимого контекста, что делает такой подход к обучению иностранному языку неэффективным [68].

Ключ к использованию инструментов Веб 2.0 в обучении иностранным языкам заключается в том, чтобы применять их для поддержки значимой среды, а не для облегчения прямого обучения при традиционном подходе к обучению иностранному языку. Наиболее глубокое влияние Интернета заключается в его способности поддерживать и расширять различные аспекты социального обучения [53].

Инструменты Веб 2.0 обеспечивают эффективность обучения не только в классах, но и расширяют возможности обучения за его пределами.

Однако существует множество факторов, которые необходимо учитывать при принятии решения об использовании инструментов Веб 2.0.

1. *Технические трудности* могут заключаться в несовместимости форматов видеоматериалов или значительной продолжительности загрузки. Важно помнить, что обучающиеся нередко сталкиваются с трудностями, когда начинают использовать новый инструмент в своем обучении, и степень трудностей или сложность инструмента имеют отрицательную зависимость от их готовности принять его. В связи с этим преподавателю следует удостовериться в отсутствии технических проблем и быть готовым устранить их в случае возникновения.

2. *Конфиденциальность и другие юридические и этические проблемы.* Пользователи Веб 2.0 могут вести себя неподобающим образом, например, незаконно обмениваться файлами (нарушение автор-

ских прав), рассылать спам, использовать несколько образцов идентификационных данных, вводить в заблуждение и использовать незаконные материалы. Другие неуместные действия в виртуальном мире включают нарушение конфиденциальности, подслушивание, эксплуатацию, нарушение профессиональной этики.

Хотя инструменты Веб 1.0 значительно расширили доступ обучающихся к информации, инструменты Веб 2.0 инициируют еще более существенные изменения в преподавании и обучении. Такие инструменты, как блоги, вики, социальные сети и MUVES, являются примерами новой ориентированной на пользователя модели информационных инструментов, подчеркивающей его участие (например, их создание и ремикширование).

Инструменты Веб 2.0 также являются своего рода каналами для неформального и неструктурированного конструктивного обучения. Например, использование инструментов Веб 2.0 в обучении иностранным языкам имеет потенциал для повторного вовлечения людей в процесс обучения и воспитания, а также поощрения критического мышления обучающихся в отношении их обучения, что является одной из традиционных целей образования [47].

Некоторые исследователи утверждают, что инструменты Веб 2.0 предлагают возможность радикально изменить образовательную систему, лучше мотивировать студентов, вовлекать их в качестве активных участников образовательного процесса [55]. Ниже приведены инструменты Веб 2.0, которые могут быть полезными на уроках иностранного языка.

- **Glogster** – это инструмент Веб 2.0, который позволяет пользователям создавать интерактивные медиа-постеры и встраивать их в свои вики или другие веб-сайты ([www.glogster.com](http://www.glogster.com)) [40]. Существуют различные возможности для использования этого инструмента в обучении иностранному языку.

Например, преподаватели и студенты могут использовать Glogster для иллюстрации тем курса с помощью текста, изображений и звука. По сравнению с традиционным плакатом, Glogster гораздо более интерактивен и универсален благодаря простоте в использовании, красоч-

ности и возможностям смешивать текст, звук и изображения. Студенты также могут поделиться своими постерами в Интернете, разместить их в вики, биографиях и на других веб-сайтах, чтобы это поощряло пользователей демонстрировать свое понимание иностранного языка и культуры.

Возможным недостатком использования приложения Glogster некоторые преподаватели и студенты могут назвать слишком большое количество информации, размещенной на медиа-плакате, что не согласуется с теорией когнитивной нагрузки, разработанной в 1980-х гг. австралийским нейрофизиологом Д. Свеллером [65]. Согласно данной теории, для оптимального усвоения материала необходимо обеспечить адекватную нагрузку на оперативную память обучающихся. В связи с этим не стоит перегружать плакаты информацией, несмотря на то, что представление материалов по нескольким каналам восприятия при изучении иностранного языка может иметь и противоположный эффект (например, при просмотре фильмов с английскими субтитрами).

- Многопользовательская виртуальная среда *MUVE* не является новой концепцией, однако ее применение в образовании начало набирать популярность только в последнее время. В настоящий момент доступно или разрабатывается около 180 виртуальных миров. Одним из самых популярных является онлайн-мир Second Life (SL), разработанный высокотехнологичной калифорнийской компанией Linden Lab. SL позволяет своим пользователям, называемым резидентами, взаимодействовать с друг с другом через аватары – графические изображения пользователей. Жители могут общаться и развивать свои языковые навыки в разных сферах в игровой манере.

- *Quizlet* – бесплатный сервис, который предоставляет доступ к учебным карточкам для запоминания информации по любой теме и учебной дисциплине. Все, что требуется от пользователя, – найти в базе или создать свой собственный интерактивный материал. Для работы с карточками можно добавлять упражнения или игры [48].

- *LinguaLeo* – онлайн-приложение, включающее в себя интерактивные занятия, словарь, аудио- и видеоматериалы, обеспечивающие освоение «живого» языка, упражнения для отработки грамматических

навыков и многое другое. *LinguaLeo* подходит как новичкам, так и тем, кто уже имеет некоторые знания.

- **Duolingo** – онлайн-приложение, которое предлагает письменные уроки, диктанты, упражнения на развитие навыка аудирования и т. д. Уроки Duolingo основаны на игровом подходе и позволяют изучать язык с помощью перевода слов на родной язык и обратно, построения предложений и тренировки произношения. Процесс обучения остается двуязычным, следовательно, более быстрым и простым. В приложении предусмотрены награды для обучающихся по мере прохождения очередного уровня.

- **Discord**. В последнее время на смену популярной программе Skype приходит более удобный мессенджер Discord, который предлагает следующие возможности [50]:

- бесплатная учебная платформа с закрытым доступом для разных предметов;

- текстовые каналы для организации уроков, семинаров и домашних заданий;

- голосовые каналы для личных бесед, групповых обсуждений и даже консультаций;

- учебная среда для проведения занятий в режиме реального времени, на которых одновременно могут присутствовать до 50 человек.

- **YouTube**. Данный сервис является видеохостингом, где каждый зритель сможет найти видеоматериал в соответствии со своими интересами. Данный сайт является мультязычным, что позволяет воспринимать на слух речь оратора и учиться произносить так же, как носитель языка. Использование видеоматериалов в обучении иностранному языку активизирует внимание и память обучающихся, расширяет их кругозор, развивает и совершенствует иноязычные коммуникативные умения. Для достижения эффективного использования видеоматериала в обучении иностранному языку необходимо соблюдать ряд условий:

- содержание видеоматериала должно соответствовать изучаемому учебному материалу, теме занятия и уровню владения языком;

- видеоматериал должен предоставлять обучающимся возможность развития языковой, коммуникативной и социокультурной компетенций;

– демонстрация видеоматериала должна сопровождаться четкой инструкцией преподавателя, направленной на решение конкретной учебной задачи.

• **Блоги.** Существует несколько классификаций блогов по различным параметрам [10, 23, 31, 67]:

1) по автору:

– личный (авторский, частный) – ведется одним лицом (как правило, владельцем блога);

– коллективный – ведется группой лиц;

– корпоративный – ведется сотрудниками одной организации;

2) по наличию и виду мультимедиа:

– текстовый – блог, основным содержанием которого являются тексты;

– фотоблог – блог, содержащий фотографии;

– музыкальный – основное содержание блога составляет музыка;

– видеоблог – блог, предоставляющий видеоролики.

Блоги дают возможность прослушивания речи носителя языка. Использование соответствующих видов блогов, таких как музыкальный или видеоблог, способствует обучению ритмико-интонационной стороне речи. До настоящего времени обучение интонации сводилось к механическому воспроизведению, поэтому речь на иностранном языке носила искусственный характер.

Обучение иностранному языку является очень трудоемким процессом, поэтому преподавателям необходимо постоянно увлекать, мотивировать, поощрять обучающихся. В связи с этим необходимо обратить особое внимание на обучающие возможности социальных сервисов Веб 2.0, активными пользователями которых являются люди разных возрастов. Использование таких сервисов в обучении дает возможность доступа к самой обширной библиотеке информации, которая помогает не только лучше освоить информацию, но и разнообразить образовательный процесс.

## Глава 2. МЕТОД ПОДКАСТИНГА В ПРЕПОДАВАНИИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

**Аудирование как вид речевой деятельности.** Как известно, речевая деятельность имеет большое значение для каждого человека – он говорит, слушает, пишет, читает. С ее помощью происходит передача информации, опыта, знаний как отдельного индивида, так и человечества в целом. В то же время речь является средством воспитания, образования, духовного развития, установления межличностного и группового контакта, средством взаимодействия. Речь определяют как деятельность человека, использующего язык в целях общения, выражения эмоций, оформления мысли, познания окружающего мира, для планирования своих действий и пр. [1]. Так, непосредственно речевая деятельность является компонентом речи и обозначает сам процесс говорения, результатом которого выступает определенное речевое произведение. По А. А. Леонтьеву, речевая деятельность определяется как процесс использования языка во время какой-либо иной деятельности, в первую очередь – познавательной. Основными критериями развития языковых речевых навыков, а также компонентами речи являются чтение (понимание содержания прочитанного), письмо (грамотное написание), говорение (грамотное устное выражение мысли), аудирование (способность воспринимать речь на слух) [25].

Процесс обучения, направленный на формирование языковой компетенции обучающихся, неотъемлемо включает в себя различные виды деятельности, которые в свою очередь способствуют формированию, усвоению и совершенствованию различных знаний, умений и навыков. Традиционно выделяется два вида речевой деятельности – устная и письменная. Письменная речь отличается высоким уровнем подготовленности, т. к. написанный текст может неоднократно редактироваться и изменяться в процессе создания. Устная же речь обладает рядом уникальных особенностей. Она не является обдуманной заранее, говорящий вынужден подстраиваться под речь собеседника, учитывать реакцию на диалог, что придает устному виду коммуникации

спонтанный характер. Также она отличается большим количеством невербальных (несловесных) средств выразительности, таких как мимика, жесты и т. д. Говорение и слушание являются компонентами устной речи. В современных условиях коммуникативной направленности образования и в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования формирование коммуникативной компетенции, т. е. способности к устной коммуникации на родном и иностранном языках, является ключевым требованием к выпускнику учебного заведения [32]. Таким образом, проблема обучения аудированию и совершенствования данного навыка является особенно актуальной.

Впервые термин «аудирование» был использован американским психологом Д. Брауном. В России этот термин был введен З. А. Кочкиной в 60-х гг. XX в. и определялся как «процесс восприятия и понимания слышимой речи» [22, с. 19]. В настоящее время в отечественной методике обучения иностранным языкам аудитивный навык определяется как речевая операция, доведенная до уровня автоматизма и связанная с узнаванием и различением на слух отдельных звуков и звуковых комплексов, в том числе различных типов интонационных конструкций в потоке речи. Профессор Н. Д. Гальскова описала аудирование как сложную рецептивную мыслительно-мнемическую деятельность, которая связана с восприятием, пониманием и активной переработкой информации, содержащейся в устном речевом сообщении [8, с. 67]. Определение данного вида деятельности в качестве мнемического отсылает нас к тому факту, что восприятие речи на слух связано и с памятью, процессом запоминания и анализа информации.

В настоящей работе под аудированием мы понимаем рецептивный вид речевой деятельности, связанный с восприятием речи, обработкой полученной информации, ее анализом и пониманием для дальнейшего воспроизведения реакции на прослушанный фрагмент речи. Применительно к восприятию на слух речи на английском языке следует отметить необходимый мысленный перевод материала на родной язык реципиента. В связи с этим большинство исследователей считают аудирование наиболее затруднительным видом речевой деятель-

ности для обучающихся высших учебных заведений. Причин для этого несколько: недостаточность практики аудирования на занятиях по иностранному языку в связи с небольшим количеством аудиторных часов, сложность понимания различных акцентов, страх не понять содержание аудиоматериала, быстрый темп речи говорящего и другие [8, с. 58–60].

Рассмотрим признаки речевой деятельности, выделенные А. А. Леонтьевым, а также их наличие непосредственно в аудировании [25]:

1) *предметность* – любой вид деятельности на иностранном языке предполагает непосредственную связь с языком, а при аудировании текста у реципиента происходит обработка аутентичной речи;

2) *целенаправленность* – любой акт деятельности характеризуется направленностью на получение конкретного результата. Процесс аудирования должен завершаться пониманием иноязычной речи и аутентичных текстов, восприятием ее на слух, тогда цель речевой деятельности будет достигнута;

3) *мотивированность* – акт деятельности побуждается определенным мотивом/мотивами. В частности, мотивом аудирования является познавательный-коммуникативный интерес к информации, содержащейся в аудиоматериале. Реципиент (обучающийся) выражает готовность осмыслить речевой материал и тем самым обеспечить коммуникацию.

**Методика совершенствования навыка аудирования.** Одна из первостепенных задач обучения иностранному языку – научиться понимать речь на слух. Благодаря аудированию совершенствуется произношение обучающегося, а также интонационный ряд. Нельзя не отметить тот факт, что в процессе развития навыка аудирования развиваются и навыки чтения, письма, говорения [35]. Прослушивание не может использоваться как самостоятельный вид деятельности в классе, он должен быть сопряжен с дополнительными заданиями, направленными на закрепление прослушанного материала. Например, аудирование может осуществляться в сочетании с заданием на воспроизведение основной информации, заполнение пропусков, решение тестов открытого типа и т. д.

Выделяют несколько этапов работы с аудиозаписями:

- 1) *предтекстовый* (подготовка к прослушиванию);
- 2) *текстовый* (непосредственно прослушивание);
- 3) *послетекстовый* (рефлексия).

Предлагаем рассмотреть каждый из приведенных этапов более подробно.

Перед прослушиванием выбранной аудиозаписи педагогу следует провести с обучающимися предварительную работу, которая способна снять трудности лингвистического и психологического характера. Это могут быть любые виды учебных заданий, направленные на подготовку студента к прослушиванию иностранной речи:

- обсудить уже знакомую информацию в рамках темы;
- ответить на вопросы по теме аудиоматериала;
- проанализировать связанные с будущей работой фотографии, рисунки, схемы;
- ознакомиться со списком ключевых фраз и т. д.

Способ представления темы и подготовки к прослушиванию может быть разным, а список примеров может быть расширен в зависимости от креативности и целей преподавателей. Основной задачей первого этапа является мотивирование обучающихся, устранение затруднений в восприятии и понимании речи.

Во время прослушивания аудиоматериала, помимо обработки устной речи аудитора, обучающимся необходимо самостоятельно и до завершения аудиозаписи выполнить определенное задание. Прослушивание аудиозаписи может повторяться от одного до трех раз, в зависимости от объема деталей, которые необходимо получить [11]. Наиболее подходящим упражнением для такого рода деятельности является заполнение пропусков в тексте: обучающимся необходимо найти подходящее слово, основываясь на содержании аудиоматериала. Также эффективным будет задание с множественным выбором: из нескольких предложенных вариантов ответа обучающиеся выбирают единственный правильный ответ на вопросы по прослушанному материалу. Приведем еще несколько примеров видов учебной деятельности, вы-

полнение которых целесообразно на текстовом этапе работы с аудиоматериалом:

- сформулировать основную идею текста;
- дать развернутый ответ на вопрос;
- установить последовательность подачи материала;
- соотнести иллюстрации с текстом.

Деятельность после прослушивания включает в себя упражнения, связанные с проверкой полученной информации. Для достижения этой цели можно использовать различные виды вопросов, которые помогли бы обучающимся воспроизвести содержание прослушанной записи, а преподавателям – оценить их уровень понимания иностранной речи. Также в послетекстовый этап можно включить пересказ текста, совместное обсуждение темы и содержания записи, например, выражение личного отношения к теме, впечатления от материала. Подчеркнем, что послетекстовый этап работы с аудиоматериалом имеет большое значение, поскольку при его выполнении обучающиеся могут использовать все виды речевой деятельности.

Обучение аудированию предполагает работу над двумя его функциональными видами: аудирование в процессе непосредственного (диалогического) общения (face-to-face-коммуникация) и аудирование связных текстов в условиях опосредованного общения (аудиозапись). В образовательных учреждениях первый вид рецептивной деятельности происходит в виде общения обучающегося с педагогом и друг с другом, при этом в исключительных случаях данная деятельность имеет естественный характер (например, педагог или кто-то из обучающихся являются носителями изучаемого языка). Аудирование связных текстов предусмотрено учебными пособиями: задания встречаются в каждом тематическом блоке.

Аудирование как вид речевой деятельности имеет ряд своих особенностей, которые обуславливают специфику обучения этой деятельности на занятиях. При использовании заданий, направленных на восприятие речи на слух, необходимо учитывать следующие факторы:

- экстралингвистические – темп предъявления аудиотекста, наличие опор, облегчающих процесс восприятия и понимания аудиоинформации, интонационный фон, расставленные в речи акценты;

- индивидуально-личностные – речевой и языковой опыт обучающихся в родном и иностранном языках, уровень сформированности механизмов аудирования;

- лингвистические – языковая, структурная и содержательная характеристики текстов.

Помимо того, что представленные выше факторы определяют трудности в овладении навыком слухового восприятия, они также помогают их устранить. В ходе работы с аудиотекстами обучающиеся овладевают комплексом учебных и адаптивных (т. е. связанных непосредственно с личными способами преодоления трудностей) умений, которые в совокупности с речевыми умениями составляют стратегию понимания аудиотекста. К учебным умениям Н. Д. Гальскова относит следующие [8, с. 148–150]:

- выделение необходимой, значимой информации из текста;
- сопоставление, классификация информации в соответствии с определенной учебной задачей;
- предвосхищение информации;
- обобщение, определение оценки полученной информации;
- письменная фиксация воспринимаемой на слух информации.

Адаптивные (компенсирующие) умения позволяют обучающемуся успешно понимать звучащий текст при условии ограниченного языкового и речевого опыта. К ним относятся:

- языковая и контекстуальная догадка о значении незнакомых языковых средств и категорий;
- опора на информацию, предваряющую аудиотекст, на различные паралингвистические средства (жесты, мимику, наглядность и др.), на план текста, его структуру, а также на свой речевой и жизненный опыт.

Успешное совершенствование навыка аудирования в учебном процессе обуславливается соблюдением и совмещением описанных факторов, а также регулярностью работы с аудиоматериалами. Преподавателю необходимо подбирать подходящие к определенным учебным ситуациям аудиозаписи, которые помогают реализовать цель и задачи занятия, а также тренируют восприятие речи на слух. Компьютеризация образования предлагает ряд новых способов работы с аудио-

материалами, таких как использование аутентичных материалов, работа с онлайн-сервисами, применение новейших технологий.

**Понятие подкастинга.** Информатизация системы образования способствует внедрению новых электронных технологий, средств и способов ведения процесса обучения. Использование социальных сервисов Веб 2.0 и интернет-технологий в преподавании английского и других иностранных языков позволяет обеспечить свободный доступ к аутентичному материалу и организовать наиболее эффективное формирование отдельно взятых навыков. Способом распространения звуковой информации, аудитивного материала, который может быть адаптирован к использованию его на занятиях английского языка, является популярная в глобальной сети система подкастов. Термин «подкаст» был впервые введен журналистом британской газеты The Guardian Беном Хаммерсли и является слиянием английских слов «iPod» и «broadcast».

Многие современные словари определяют подкаст как цифровой аудиофайл, размещенный в сети Интернет и доступный к воспроизведению на личном компьютере или переносном устройстве [1, 13, 37]. На сайте компании Apple подкаст определяется как серия эпизодических программ, доставляемых пользователю через сеть Интернет. Издатель подкастов формирует выпуски путем размещения эпизодов на веб-сервере, после чего потребитель подписывается на подкаст с помощью клиентского приложения, например, iTunes. С. С. Распопова и Т. А. Саблина под понятием «подкастинг» подразумевают цифровую запись радиопередачи, серию эпизодических программ и средство публикации аудио- и видеофайлов, а также процесс создания и распространения звуковых передач [39]. В данной работе мы предлагаем определить *подкаст* как видео-, аудиозапись или серию звуковых записей на определенную тематику, которые размещены на специализированном веб-сервере и доступны к загрузке на устройство для дальнейшего воспроизведения.

Использование англоязычного подкаста на занятиях английского языка делает возможным знакомство со звучанием речи носителей, т. е. подкаст является аутентичным материалом. В Толковом словаре русского языка Т. Ф. Ефремовой термин «аутентичный» определяется

как «исходящий из первоисточника, соответствующий подлиннику; подлинный» [13]. Созданный носителями английского языка подкаст может быть выбран преподавателем в качестве материала, примененного на занятии для совершенствования навыка аудирования. Согласно словарю методических терминов, аутентичными являются «материалы для изучающих язык, которые используются в реальной жизни страны» [1]. Аутентичным материалом могут выступать устные и письменные тексты, иные предметы культуры, которые являются реальным продуктом носителей иностранного языка и не адаптированы под конкретный уровень владения языком среди студентов языкового направления подготовки. К ним можно отнести такие средства массовой информации, как печатная пресса, реклама, телевизионные и радиопередачи, видеоролики и аудиозаписи, в том числе подкасты. Находясь в одном ряду с радио и телевидением, подкаст как аутентичный материал позволяет слушателям использовать его в офлайн-формате, благодаря чему пользователи не зависят от временных рамок прямого эфира и имеют возможность прослушивать аудиозапись во время занятия. Наиболее распространенными платформами, на которых размещаются как русскоязычные, так и иностранные подкасты, являются SoundCloud, Apple Podcasts, CastBox, Google Podcasts, «Яндекс.Музыка» и др. Глобальная сеть Интернет предлагает аутентичные подкасты, созданные для носителей иностранного языка, и учебные подкасты, специализированные в соответствии с учебными целями. А. Г. Соломатина предлагает понимать учебный подкаст как аудио- или видеозапись, созданную на иностранном языке в соответствии с языковым и тематическим содержанием учебной программы и размещенную на сервере подкастов для дальнейшего использования в учебном процессе [43].

Процесс подкастинга начинается с создания контента с помощью инструментов захвата и редактирования звука. Создатель подкаста определяет путь распространения созданного файла, публикуя его на определенном веб-сайте, например, Apple Podcast. На странице подкаста перечислены данные и названия всех эпизодов подкаста, включая даты публикации эпизодов, названия и сопроводительные тексто-

вые описания. Пользователь, заинтересованный в изучении определенной темы, подписывается на подкаст, сохраняя данный канал в список избранных. После подписки новые эпизоды подкаста автоматически доставляются на компьютер пользователя. Загруженные эпизоды затем можно воспроизводить, переигрывать или архивировать, как и любой другой компьютерный файл.

В зависимости от типа аудиофайлов традиционно выделяются три вида подкастов [24, с. 231]:

1. *Аудиоподкаст*. Данный тип предоставляет информацию в виде стандартного аудиофайла в формате mp3. Для воспроизведения данной записи необходим лишь компьютер со встроенным аудиопроигрывателем или иное средство воспроизведения звука, например, магнитофон.

2. *Видеоподкаст*. Этот тип предполагает предоставление информации в виде видеофайла (видеоролик, фильм) и требует наличия видеоплеера в компьютере.

3. *Скринкаст*. Такие подкасты предоставляют информацию в виде видеофайла, но в отличие от видеоподкастов на видеозапись накладывается аудиодорожка с субтитрами и/или комментариями, которые значительно упрощают обработку и понимание содержания. Как и видеоподкаст, скринкаст воспроизводится через видеоплеер или медиаплеер.

Преподаватель английского языка и автор собственной методики Г. Стенли выделяет несколько типов подкастов в области обучения иностранному языку. Рассмотрим приведенную им классификацию [64]:

1. *Authentic podcasts* (аутентичные подкасты) предназначены для применения на занятиях иностранного языка с теми обучающимися, которые обладают высоким уровнем сформированности речевых навыков по иностранному языку.

2. *Teacher podcasts* (преподавательские подкасты) создаются преподавателями для применения на собственных занятиях и нацелены на использование уникального материала, соотносящегося с определенной тематикой, местными особенностями и/или особенностями обучающихся.

3. Student podcasts (студенческие подкасты) создаются студентами при помощи преподавателей и предназначаются для развития коммуникативной компетенции при расширении культурных знаний, благодаря прослушиванию записей студентов со всего мира.

4. Educator podcasts (методические подкасты) создаются для преподавателей и посвящены вопросам методики преподавания иностранного языка.

Анализируя классификации подкастов, методисты определяют их направленность как средств обучения иностранным языкам [15, 34, 45]. Указанные типы подкастов нацелены на формирование общепрофессиональных и профессиональных компетенций, которыми должен владеть студент младших курсов согласно Федеральному государственному образовательному стандарту (ФГОС) высшего образования [32]. Среди них отметим следующие: умение порождать и понимать устные и письменные тексты на изучаемом иностранном языке применительно к основным функциональным стилям в официальной и неофициальной сферах общения, соблюдать требования к лексико-грамматическому, фонетическому и орфографическому оформлению речи (31); умение осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном языке, использование определенных языковых средств в рамках межличностного и межкультурного общения (УК-4); умение моделировать возможные ситуации общения между представителями различных культур и социумов (ПК-17); умение ориентироваться в основных фонетических, лексических, грамматических и словообразовательных явлениях и закономерностях изучаемого языка (ОПК-1); умение работать с электронными словарями и другими электронными ресурсами для решения лингвистических задач; умение работать с компьютером с целью получения, обработки и использования полученной информации. Данные компетенции выбраны нами в качестве основных в соответствии с требованиями современной системы образования в целом и рабочей программы ФГАОУ ВО РГППУ по дисциплине «Иностранный язык» в частности.

По мнению А. Н. Колесниковой, дидактический потенциал подкастов, т. е. совокупность средств, методов, а также способов обуче-

ния, которые обеспечивают эффективность использования подкаста, складываются из следующих характеристик [21, с. 113]:

- аутентичность;
- автономность использования;
- многофункциональность ввиду вариативности применения подкаста;
- актуальность предоставления информации;
- интерактивность;
- многоканальное восприятие информации.

Подкастинг в обучении является современным средством обучения, которое пока не до конца внедрилось в образовательный процесс, поэтому целесообразно определить его дидактическую специфику в образовательной практике. Е. В. Хохлушина выделяет следующие *дидактические свойства подкастов* [47]:

1. *Звуковая природа*. В условиях повышения инклюзивности образования данное свойство подкаста дает возможность успешно обучаться студентам с нарушением зрения, дислексией и т. п. Более того, при использовании подкастов идет учет индивидуального стиля обучения. В случае если обучающийся применяет подкаст с другой целью, нежели развитие и совершенствование аудитивного навыка, ему предоставляется возможность выбрать более удобный для него вариант: прочитать лекцию или прослушать подкаст на эту же тему.

2. *Мультимедийность*. Данное свойство подкастов обеспечивает мотивацию к обучению, развитие и формирование информационно-образовательной грамотности обучающихся. Как мы упомянули выше, подкаст существует как в аудио-, так и видеоформате, и именно этим фактором обеспечивается данное дидактическое свойство.

3. *Интерактивность*. Формирование коммуникативной компетенции (т. е. способности понимания чужих и порождения собственных программ речевого поведения адекватно целям, сферам, ситуациям общения) в настоящее время является основной целью обучения иностранному языку. Соответственно, педагоги и студенты уделяют ей большое внимание. Аутентичность подкаста формирует представление об иностранной речи и культуре общения (умение использовать

информационно-коммуникационные технологии). Также подкасты повышают ИКТ-компетентность, развивают умение сотрудничать и взаимодействовать, обеспечивают переход от потребления знаний к их самостоятельному поиску. Использование подкастов создает мотивационные стимулы к общению в рамках образовательного события или процесса.

*4. Максимальная эффективность при организации информационного пространства и времени.* При помощи подкастов студент имеет доступ к образовательным материалам в любом месте, в любое время, на любом устройстве. Использование подкастов интенсифицирует образовательный процесс, дает возможность создания условий для построения индивидуальной траектории обучения. Применение системы подкастинга как в условиях университета, так и в процессе домашней подготовки, является удобным для всех участников образовательного процесса.

*5. Простота использования.* Данное свойство подкастов обеспечивает быстрый и простой поиск разнообразного учебного материала, а также повышает интерес к использованию ИКТ в образовательном процессе.

**Использование системы подкастинга при изучении иностранного языка.** Применение технических средств, таких как мобильные приложения, презентации, видео- и аудиофайлы, иллюстрирует процесс интеграции мультимедийных технологий в образовательный процесс. В настоящее время можно наблюдать все более широкое их использование (в том числе и веб-сайтов с подкастами) при обучении иностранным языкам. Это объясняется многофункциональностью данного вида передачи информации, и, следовательно, большим спектром учебной деятельности, в которой может использоваться система подкастинга.

Рассмотрим наиболее популярные сервисы, где размещены подкаст-записи, которые могут быть использованы на занятиях по иностранному, в частности английскому, языку.

*Apple Podcasts.* Данный сервис является одним из самых известных веб-сайтов с размещенными на нем подкаст-записями. Это фир-

менное приложение компании Apple для прослушивания подкастов предустановлено на всех смартфонах линейки iPhone и iPad. Приложение позволяет открывать, транслировать, загружать на устройство подкасты, а его интерфейс удобен для навигации, так как включает в себя поиск по категории (включая подкатегории), названию, теме интересующей записи. Расширенный список тематик является преимуществом для преподавателя, который заинтересован в подборе наиболее подходящей записи. Например, программа дисциплины «Практический курс английского языка» РГППУ предполагает изучение модуля «Выбор карьеры». Для подбора подходящего аудиотекста достаточно ввести в поисковой строке интересующий запрос на английском языке, и приложение предложит несколько десятков аудиозаписей, которые соответствуют запросу (например, подкаст от «Career choice» длительностью 6 минут).

**SoundCloud.** Данная онлайн-платформа для распространения оцифрованной звуковой информации обладает функциями социальной сети. На этой площадке можно найти музыкальные произведения, интервью и подкасты. В ответ на запрос платформа предлагает подходящие варианты по нескольким категориям – музыка, автор, альбом, плейлист. Например, согласно рабочей программе РГППУ дисциплины «Практический курс английского языка», преподавателю может потребоваться аудиоматериал по теме «Кино». Обработав соответствующий запрос, площадка SoundCloud предлагает список эпизодов, а также каналов с записями.

**CastBox.** Данная многофункциональная программа является средством поиска и прослушивания подкастов и прочей аудиоинформации. Она предлагает удобный интерфейс, позволяет прослушивать не только подкасты, но и радиозаписи, дает возможность сохранять записи, а также делиться ими через веб-ссылки. Последняя функция может быть использована преподавателями для организации самостоятельной работы обучающихся. Данный веб-сервис представляет множество вариантов поиска, а также сортирует его результаты. Например, в ответ на поисковой запрос «Theatre» в категории «Выпуски» нам были предложены записи, из которых мы выбрали наиболее под-

ходящую – «The Theatre of Going to the Theatre» от пользователя «Tales of Theatre».

При анализе работы с системой подкастинга и различными стриминговыми площадками следует определить основные цели педагогов, которые выбирают подкаст в качестве аудиоматериала для разработки учебных заданий. К таким целям относятся [52]:

- 1) совершенствование навыка аудирования;
- 2) развитие практического навыка устной речи на иностранном языке, что способствует в дальнейшем совершенствованию качества публичных выступлений и презентаций;
- 3) практика произношения;
- 4) повышение независимого, автономного обучения студентов без помощи преподавателя, например, при самостоятельном прослушивании подкаста и выполнении ряда заданий;
- 5) использование аутентичного материала;
- 6) коммуникация с обучающимися при использовании передовых технологий, доступных современной молодежи;
- 7) расширение словарного запаса обучающихся при прослушивании «живой» иностранной речи носителя.

Кроме того, что подкасты, безусловно, могут обеспечить более широкий охват и более высокую вовлеченность студентов, они могут позволить преподавателям задуматься о своей собственной способности решать сложные педагогические проблемы. Типы и тематики подкастов настолько многогранны, что преподаватели и студенты могут находить способы и основания их применения на занятиях в вузе и при самостоятельной учебной подготовке. Обсуждение данного вопроса было представлено Э. Дьюби и К. Тейтом в рамках их доклада «Преподавание академического английского языка и создание подкастов» на семинаре по повышению квалификации Центра прикладного изучения английского языка Гонконгского университета. Авторы считают, что преподаватели могут использовать подкасты в следующих целях [59]:

- обсуждение темы исследования в рамках своей научной работы. Преподаватели могут применять подкасты и анализировать работу обучающихся и их мнения, а также эффективность выбранной методики;

- ведение дискуссии на актуальные и общественно значимые темы. Работа с современным материалом способна обеспечить совершенствование общекультурной компетенции обучающихся, а также обеспечить прогрессивный взгляд преподавателя на окружающий мир;

- возможность поделиться опытом. Обсуждение заданной темы позволяет преподавателю рассказать о личном опыте, что актуализирует общепрофессиональную компетенцию (воспитание).

В свою очередь, обучающиеся могут использовать подкасты в следующих целях [56]:

- развитие навыков слушания и говорения;
- обмен мнениями. Прослушивание подкаста и обсуждение его на занятии позволяет получить наиболее широкий взгляд на проблему и, как следствие, развить критическое мышление;

- расширение кругозора. Например, выбранная тема подкаста может затрагивать различные сферы жизни, сочетать в рамках лингвистической дисциплины связь с другими науками.

Современные условия ставят вопрос об использовании иноязычных подкастов в условиях дистанционного обучения с применением компьютерных технологий. Для эффективной организации учебного процесса могут использоваться платформы сервиса Веб 2.0, через которые осуществляется выход на стриминговые сервисы (CastBox, SoundCloud, Apple Podcasts и др.) с целью поиска подкаст-записей. При этом активно использоваться на занятии будет только аудиосистема ПК, что значительно упрощает подготовку к занятию. Как и на очных занятиях, подкасты в условиях дистанционного обучения могут применяться для введения новой темы, знакомства с новой лексикой, а также в качестве оценочных средств при проведении промежуточной и итоговой аттестации обучающихся. Современные технические средства обеспечивают новую языковую образовательную среду в ситуации самостоятельной работы студентов. Применяя подкасты в учебном процессе, преподаватель имеет возможность включать записи для прослушивания в аудитории, а также размещать в электронной информационно-образовательной среде (ЭИОС) ссылки на сервисы подкастов, задания по прослушанному материалу для самостоя-

тельной работы, рекомендации по выполнению заданий, ссылки на справочный материал, оценки и комментарии к выполненной работе. Следовательно, преподаватель обеспечивает формирование у обучающихся способности к самостоятельному управлению своей учебной деятельностью и реализацию ведущих субъективных личностных качеств. Таким образом, внедрение подкаста как интерактивной формы обучения в учебный процесс с применением дистанционных образовательных технологий позволяют сделать учебный процесс более интересным и эффективным, создать комфортные условия для слушателей и тем самым повысить мотивацию обучающихся к изучению иностранного языка [15, с. 58].

Основываясь на вышеперечисленных характеристиках системы подкастинга, можно определить ряд преимуществ использования подкастов на учебных занятиях по иностранному языку:

1. Эффективность совершенствования навыка аудирования. Прослушивание аудиофайлов тренирует восприятие и понимание иностранного текста обучающимися на слух, формирует знания о культуре речи носителя языка.

2. Формирование и развитие фонетических навыков. Прослушивание аутентичной иноязычной речи помогает обучающемуся выстроить верное произношение, включая интонации, ударения и паузы.

3. Расширенный тематический список. Распространенность в сети Интернет различных англоязычных подкастов ведет к широкому выбору тем, следовательно, преподаватель может подобрать наиболее подходящую запись для конкретного этапа образовательного процесса в соответствии с определенным модулем учебного плана дисциплин.

4. Разнообразие. Как правило, использование аутентичного материала дополняет основной образовательный процесс. Отвлечение от использования учебных пособий и прослушивание подкаста позволяет избежать монотонности занятий, а следовательно, повышает мотивацию к образованию.

5. Соответствие запросу инклюзивности образования. Применение подкастов не только обеспечивает практику восприятия речи на слух для всех студентов, но и открывает возможности для обучающихся с нарушением зрения и дислексией.

6. Актуальность. В первую очередь это касается использования инновационных технологий, которые повышают эффективность усвоения материала. Кроме того, пополняемость базы подкастов позволяет подобрать запись с обсуждением современных проблем, повествованием о текущих событиях и описанием не устаревших примеров.

7. Высокий уровень автономности обучающихся. Например, для выполнения заданий обучающимся необходимо самостоятельно прослушать аудиофайл, что формирует у них навык самоорганизации и способность к самообучению. Возможность неоднократного прослушивания записи также позволяет каждому обучающемуся изучать материал в зависимости от их личностных особенностей и уровня владения иностранным языком.

8. Совершенствование механизмов критического и аналитического мышления. Подкаст может включать вопросы для обсуждения, на которые студенты должны подготовить ответ. Для этого им необходимо проанализировать информацию, сформулировать свою точку зрения, подобрать убедительные аргументы в ее поддержку.

9. Доступность использования в формате дистанционного обучения. Подкасты, размещенные на стриминговых сервисах, в социальных сетях, на веб-сайтах сети Интернет, являются доступными для всех пользователей. Преподаватель может поделиться ссылкой на аудиозапись вне зависимости от местонахождения (своего или обучающегося) в любое удобное время.

Таким образом, с развитием цифровизации и активным внедрением веб-сервисов в процесс обучения на первый план выходит практика прослушивания аутентичных подкастов на иностранном языке. Получение информации данным способом может совершенствовать навык аудирования, а также повышать учебную мотивацию обучающихся.

### Глава 3. ТЕХНОЛОГИЯ ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ: МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ И РАЗВИТИЯ

В настоящее время во многих странах в сфере образования происходит переход к более интерактивным, увлекательным, основанным на опыте методам обучения. Среди них особый интерес представляет модная, хотя и не новая технология, получившая название эдьютейнмент.

Технология эдьютейнмент предназначена для передачи знаний и поощрения социального сотрудничества между обучающимся и преподавателем путем интеграции обучения с современными развлекательными устройствами и платформами [4].

Термин «эдьютейнмент» происходит от английского слова *edutainment*, которое является слиянием двух слов: *education* (образование) и *entertainment* (развлечение). Таким образом, это единый процесс образования, содержащий элементы развлечения, или же само развлечение в основе образования [41].

Согласно определению, данному в Кембриджском словаре (*Cambridge dictionary*), эдьютейнмент – это процесс одновременного развлечения людей и обучения их чему-либо, а также используемые для этого продукты, в частности, телевизионные передачи или программное обеспечение [56].

Словарь Мерриам – Уэбстера (*Merriam – Webster dictionary*) дает следующее определение технологии эдьютейнмент: развлечения (например, игры, фильмы или передачи), которые предназначены для обучения [61].

Этот термин был впервые использован в конце 1940-х гг. компанией Уолта Диснея (*The Walt Disney Company*) при описании нового многосерийного фильма «Настоящие приключения» (*True-life adventure*). Но сама технология не была новой. Во время Второй мировой войны в США был выпущен мультсериал «Рядовой Снафу» (*Private Snafu*), в котором на примере солдата, попадающего в различные ситуации, зрителей информировали о мерах безопасности в военное время. В 1970-х гг. в США и Великобритании принципы новой технологии были перенесены в здра-

воохранение. Посредством занимательных визуальных сюжетов рассказывалось о вреде наркотиков, разрушительных последствиях СПИДа, рака и т. д. Впоследствии идея образовательных и развлекательных программ для детей стала более популярной.

Особенностью технологии эдьютейнмент является внедрение в систему традиционных лекций, занятий, семинаров и мастер-классов современных форм развлечения, таких как телепрограммы, настольные, компьютерные и видеоигры, фильмы, музыка, сайты, мультимедийные программы и т. д. Занятия и мероприятия с применением образовательно-развлекательных технологий могут проводиться в неформальной обстановке: в кафе, парке, музее, офисе, галерее, клубе [12, с. 183].

В отечественной науке термин «эдьютейнмент» пока не получил широкого толкования. А. В. Попов определяет эдьютейнмент как «игрование, т. е. донесение одной важной идеи, создание динамических стереотипов, прецедентов, позволяющих обучающимся в ситуации реального выбора совершать действия автоматически» [38, с. 261]. Подобная технология служит закреплению знаний и выработке определенных навыков, что становится более эффективным в условиях использования современных технологий.

Эдьютейнмент использует эмоционально-мотивационные средства для формирования комфортной атмосферы, в которой проходит занятие. Рассуждая о современных технологиях в образовании, С. В. Кувшинов описывает эдьютейнмент следующим образом: «Сейчас появился новый термин – эдьютейнмент... Учебный процесс превращается в событие, активное участие, действие для студента, своеобразный “экшн”... учебный процесс должен быть событием, медиатеатром, причем не одного актера (преподавателя), – все участвуют в этой постановке. Это и есть эдьютейнмент» [23].

Технология эдьютейнмент имеет следующие особенности:

- 1) обучение проходит в знакомой детям форме деятельности (игра), что способствует приобщению к знаниям;
- 2) во время обучения участникам необходимо проявлять инициативу, настойчивость, креативность;
- 3) наряду с передачей знаний, навыков и умений происходит вовлечение обучающихся в процесс обучения.

В зарубежной научно-педагогической литературе особое внимание уделяется педагогическим особенностям данной технологии, среди которых исследователи выделяют создание развлекательно-образовательной среды, способствующей максимальной реализации всех возможностей современного образования. Объектом изучения является и взаимодействие традиционных и инновационных методик. К числу зарубежных ученых, изучающих технологию эдьютейнмент, относятся Р. Донован, М. Резник, Ю. Немец.

Компьютерные обучающие программы представляют собой обширное поле деятельности для педагога. Профессор турецкого университета г. Адана З. Окан считает, что главной особенностью технологии эдьютейнмент является баланс между эмоциями пользователя компьютера и его образовательными потребностями. Благодаря использованию современных компьютерных технологий и средств наглядности субъект образовательного процесса приходит к выводу об увлекательности обучения, что в свою очередь положительно сказывается на качестве усвоения учебного материала [63].

Есть множество мнений и различных позиций относительно сущности технологии эдьютейнмент.

Н. Ноддингс в своей работе «Happiness and Education», критикуя существующую систему образования, утверждает, что образование должно быть направлено на актуальную цель жизни человека – счастье [62].

Китайские исследователи определяют эдьютейнмент как «место», где дети могут получать удовольствие от обучения с помощью звуков, видео, текстов и изображений [66].

Д. Бакингом и М. Скэнлон считают, что технология эдьютейнмент представляет собой очень интересное сочетание традиционного содержания и методов обучения в контексте новых технологий. По их словам, эта система полезна на многих уровнях благодаря творческим подходам к обучению студентов, которые желают учиться, поскольку они могут видеть практические результаты своей деятельности [54].

Научные исследования доказали, что аудио-, видео- и физические обучающие игры оказывают положительное влияние на привле-

чение интереса обучающихся к образованию. Благодаря внедрению технологии эдьютейнмент в образовательные учреждения, обучение и преподавание в конечном итоге могут стать увлекательными.

Технология эдьютейнмент вместе с современным программным обеспечением превращает учебные кабинеты в «умные» классы, предоставляя возможность для совершенствования методов обучения, позволяя обучающимся смотреть фильмы, играть в компьютерные игры, прослушивать аудиозаписи.

С точки зрения отечественной дидактики, удовольствие как обязательное требование к процессу обучения – это положительная эмоция, позитивное отношение к обучению, т. е. любой акт деятельности в процессе обучения вызывает определенные чувства, сумма которых составляет чувственно-эмоциональное переживание, в свою очередь определяющее волю и нравственный отклик на деятельность личности.

Являясь современным решением проблемы организации образовательного процесса, эдьютейнмент реализует самые прогрессивные педагогические идеи и самые идеализированные представления о возможности для каждого ученика получать удовольствие от процесса обучения [12]. Данная технология отражает связь между обучением и развлечением, способствует развитию творческой личности ученика, а также его активному вовлечению в процесс обучения.

О. М. Железнякова и О. О. Дьяконова считают, что «эдьютейнмент – это особый тип обучения, который основывается на развлечении и формировании первичного интереса к предмету, дальнейшем привлечении с получением удовольствия от процесса обучения и конечном увлечении со стойким интересом к процессу обучения» [14, с. 67].

Профессор М. М. Зиновкина приводит термин «креативное образование», определяя его как последовательное и целенаправленное овладение приемами и опытом творческой деятельности, которое передается с формированием собственного творческого опыта. Креативное образование способствует активному участию обучающихся в образовательном процессе, формированию и развитию творческой личности. Таким образом, люди, увлеченные своей деятельностью, изобретают, творят и придумывают, т. е. креативное образование – это хоб-

би, а не развлечение. Причем акцент здесь делается только на развитии воображения, творческих способностей и других качеств, необходимых для творческого саморазвития [16, с. 33].

При том, что обучение представляет собой главную цель эдьютейнмента, комплексные темы нельзя выучить легко и за короткое время. Именно в таких случаях эдьютейнмент будет интересным, хоть и не всегда веселым. По мнению И. Г. Хангельдиевой и Е. М. Богдановой, задачей эдьютейнмента является предоставление удовольствия обучающемуся в процессе обучения, что может быть выражено, например, посредством интересного содержания предлагаемого материала; удовлетворения от самостоятельного решения какой-либо задачи; социального взаимодействия с другими обучающимися; прогресса в обучении; мотивирующего, представляющего смысл для обучающегося материала, родственного к практическому аспекту его жизни [46, с. 212].

Однако не все исследователи считают целесообразным применение технологии эдьютейнмент в обучении. Например, некоторые отечественные ученые убеждены, что образование через развлечение не всегда эффективно. С. Л. Соловейчик не согласен с тем, что школа должна развлекать. По его мнению, обучение является трудным и долгим процессом, в котором важнее «не заниматься интересным, а все, что требуется, делать с интересом». Автор также утверждает, что учение должно быть не развлечением, а с увлечением, так как «это первый шаг к будущей ответственной серьезной жизни, полной смысла и радости» [42, с. 90–98].

Высказывают свои опасения и зарубежные ученые. Профессор из университета Чезкурова (г. Адана, Турция) З. Окан указывает на то, что необходимо принимать во внимание возможные долгосрочные последствия использования технологии эдьютейнмент. В частности, у обучающихся может сформироваться представление, что процесс обучения всегда должен быть красочным и веселым, что можно получать информацию без труда и серьезной учебы [63]. Однако важно осознавать, что обучение должно быть направлено прежде всего на развитие когнитивных способностей человека, а образовательные технологии являются лишь средством создания необходимой образовательной среды.

Как и любая другая технология, эдьютейнмент обладает сильными и слабыми сторонами. К преимуществам можно отнести следующие характеристики:

- 1) поощрение индивидуального обучения;
- 2) обеспечение лучшего понимания теоретических дисциплин;
- 3) повышение креативности и визуализации;
- 4) превращение обычных классов в интеллектуальные;
- 5) преимущественно безбумажное использование;
- 6) обучение в режиме реального времени с использованием виртуальной реальности;
- 7) портативное обучение на основе игр;
- 8) практическое и экспериментальное обучение;
- 9) совершенствование интерактивных и совместных методов преподавания и обучения;
- 10) продвижение цифровой культуры в школах, колледжах, университетах и других образовательных организациях;
- 11) предоставление преподавателям технологических инструментов для создания увлекательных и занимательных занятий в классе.

Помимо этого, преобладает акцент на увлечение ребенка с помощью грамотной организации процесса и мотивации через развлечение.

Недостатками технологии эдьютейнмент являются:

- 1) содержание вводящей в заблуждение информации;
- 2) риск дальнейшего прекращения существования традиционного обучения;
- 3) возможное негативное влияние компьютеров;
- 4) сдерживание социального взаимодействия и поведенческих навыков;
- 5) риск неправильного использования технологии;
- 6) техническая сложность и высокая стоимость разработки и внедрения компьютерных игр, телевизионных шоу, видеороликов и т. д.

При использовании технологии эдьютейнмент задействуются как современные, так и традиционные средства обучения. Например, музыка, фильмы, развивающие игры, комиксы, лекции относятся к числу традиционных средств. К современным можно отнести различные

электронные системы, такие как учебники в электронном виде, системы персональных компьютеров, веб-поиск, блоги, электронная почта, видеоконференции.

В изучении любого иностранного языка существуют определенные трудности. Часто это связано с определенными ошибками как ученика, так и учителя. Одна из главных ошибок – завышенная самокритичность. Ученик очень требователен к себе, поэтому часто впадает в отчаяние, не добившись желаемых результатов. Также серьезной ошибкой является думать на родном языке, а потом переводить на иностранный язык. Конечно, изучающим язык сложно понять, как они могут мыслить иначе, но попробовать все же стоит. К ошибкам учителя можно отнести неправильное распределение материала, некорректное произношение, неграмотное объяснение темы. Стоит отметить, что чрезмерное внимание к грамматике также является ошибкой. Человек может изучать ее годами, но попав в языковую среду, он не сможет выразить свои мысли.

Одна из главных задач учителей – заинтересовать учеников в изучении преподаваемой дисциплины. Интерес является основой учебной деятельности, так как он занимает центральное место в повышении мотивации и выносливости к обучению. Интерес стимулирует студента эмоционально, когнитивно, лингвистически и способствует эффективному формированию иноязычной коммуникативной компетенции.

Для поддержания интереса обучающихся многие преподаватели применяют *интерактивные методы обучения* – такие методы, которые дают возможность взаимодействовать между собой. Главной целью интерактивных методов в обучении является межличностная коммуникация. Использование интерактивных методов на занятиях по иностранному языку приводит к созданию благоприятной психологической атмосферы общения и помогает обучающимся понять, что иностранный язык – это прежде всего реальное средство общения. В связи с этим очень важно, чтобы занятия были необычными, веселыми и долгожданными.

При правильно организованной интерактивной деятельности на уроке иностранного языка возникает взаимодействие всех участников

учебного процесса: и учителя, и учеников. Р. П. Мильруд считает, что «взаимные экспресс-опросы и интервью в учебной группе, обмен информацией, поиск своей пары, принятие групповых решений, координация совместных действий, дискуссия “по правилам” и другие задания позволяют научить обучающихся практически пользоваться иностранным языком» [28].

К интерактивным методам относятся:

- 1) ролевые игры;
- 2) дискуссии;
- 3) мозговой штурм;
- 4) викторины.

Игра является одним из сильнейших мотиваторов в овладении английским языком и студентами. Дети разных возрастов с удовольствием играют, особенно если игра принимает форму соревнования, требующего изобретательности, быстрой реакции, хорошего знания предмета.

*Игра* – это ключевое средство технологии эдьютейнмент. Ее можно организовать либо с привлечением технических средств, либо без них. Речевые и языковые игры формируют определенную коммуникативную ситуацию, в которую погружается обучающийся.

Д. Б. Эльконин, анализируя феномен игры, приходит к выводу, что игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности [51].

По мнению Д. Б. Эльконина, главными структурными единицами игры можно считать [51]:

- роли, которые берут на себя играющие;
- сюжет, отношения, которые передаются в игре и копируются из жизни взрослых, воспроизводятся играющими;
- правила игры, которым играющие подчиняются.

Играя во время урока, обучающийся становится более толерантным, учится критически смотреть на другую культуру, сравнивать ее со своей. Изучение иностранного языка в данном случае рассматривается как средство осуществления диалога равноправных культур, а не продвиже-

ния одной из них. В связи с изменившимся подходом к обучению культуре через язык меняются приоритеты форм работы на уроке английского языка. Коммуникативные игры относятся к типу кооперативных игр, так как соревновательные элементы или игры, делающие акцент на быстрой выполнении, нарушают правильное использование языка.

Использование игровых активностей на занятиях по иностранному языку преследует несколько целей:

- 1) развитие определенных компетенций;
- 2) развитие конкретных языковых навыков;
- 3) обучение общению;
- 4) развитие когнитивных способностей и функций;
- 5) получение знаний (в области обучения родному языку);
- 6) запоминание речевого материала.

Стоит отметить, что обучающая игра представляет собой специально организованное задание, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Другими словами, обучающая игра – это упражнение, которое помогает закреплять, контролировать и корректировать знания, умения и навыки, создает педагогическую наглядность при изучении конкретного материала, а также условия для активного мышления. Игра-задача, содержащая учебное задание, стимулирует интеллектуальную деятельность обучающихся, учит прогнозированию, исследованию, проверке правильности решений.

*Ролевая игра* – это отработка определенных ситуаций и вариантов поведения в них. С помощью данного метода ученики смогут развить коммуникативные навыки и пробуют себя в разных ролях.

К признакам ролевых игр относятся:

- 1) набор ролей для каждого;
- 2) игровая ситуация;
- 3) игровое взаимодействие между участниками;
- 4) групповое мышление.

При помощи ролевых игр можно воссоздать идеальную обстановку для того, чтобы ученики активно общались на иностранном языке. Используя данный метод, можно применить на практике пройденный лексический и грамматический материал.

Существует и такой метод, как *дискуссия*. Это обсуждение определенного вопроса в группе. Дискуссия проводится как для стимулирования творчества и коммуникативной компетенции, так и для обучения и диагностики.

Позиции учеников во время дискуссии могут отличаться. Например, они могут сопоставлять свои мнения либо дополнять их.

Существуют несколько видов дискуссии:

- 1) «вопрос – ответ»;
- 2) «обсуждение вполголоса»;
- 3) свободная дискуссия.

Данный метод развивает скорость реакции, самоанализ и анализ действий других людей, умение вести диалог.

Еще одним интерактивным методом обучения является *мозговой шторм*. Это эффективный способ решения задачи с помощью стимулирования умственной активности. Участникам необходимо предложить как можно больше решений задач за короткое время. В ходе выполнения задания обучающиеся учатся оперативно мыслить в условиях поставленной проблемы.

Мозговой шторм состоит из следующих шагов:

- 1) выбор темы;
- 2) список характеристик объекта;
- 3) возможные исполнения;
- 4) выбор наиболее интересных исполнений.

Методы дискуссии и мозгового шторма помогают раскрыть потенциал и расширить знания обучающихся.

Формируя проблемную тематическую ситуацию для дальнейшей дискуссии и решения, преподавателю важно учитывать следующее:

- 1) реализация беспрепятственного разбора проблемы (важно наличие доступа к информации, которая подготовит учеников к ведению дискуссии);
- 2) прогнозируемый интерес обучающихся при рассмотрении соответствующей темы.

Мозговой шторм является способом получить максимум идей за малый период времени. Цель данного метода – создание наилучших идей и решений, а также поиск широкого выбора направлений решений.

Использование интерактивных методов обучения на занятиях не только способствует реальному общению на английском языке, но и развивает умственную и волевую активность. Несмотря на то, что это сложное, но в то же время интересное занятие, оно требует высокой концентрации, тренирует память и развивает речь. Активности, которые симулируют тематические ситуации и требуют полного погружения, воздействуют даже на самых пассивных и слабо подготовленных учеников, что положительно сказывается на успеваемости. Интерактивные методы обучения позволяют обучающимся преодолеть застенчивость, которая мешает им свободно говорить на иностранном языке, избавляют от страха совершать ошибки.

Исходя из этого, можно сказать, что использование интерактивных методов преподавания иностранного языка направлено на формирование умения у обучающихся понимать мотивы своего обучения, своего поведения в мире и в жизни, т. е. формировать собственные цели и программы, а также выработать самостоятельные действия и предвосхищение их немедленных результатов. В зависимости от условий, целей и задач, поставленных учителем иностранного языка, интерактивные методы должны чередоваться с другими методами обучения. В то же время важно научить детей отличать подобную активность от обучения.

## Глава 4. МЕТОД ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБУЧЕНИИ: ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ КВЕСТЫ

В настоящее время внимание исследователей направлено на поиск новых нестандартных методов управления образовательными системами и повышения их эффективности. Одним из таких методов организации образовательного процесса является геймификация, которая подразумевает включение игровых элементов в учебную среду. Применение геймификации позволяет обучающимся приобретать знания в интерактивной форме. Данный метод способствует не только получению позитивных образовательных результатов, но и повышению мотивации и заинтересованности обучающихся. Однако с целью более детального изучения данного метода необходимо определить условия его оптимальной интеграции в процесс обучения в рамках конкретной образовательной системы. В частности, в последние годы геймификация все больше привлекает внимание педагогического сообщества в качестве инновационного подхода к урокам в средних школах.

Для понимания сущности геймификации обратимся к истории ее возникновения. В. В. Артамонова в своей работе «Развитие концепции геймификации в XXI веке» отмечает, что впервые термин «геймификация» (от англ. *gamification*) был употреблен в 1980 г. профессором Эссекского университета (Великобритания) Р. Бартлом. Под геймификацией ученый понимал использование игровых элементов для совместной деятельности пользователей [2]. Позже данный термин стал применяться для определения концептуального стратегического приема, заключающегося во внедрении игровых технологий в работу конкретной организованной группы.

В настоящее время геймификация является популярной стратегией, используемой в различных областях, включая бизнес, образование и здравоохранение. Однако следует отметить, что понятие геймификации не сводится к простому применению игровых элементов в непривычных для игровой среды контекстах. Как правило, геймификация используется для достижения конкретных профессиональных целей, которые не связаны с развлечением.

Геймификация отличается от большинства игровых практик, таких как традиционные игры, ролевые игры или симуляторы, тем, что она не превращает реальность в игру, а, наоборот, использует игровые элементы, чтобы помочь участникам достичь результатов в реальном мире. Она предоставляет средства и обеспечивает мотивацию для реализации целей, которые могут быть связаны с работой, учебой или здоровьем.

Использование геймификации может быть очень эффективным инструментом, особенно в области обучения. Ее применение может помочь повысить мотивацию, снизить утомление и увеличить вовлеченность участников. Однако, как и любой другой инструмент, она должна быть использована с учетом конкретных потребностей и целей участников.

Таким образом, можно сказать, что геймификация в образовательном контексте – это использование игровых элементов и технологий в учебном процессе [21]. Она помогает изменить способ организации занятий, тем самым стимулируя интерес, увлеченность обучающихся, а также активизируя их внимание и концентрацию при выполнении учебных задач. Кроме того, геймификация позволяет сделать уроки интереснее и продуктивнее, что существенно улучшает результаты обучения.

Многие ученые (П. Фресс, Ж. Пиаже, А. Н. Леонтьев и др.), изучавшие взаимосвязь эмоций, мыслительных действий и запоминания, пришли к выводу, что эмоциональное состояние человека оказывает огромное влияние на его интеллектуальные способности. В частности, запоминание, сопровождаемое положительными эмоциями, происходит более эффективно. Таким образом, внедрение геймификации в обучение увеличивает прочность усвоения учебного материала за счет задействования эмоциональной сферы обучающихся.

Важно отметить, что игровые технологии имеют способность привлекать и удерживать внимание на длительный период. Создание такой же степени вовлеченности обучающихся в образовательный процесс дало бы возможность улучшить показатели успеваемости и эффективности обучения. Вследствие этого и преподаватели, и раз-

работчики игр стремятся использовать дидактический потенциал игровых технологий для создания благоприятного психологического климата в образовательной среде.

Геймификация является востребованной стратегией в современном цифровом мире для повышения мотивации и стимулирования определенных моделей поведения.

В образовательном контексте к предпочтительным моделям поведения обучающихся можно отнести систематическое посещение занятий, удержание внимания на учебных задачах, инициативу, вовлеченность и др. Геймификация использует игровые элементы, чтобы внедрить данные модели поведения в образовательный процесс, а также предоставляет возможность создавать увлекательные обучающие сценарии, которые помогают лучше усваивать информацию, обеспечивая таким образом более эффективное обучение.

Несмотря на то, что геймификация, безусловно, оказывает положительный эффект, следует учитывать, что каждый индивидуум уникален и контекст играет важную роль. Одним из примеров геймификации является использование наград и достижений, чтобы стимулировать людей к достижению поставленных целей. Например, обучающиеся могут получать баллы за выполнение заданий и использовать их для получения определенных привилегий, таких как дополнительное время на отдых или возможность выбрать следующее задание.

По мнению Е. В. Богдановой и М. С. Мусиенко, в современной практике образования сложились три сегмента использования инструментов геймификации в зависимости от их целей [3].

Игровые продукты *первого сегмента* предназначены для развития знаний и творческих способностей детей до восьми лет. Основная цель этих продуктов – привлечь внимание детей к обучению, пользуясь их природной любознательностью. Все созданные игры и ситуации направлены на интуитивное развитие навыков и способностей детей посредством яркой графики и звукового сопровождения. Главный акцент здесь сделан на развитие у детей навыков восприятия и мышления, которые могут быть применены в будущих образовательных и творческих задачах.

Во *втором сегменте* сгруппированы игровые продукты, направленные на поддержку образовательного процесса школьников. В данном случае инструменты геймификации используются как дополнительный элемент основной образовательной программы. Главная цель этих игр – повышение мотивации и вовлеченности обучающихся в учебный процесс. Кроме того, они развивают навыки, полученные при изучении общеобразовательных предметов, и помогают лучше усвоить материал. Эти игры также способствуют развитию коммуникативных и творческих способностей обучающихся и применению полученных знаний на практике.

*Третий сегмент* – искусство. Игровые продукты данного сегмента предоставляют альтернативные пути формирования различных культурных навыков: художественных, литературных (писательских), театральных и т. д.

Все эти три сегмента могут быть реализованы не только в офлайн-формате, когда люди находятся рядом друг с другом, но и посредством видеоигр, как установленных на компьютерах, так и тех, в которые играют в режиме онлайн. Основное превосходство обучающей игры перед традиционными формами обучения содержится в практике, что особо проявляется в имитационных играх. В ходе таких игр обучающиеся осознают, зачем им нужны приобретенные знания и умения [3].

Сегодня использование инструментов геймификации в образовании становится все более популярным. Однако для того, чтобы такая образовательно-развлекательная модель была успешной, необходим баланс между игровым и образовательным аспектами. Идея использовать Интернет и современные технологии для создания творческо-образовательной среды является стратегическим способом обучения новых поколений. При этом интеграция игр, технологии и обучения в единое целое является достаточно сложной задачей, требующей инновационного подхода. В случае успешной реализации подобной модели она может значительно повысить мотивацию и эффективность обучения, помочь обучающимся лучше усвоить материал и развить их креативные способности [3].

**Специфика использования метода геймификации в учебной среде.** Сегодня в образовании невозможно достичь поставленных целей без использования современных средств и методов обучения. Мир быстро меняется, и традиционные методы и подходы уже не способны обеспечить эффективное функционирование в этом новом мире. Подрастающее поколение имеет запросы, потребности, желания и возможности, которые отличают их от предыдущих поколений.

Профессиональное сообщество педагогов находится в постоянном поиске новых подходов, приемов, методов, средств и форм обучения, которые могут сделать образовательный процесс более эффективным и интересным для обучающихся. Инновационные методы обучения, такие как геймификация, цифровые технологии, интерактивные уроки, могут значительно улучшить качество образования и повысить мотивацию учеников. Важно, чтобы педагоги постоянно совершенствовали свои методы и подходы к обучению, соответствуя таким образом изменяющимся потребностям и требованиям современной эры информации.

Кроме того, необходимо повышать мотивацию школьников и студентов к освоению иностранных языков. Действующие программы обучения обладают несовершенствами, приводящими к недостаточно высокому уровню мотивации, языковых компетенций, усвоения грамматики и др. Одним из отрицательных факторов является слабая коммуникация между преподавателями и обучающимися, а также неорганизованность в подходах и тактиках обучения. Особое внимание должно уделяться методическим проблемам, с которыми приходится сталкиваться при обучении иностранному языку.

Осуществление профессиональной подготовки в интерактивной форме является необходимым и важным аспектом в образовательной сфере. Активность обучающихся должна стимулироваться не только через практико-ориентированную и творческую деятельность, но и с помощью коучинга со стороны преподавателя [44].

Отметим, что творческие задания, особенно при изучении языков, лучше всего выполняются, если обучающиеся получают стимулы. Одним из таких стимулов является необычное формулирование заданий с использованием игровых технологий.

Игра не является чем-то новым для учебного процесса. Дидактические (обучающие) игры всегда занимали важное место в системе методов и форм активизации учебной деятельности обучающихся [9]. Геймификация же как метод обучения стремится еще дальше – использовать не только игровые элементы, но и технологии, чтобы поднять мотивацию и вовлеченность обучающихся в новых условиях информационного общества.

Повышение мотивации при изучении иностранного языка является одной из важнейших задач в образовании. Это связано с тем, что изучение иностранного языка может быть непростым и трудоемким процессом, особенно для тех, кто не обладает необходимой мотивацией. Учитывая процесс изменения статуса иностранного языка как средства общения и взаимопонимания в мировом сообществе, современная методика особо подчеркивает необходимость усиления мотивационных аспектов при изучении языка.

Задача преподавателя – пробудить интерес к предмету, дать обучающимся понять, зачем им нужен иностранный язык, и мотивировать их для дальнейшего усовершенствования языковых навыков. Он должен научить обучающихся использовать язык в реальных ситуациях, чтобы они могли успешно общаться с носителями языка, а также научить их самостоятельно развивать языковые навыки. Только так можно достичь профессионального уровня владения языком и успешно использовать его в реальной жизни.

Мотивацией принято считать психологический процесс, который отвечает за инициирование и продолжение целенаправленного поведения. Это часто показывается индивидуальным выбором участия в работе и интенсивностью усилий, настойчивостью в деятельности. Существуют два типа мотивации, которые необходимы в обучении иностранному языку – внутренняя и внешняя мотивация. Ученые определяют внутреннюю мотивацию как склонность предпринимать действия ради самих себя и удовлетворения от процесса обучения, а также чувства достижения. Внешняя мотивация вызвана мотивами, не влияющими на учебную деятельность (например, чувство ответственности перед учителем, получение награды в виде оценок, не заботясь

о качестве знаний и др.). Такая мотивация предполагает получение вознаграждения за свои действия. Геймификация сочетает в себе эти два типа мотивации [7, 29].

Для повышения мотивации и более успешного изучения иностранного языка можно использовать различные подходы. Одним из них является создание дружественной обстановки в классе, где ученики могут чувствовать себя комфортно и свободно выражать свои мысли на иностранном языке. Другим методом является использование игровых элементов и геймификации при обучении, которые могут повысить интерес учеников к языку и помочь им более эффективно его усваивать.

Однако до сих пор игра рассматривалась преподавателями как дополнительный элемент, ее роль в образовательном процессе недооценивалась.

В настоящее время в связи с быстрым развитием игровой индустрии и разнообразием современной культуры мы наблюдаем все более частое применение геймификации в образовательном процессе, которое можно отметить и в профессиональном образовании. Новые педагогические подходы ставят перед преподавателями задачу создания учебных ситуаций, которые бы поддерживали интерес и мотивацию студентов, увеличивая результативность и эффективность учебного процесса [44, с. 76].

Однако существует опасность, что чрезмерное использование этого инструмента может превратить образовательный процесс для ученика в бездумное накопление игровых баллов. Чтобы этого не произошло, необходимо учитывать не только игровые, но и образовательные задачи на протяжении всего обучающего курса.

Важно также понимать, что геймификация не означает имитационную деятельность. В отличие от других игровых практик данный подход предоставляет возможность изменения способа организации учебной деятельности при сохранении образовательного содержания.

В методической литературе выделяют два типа урока, подразумевающих использование элементов геймификации: урок-игра, являющийся формой нетрадиционного урока, и урок с дидактической игрой, т. е. включение игры в качестве одного из структурных элементов традиционного урока.

Существует четыре основных способа применения геймификации в учебной среде:

- адаптация оценок к получению очков опыта в игре;
- изменение коммуникации на занятиях;
- изменение структуры занятий;
- изменение структуры обучающихся.

Для оценки успеваемости обучающихся можно использовать лестницу очков опыта (*XP*, от англ. *experience* – опыт), на которую поднимается обучающийся. На уроке ученикам задается определенное количество задач, и каждое правильно выполненное задание соответствует определенному количеству очков опыта. Сумма всех очков опыта, набранная учеником к концу урока, может быть переведена в более традиционную числовую оценку. Такой метод оценки позволяет стимулировать интерес обучающихся к образовательному процессу, а также привлечь тех, кто склонен к соревновательности и желает победить.

Для изменения коммуникации, используемой в классе, можно использовать различные фразы, которые будут развивать навыки общения и сотрудничества. Например, вместо традиционной фразы «Выполните задание» можно использовать фразу «Приступайте к поиску», которая более активно стимулирует учеников к работе.

Чтобы изменить структуру класса, преподаватель может организовать учеников в «гильдии» или «лиги», которые работают вместе, выполняют определенные задания и набирают очки. Данный способ подходит для учебных предметов, в которых можно применить игровые элементы, и способствует стимулированию сотрудничества, командного духа и достижения общей цели.

Структурное повествование может также выступать в качестве сильного мотиватора и служить подкреплением учебного материала. Например, при изучении лингвострановедческого материала можно разделить обучающихся на группы, каждой из которых поручается исследование одной из стран изучаемого языка и последующее представление результатов проведенного исследования.

Отметим, что внедрение геймификации в обучение не обязательно связано с соревнованием, хотя конкуренция может быть одним из ее

элементов. Главным преимуществом геймификации в обучении является то, что она делает учебный процесс более интересным и позволяет мотивировать обучающихся на выполнение заданий, осуществление определенных действий и т. д.

Геймификация также позволяет учителю адаптировать учебный материал для обучающихся с разным уровнем подготовки и предоставить им большую свободу выбора, что может быть особенно полезным при обучении более сложным или абстрактным предметам. В этом случае целью геймификации является не только стимулирование конкуренции, но и развитие коллективного процесса, повышение мотивации и интереса к учебному материалу [57].

Внедрение системы поощрения всего класса может быть эффективным средством реализации геймификации. Если обучающиеся работают в команде, то имеет смысл создать систему наград и поощрений, которая стимулирует товарищество и сотрудничество между учениками. Например, можно создать систему очков, баллов или звезд, которые будут накапливаться у класса в целом, а не только у отдельных учеников. При достижении определенных результатов класс может быть вознагражден бонусами, привилегиями или дополнительным временем для игры.

Целесообразно применять технологию геймификации в домашнем задании для поощрения неформального обучения: в конечном счете, преподаватели надеются, что игры переводят обучение в неформальную среду.

Индивидуальные особенности обучающихся необходимо учитывать в любом образовательном процессе, включая геймификацию. Для выявления различных типов игроков и их предпочтения в обучении можно воспользоваться тестом Р. Бартла.

Согласно классификации, разработанной Р. Бартлом, выделяются 4 типа игроков:

- киллеры (любители соревноваться);
- карьеристы («коллекционеры достижений»);
- социофилы (любители общения);
- исследователи (любители изучать и анализировать).

В соответствии с классификацией некоторые ученики могут полагаться на свой интеллект и знания, другие – на свою физическую лов-

кость и моторику, третьи – на социальные взаимодействия и коммуникацию, а четвертые – на сюжетную составляющую и атмосферу игры. Учитывая эти предпочтения, учитель может разработать задания и упражнения, наиболее подходящие для каждого типа игроков, что приводит к повышению мотивации и эффективности процесса обучения.

Безусловно, включение геймификации в образовательную среду – это многоступенчатый процесс, требующий тщательной подготовки и планирования. Однако если геймификация правильно реализована, она может эффективно влиять на мотивацию обучающихся и повышать их вовлеченность в учебный процесс. Это, в свою очередь, может привести к более эффективному приобретению знаний и навыков.

**Технология образовательных квестов.** Наиболее популярным способом решения поставленных задач становится применение интерактивных форм обучения, позволяющих вовлечь всех участников, реализовать их творческие способности, воплотить имеющиеся знания, навыки и умения в практической деятельности. Одной из таких технологий является образовательный квест, или квест-технология.

Любые мероприятия, проводимые на регулярной основе, приобретают характер обязательных, что неблагоприятно отражается на активности обучающихся, их желании добровольно участвовать в данных мероприятиях. В связи с этим необходимо найти такой вид активности, который окажется интересным и привлекательным для обучающихся без дополнительных усилий со стороны педагогического коллектива и при этом будет нести определенную образовательную информационную нагрузку. Также нужен такой формат мероприятия, который не будет перегружать обучающихся, отвлекать их от основного образовательного процесса.

Наиболее популярными становятся интерактивные формы, позволяющие вовлечь всех участников, реализовать их творческие способности, воплотить имеющиеся знания, навыки и умения в практической деятельности. Одной из таких современных технологий является квест-технология.

Технология образовательных квестов может использоваться для формирования основных навыков и умений, необходимых для изучения иностранных языков, включая навык чтения, аудирования, письма и го-

ворения, для развития лингвострановедческой компетенции, приобретения обширного словарного запаса и грамматических знаний.

Квест-технология была разработана еще в 1930-х гг. и использовалась в форме интеллектуальных игр-походов, которые проводились на свежем воздухе. В 1980-х гг. в США стали активно использовать компьютерные квесты, которые позволяли студентам углубить свои знания в определенной области и контролировать свой прогресс в процессе прохождения игры.

С появлением Интернета развитие технологии образовательных квестов получило новый импульс. Обращение к ресурсам глобальной сети, а также использование интерактивных средств позволило сделать обучение более увлекательным и занимательным. Сначала такие образовательные квесты использовались в высшем образовании, но затем они начали находить свое применение и в средней школе.

Сегодня образовательный квест является популярной технологией, которая позволяет активизировать учебную деятельность обучающихся и научить их самостоятельно искать и анализировать информацию. Квесты могут быть использованы в любых областях знаний и способствуют развитию критического мышления, эрудиции и культуры общения.

Т. Марч представил более детальное определение технологии образовательных квестов. Он описал ее как процесс, в ходе которого участники на основе внутреннего мотивирования и установки на достижение цели проходят через цепочку связанных между собой заданий, используя различные ресурсы и сенсорные каналы для получения информации и решения проблем [60].

Также Т. Марч выделил особенности технологии образовательных квестов:

- активное вовлечение участников в процесс обучения, побуждение их к самостоятельному поиску информации и решению задач;
- развитие таких компетенций, как критическое мышление, коммуникативные навыки, совместная работа и др.;
- интеграция различных видов информации и ресурсов с целью расширения возможностей участников для получения знаний;
- стимулирование участников к достижению поставленной цели для повышения мотивации и усиления эффективности обучения.

Таким образом, технология образовательных квестов представляет собой мощный инструмент, который может существенно улучшить процесс обучения и способствовать развитию компетенций и навыков у обучающихся на всех уровнях образования, от начального до высшего.

Правильно организованный квест может принести массу позитивных эмоций и знаний, но это требует от педагога высокого уровня профессионализма. Важно не забывать, что образовательный квест – это не просто игра, а методика, направленная на достижение образовательных целей. В результате игры все участники должны получить положительный опыт и узнать что-то новое.

В процессе проведения образовательных квестов участникам предоставляется входная информация по теме как некая предпосылка открытия новых знаний, а также используются различные инновационные технологии. Технология образовательных квестов может значительно повысить мотивацию, интерес и вовлеченность участников, что приведет к более эффективному усвоению материала и развитию навыков использования языка во внеучебных, жизненных ситуациях.

Каждый урок-квест представляет собой целую систему отдельных задач, которые логически связаны между собой и составляют путь к достижению конечной цели. Участникам нужно пройти все задания по порядку, чтобы завершить квест. Они должны применять уже имеющиеся знания в новых контекстах, что помогает им лучше запомнить материал и дает возможность использовать его в будущем.

В процессе прохождения квеста обучающиеся активно взаимодействуют между собой и с преподавателем. Они обмениваются информацией, анализируют и интерпретируют текст, решают задачи и развивают критическое мышление. Кроме того, квест может включать элементы игры в ролевых играх, что позволяет обучающимся расширить свои социальные навыки и научиться работать в команде.

Таким образом, образовательный квест – это эффективный способ обучения языку, который не только развивает знания обучающихся, но и увлекает их процессом изучения. Они чувствуют себя не обремененными и вынужденными, а, скорее, заинтересованными и мотивированными к достижению цели.

Образовательный квест позволяет обучающимся не только получить теоретические знания, но и научиться применять их на практике. Игра является отличным способом усвоения материала, так как она обеспечивает исследовательскую и познавательную деятельность ее участников.

Кроме того, в ходе образовательного квеста обучающиеся могут развивать разнообразные личностные качества:

- коммуникативные навыки, так как игра предполагает совместную работу и общение между участниками;
- критическое мышление, так как игроки должны анализировать задания и искать решения, используя свой жизненный опыт и знания;
- самоорганизацию и управление временем, так как участники должны справиться с заданиями за установленное время;
- умение работать в команде, так как игроки должны объединяться и действовать сообща в рамках игры.

Образовательный квест способствует динамичному и увлекательному процессу обучения, что делает его интересным и эффективным методом формирования знаний и культуры обучающихся.

Квест-технологии позволяют индивидуализировать процесс обучения и создавать наилучшие условия для развития и самореализации участников образовательных отношений. Это методика, которая активно используется в образовательном процессе, так как позволяет снять многие барьеры, связанные с традиционными формами обучения.

В ходе игры обучающиеся имеют равные права и возможности, что помогает снять страх критики и создать атмосферу взаимного уважения и поддержки. Кроме того, квест-технологии могут помочь формированию познавательного интереса обучающихся к различным аспектам общения, так как игра предлагает выполнять задания, требующие разного уровня знаний и навыков, а также увлекательные и нестандартные формы работы.

Можно сделать вывод, что преимущество использования образовательных квестов при обучении иностранному языку заключается в возможности совместить несколько интерактивных подходов. Например, проведение занятий в соревновательном режиме стимулирует у обучающихся контролируемую спонтанность мышления, гибкость

и адаптацию в учебном коллективе. Кроме того, использование квестов в процессе изучения языков позволяет сформировать целостный дидактический конструкт, в состав которого войдут оригинальная учебная форма, содержание и методы обучения и оценивания. Преподаватель может дистанционно управлять учебно-поисковой работой обучающихся, направлять их и помогать им, предоставляя информационные ресурсы. Участники квеста учатся использовать информационную среду и осваивают методы поисковой работы. Одновременно задействуются игровые, проблемные, интерактивные и командные методы обучения.

Подводя итог, отметим, что использование игровых технологий в обучении иностранному языку может быть очень эффективным. Обучающие квесты – это прекрасный способ сделать процесс обучения более интересным и увлекательным для учеников. Интерактивная среда и возможность получать мгновенную обратную связь помогают обучающимся лучше усваивать информацию и повышать мотивацию к изучению языка. Кроме того, проведение квестов способствует развитию навыков коммуникации, работы в команде и оценки своих успехов и достижений. Преподаватель может использовать квесты для развития всех аспектов практического владения языком и охватывать разные виды деятельности, такие как говорение, аудирование, чтение и письмо. В процессе игры обучающиеся могут не только получать новые знания и навыки, но и решать различные воспитательные и развивающие задачи, что делает обучающие квесты еще более полезными.

Квесты могут помочь сформировать у обучающихся навыки командной работы и сотрудничества. К тому же занятия в игровой форме позволяют активно вовлекать каждого ученика в процесс обучения и стимулировать их интерес к изучению языка. Играя в командных квестах, обучающиеся могут ощутить значимость своей роли в процессе обучения. В конечном итоге командные занятия в форме квеста могут помочь обучающимся получить множество новых знаний, навыков и опыта, используя при этом весь спектр своих способностей и возможностей.

Любой преподаватель способен создать обучающий тест на абсолютно разные темы. При этом усвоение учебного материала превращает-

ся в миссию, а любая тема – грамматическая, лексическая или страноведческая – в увлекательную историю. Современные молодые люди не могут представить свою жизнь без игр и различных мобильных устройств, поэтому сегодня геймификация образования становится все более и более популярной. Между тем высшей отечественной школе геймификационная пресыщенность совсем не свойственна. Когда речь заходит об игровых технологиях в обучении, то автоматически возникает ассоциация с детьми младшего школьного возраста. Игры по прохождению станций проводят в основном в школах и летних лагерях, однако студенты также с удовольствием участвуют в обучающих квестах.

В России геймификация становится все более популярной по трем основным причинам: влияние рынка, связь между игрой и процессом обучения, а также растущий интерес к играм среди взрослых людей. Благодаря этим факторам наша страна активно внедряет игровые технологии в различные области жизни, включая образование. Обучающие квесты могут быть организованы при помощи обычных учебных материалов и ноутбуков, без использования дорогостоящего оборудования. Такие занятия могут оказаться наиболее эффективными, так как обеспечивают взаимодействие между обучающимися, создают условия для развития навыков коммуникации и работы в команде, а также повышают мотивацию к изучению предмета. В целом игры приходятся по душе людям разного возраста, и это может оказаться полезным для развития образования и других областей жизни в России.

Идея включения игровых элементов в обучающий процесс не нова и была предложена К. Д. Ушинским много лет назад. Однако с появлением геймификации эта идея стала еще более актуальной, так как применение игровых техник в обучении может значительно повысить эмоциональное вовлечение обучающихся. Игровые техники могут помочь сделать учебный процесс более интересным и эффективным, что может привести к лучшим результатам обучения.

## **Глава 5. ЭЛЕКТРОННЫЕ РЕСУРСЫ В ПРАКТИКЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА**

Существует несколько формулировок понятия «электронный образовательный ресурс» (ЭОР). Приведем те из них, которые, на наш взгляд, в наибольшей степени отражают его содержание:

- образовательный ресурс, представленный в электронно-цифровой форме и включающий в себя структуру, предметное содержание и метаданные о них [26];

- совокупность данных в электронном виде, реализующая возможности средств информационных и коммуникационных технологий, содержащая информацию, предназначенную для осуществления всесторонней педагогической деятельности [30].

- совокупность дидактических материалов, представленных в цифровом виде» [27].

В настоящей работе под электронным образовательным ресурсом понимается совокупность дидактических материалов, представленных в электронно-цифровой форме. Необходимо отметить, что электронный образовательный ресурс является не просто учебным материалом в электронном виде, но и представляет собой основу для организации различных активных видов деятельности обучающихся. Преподаватель в этом процессе выступает в качестве тьютора, готового оказать необходимую помощь обучающемуся в усвоении материала. Результативность и эффективность применения электронных образовательных ресурсов как метода обучения обеспечивается следующими возможностями: мультимедийностью, моделированием и интерактивностью.

В отношении классификации электронных образовательных ресурсов также нет единого подхода. Выделяют большое количество разновидностей электронных образовательных ресурсов. Классификации помогают определить, какой электронный образовательный ресурс следует использовать в рамках того или иного учебного занятия, а также какой подход применить к его созданию и использованию [5].

В различных источниках представлены следующие классификации:

А. С. Казанцев предлагает классификацию электронных образовательных ресурсов с точки зрения информационно-коммуникационных технологий по нескольким направлениям [20]:

- по типу среды распространения и использования:

- интернет-ресурсы;
- офлайн-ресурсы;
- ресурсы для интерактивных досок;

- по виду содержимого контента:

- электронные справочники;
- викторины;
- словари;
- учебники;

- лабораторные работы;

- по реализационному принципу:

- мультимедийные ресурсы;
- презентационные ресурсы;
- системы обучения;

- по составляющим входящего контента:

- лекционные ресурсы;
- практические ресурсы;
- ресурсы-имитаторы (тренажеры);
- контрольно-измерительные материалы;

- по форме обучения:

- для работы на занятиях;
- для самостоятельной работы обучающихся.

Также А. С. Казанцев классифицирует электронные образовательные ресурсы следующим образом [20]:

- текстовые (гипертекстовые) – представляют собой перенос бумажного носителя в электронный формат. К этому виду относятся образовательные сайты и офлайн-электронные учебники. Главной характеристикой таких электронных образовательных ресурсов является развитая система поиска на основе меток и линейное повествование;

- текстографические – характеризуются дополнительным содержанием иллюстративного материала (рисунки, таблицы, схемы). К этой

группе относятся энциклопедии и учебники, которые содержат дополнительные составляющие – галереи;

- мультимедийные (интерактивные) – содержат в себе мультимедийный контент (видео, анимация, аудиоконтент), а также интерактивные возможности. К этому виду относятся различные электронные образовательные ресурсы: от мультимедийных энциклопедий до развивающих игр.

И. В. Морозова предлагает классификацию, отражающую методико-педагогическую позицию, в соответствии с которой выделяются следующие группы [30]:

- по системе обучения:
  - традиционные;
  - факультативные – для углубленного изучения;
  - домашние репетиторы – для самостоятельной работы;
  - справочные;
- по форме обучения:
  - индивидуальные;
  - групповые;
  - фронтальные;
  - коллективные;
  - парные;
- по методическому назначению:
  - обучающие – для сообщения знаний, формирования умений и навыков;
  - тренажеры – для отработки умений и навыков, повторения и закрепления пройденного материала;
  - контролирующие – для контроля или самоконтроля уровня овладения учебным материалом;
  - информационно-поисковые – для сообщения знаний, формирования умений и навыков по систематизации информации;
  - демонстрационные – для визуализации изучаемых объектов, явлений и процессов;
  - имитационные – для представления определенного аспекта реальности;

– моделирующие – для моделирования объектов, явлений и процессов;

– учебно-игровые – для создания учебных ситуаций, в которых деятельность обучаемых реализуется в игровой форме;

- по форме организации:

- лекционные;

- лабораторно-практические;

- научно-исследовательские;

- для самообучения;

- оценочные;

- для организации конференций;

- по дидактическим целям обучения:

- формирующие знания;

- сообщающие сведения;

- формирующие умения;

- закрепляющие знания;

- контролирующие уровень обученности;

- обобщающие знания;

- совершенствующие знания, умения, навыки.

И. В. Вербилова классифицирует электронные образовательные ресурсы в зависимости от назначения и объема учебного содержания [49]:

- электронный учебно-методический комплекс характеризуется большим объемом, обеспечивает поддержку всех видов занятий, предусмотренных учебной программой, может содержать электронный учебник, практические задания, проверку знаний и методические указания по применению, содержит видео- и аудиоматериалы;

- электронный демонстрационный материал характеризуется минимумом текста и максимумом иллюстративности (рисунки, графики, схемы, видео, аудио), предназначен для визуализации учебного материала и для обобщения и систематизации тематических блоков;

- электронный модуль проверки знаний (практикум) характеризуется использованием разных типов заданий, предъявляемых в случайном порядке, с последующим представлением результата прохождения тестирования. Электронный практикум обеспечивает закрепление знаний и навыков;

- электронный учебный модуль (дистанционный курс) может включать в себя другие виды электронных образовательных ресурсов;
- электронное учебное/методическое пособие характеризуется содержательным объемом по одной теме или разделу, может содержать практические и тестовые задания;
- видеотрансляция представляет собой запись учебного мероприятия.

Некоторые методисты выделяют следующие виды электронных образовательных ресурсов:

- учебник или учебное пособие;
- набор тестов;
- контрольные работы и задания;
- комплект практикумов и/или лабораторных работ;
- комплект заданий для самостоятельной работы обучающихся;
- приложения и ссылки на дополнительные источники информации;
- электронный образовательный курс.

Е. Г. Гаевская предлагает классификацию электронных учебных ресурсов, в основу которой положен признак наличия или отсутствия авторства контента [6]:

- ресурсы с авторским контентом – ресурсы, разработанные автором или коллективом авторов в целях обучения, включают в себя электронные курсы и репозитории учебных курсов;
- информационно-коммуникационные ресурсы, включающие авторский и открытый контент;
- ресурсы с открытым контентом включают в себя коммуникационные образовательные ресурсы, экспертные и социальные сети.

Отечественные и зарубежные методисты приводят классификацию электронных образовательных ресурсов по различным дисциплинам по следующим критериям:

1. Цели и тематика.

2. Методическое назначение:

- учебные электронные издания:
  - электронный учебник, электронные учебные пособия;
  - тренинговые и контрольно-тестовые задания;

- учебная программа по изучаемой дисциплине;
- электронный курс лекций,
- лабораторный практикум удаленного доступа;
- учебные пакеты прикладных программ;
- система контроля знаний;
- научно-методические электронные издания:
  - электронные журналы;
  - каталоги и библиографии;
  - материалы онлайн-обсуждений преподавателей-специалистов в определенной области, т. е. материалы форумов, блогов и вебинаров.

### 3. Способ использования в обучении:

- как основное обучающее средство (в дистанционной форме и при самообразовании);
- как дополнительное обучающее средство в сочетании с традиционными средствами обучения (в смешанной форме обучения).

### 4. Способ публикации:

- сетевые электронные образовательные ресурсы (ресурс полностью размещен в сети Интернет);
- локальные электронные образовательные ресурсы (ресурс размещен на оптическом диске: CD-ROM, DVD);
- комбинированные электронные образовательные ресурсы;
- мобильные электронные образовательные ресурсы или мобильные приложения.

Таким образом, классификация позволяет выбирать электронные образовательные ресурсы в образовательном процессе для организации учебного занятия в зависимости от целей, вида, формы организации обучения и т. д. Правильный выбор и использование электронных образовательных ресурсов дают возможность более эффективно организовать процесс обучения, и, следовательно, получить более высокие результаты обучения.

В связи с развитием компьютерных технологий в настоящее время ЭОР все больше применяются в процессе обучения наравне с контактной работой с преподавателем.

ФГОС среднего общего образования предъявляет следующие требования к организации учебного процесса: использование в образова-

тельной деятельности современных образовательных технологий; обновление содержания основной образовательной программы, методик и технологии ее реализации в соответствии с динамикой развития системы образования, запросов обучающихся [33].

В реализации данных требований преподавателю поможет использование современных технологий, в том числе электронных образовательных ресурсов. Они способствуют активизации познавательной деятельности обучающихся и развитию способности к самостоятельному обучению.

Электронные образовательные ресурсы могут сочетать теоретический и практический аспекты обучения, а также позволяют облегчить организацию контроля результатов обучения и повысить интерес обучающихся к изучаемой дисциплине.

Применение электронных образовательных ресурсов в образовательном процессе помогает преподавателю реализовать на практике инновационные методы обучения, повысить информатизацию образования, построить индивидуальный образовательный план для каждого обучающегося, внедрить в учебный процесс принципы компетентностно ориентированного подхода, повысить самостоятельную составляющую образовательного процесса для обучающихся [18].

Электронные образовательные ресурсы ориентированы на комплексное рассмотрение учебного материала и обеспечение всех компонентов образовательного процесса, предполагают сочетание получения информации и практического применения знаний, совместную работу преподавателя с обучающимся и самостоятельную работу обучаемых.

Электронные образовательные ресурсы могут обеспечить мобильность, интерактивность образования, моделирование и анимирование различных процессов и явлений, тем самым сделав процесс обучения более увлекательным и интересным.

Исходя из современных целей образования, дидактические функции электронных образовательных ресурсов включают в себя [19]:

- расширение образовательного контента посредством использования информационных технологий (электронные наглядные пособия, приложения к учебнику, информационно-поисковые системы);

- реализацию новых видов и поддержку функционирования традиционных видов учебной деятельности на более высоком и качественном уровне. Новые виды учебной деятельности протекают в рамках современной информационной образовательной среды с использованием электронных образовательных ресурсов, которые в данном случае рассматриваются как дополнение к традиционной контактной работе преподавателя с обучающимся;

- индивидуализацию учебного процесса – учет индивидуальных склонностей, интересов, мотивов и способностей обучающихся [36].

Данные функции могут быть реализованы через следующие возможности электронных образовательных ресурсов:

- оперативная обратная связь с обучающимися;
- наглядность информации;
- интерактивность обучения;
- оперативная обработка результатов;
- учет особенностей обучающихся и индивидуализация обучения.

Введение ЭОР в процесс обучения осуществляется для реализации следующих задач [17]:

- усовершенствование образовательного процесса;
- повышение мотивации самостоятельного изучения;
- предоставление более широкого спектра информации;
- применение мультимедийных технологий.

Использование электронных образовательных технологий на занятиях по иностранному языку способствует выполнению определенных задач [41]:

- развитие навыков повседневного и профессионального общения обучающихся (говорение, аудирование, чтение, письмо);
- совершенствование социокультурной компетенции посредством знакомства обучающихся с реалиями иноязычных стран, представленных в аутентичных источниках;
- формирование культуры общения обучающихся, умения работать в команде;
- создание условий, максимально приближенных к реальной языковой среде;

- повышение мотивации к самостоятельному изучению иностранного языка;

- развитие коммуникативных, когнитивных, творческих способностей обучающихся.

Электронные образовательные ресурсы можно использовать на каждом этапе занятия: объяснение нового материала (для иллюстрации материала), повторение, закрепление (дополнительные материалы), контроль (компьютерные тесты для проверки/самопроверки усвоения материала) [41].

В рамках занятий по иностранному языку могут использоваться различные ЭОР в зависимости от целей занятия:

1. Введение новой лексики:

- изображения, демонстрирующие новые слова;
- презентации с упражнениями на отработку новых лексических единиц.

2. Изучение грамматического материала:

- таблицы, схемы, рисунки, которые помогают объяснить грамматический материал понятно и интересно;
- демонстрация ситуаций использования конкретного грамматического материала.

3. Ознакомление со страноведческим материалом:

- просмотр видеофильмов о традициях и культуре страны изучаемого языка;
- прослушивание аудиотекстов.

4. Проверка знаний обучающихся:

- программы для составления контрольных работ и тестов;
- презентации с контрольно-измерительными материалами.

Также обучающийся может самостоятельно изучать новый материал вне учебной аудитории, выполнять практические задания и отслеживать свои учебные достижения.

Основными типами электронных образовательных ресурсов, используемых на занятиях по иностранному языку, являются:

- демонстрационные материалы – иллюстрации, презентации, схемы, таблицы, видеоролики и другой наглядный материал;

- интерактивные таблицы, правила и учебные тексты, которые обеспечивают автоматическую обратную связь с обучающимися, несут иллюстративную функцию, а также стимулируют и являются опорой для учебно-познавательной деятельности обучающихся (интерактивный текст представляет собой учебный текст с заданием, схемой, рисунком);

- учебные словари иностранного языка с гиперссылками и последовательной структурой, которые могут содержать аудиозаписи озвученных словарных единиц или дополнительную учебную информацию;

- электронные задания (в том числе языковые игры), ориентированные на индивидуальную самостоятельную работу обучающихся и поэтому содержащие механизм обратной связи, а также выполняющие функцию тренировки и закрепления знаний и навыков.

Степень поддержки занятия электронными образовательными ресурсами может быть различной. Следует отметить, что на занятиях по иностранному языку электронные образовательные ресурсы играют только вспомогательную роль, поскольку обучение иностранному языку направлено на формирование и развитие у обучающихся коммуникативной компетенции, что невозможно без живого общения.

Основными путями использования ЭОР в обучении иностранному языку являются [41]:

- использование уже готовых программных продуктов по изучению иностранного языка;

- применение программных продуктов, создаваемых непосредственно преподавателями;

- использование ресурсов сети Интернет.

Наиболее доступными и используемыми ЭОР считаются электронные учебники, мультимедийные презентации и обучающие программы-тренажеры.

В образовательном процессе электронные образовательные ресурсы обладают следующими преимуществами:

- повышение интереса к предмету, так как во время изучения дисциплины с помощью ЭОР обучающийся не только изучает теоретический материал, но и проверяет свои знания, определяя свой уровень обученности;

- прочное усвоение учебного материала, так как обучающийся может повторно изучить учебный материал и многократно пройти тестирование, закрепляя свои знания;

- получение обучающимися дополнительных знаний по дисциплине, так как объем учебного материала, входящего в ЭОР, может быть значительно больше, чем объем лекций и практических занятий;

- индивидуализация образовательного процесса, так как ЭОР могут предлагать тестирование на разных уровнях;

- повышение качества обученности, так как обучающиеся, которые пропустили занятия, могут восполнить пробелы с помощью ЭОР самостоятельно и отработать практические задания, а также усвоить материалы дисциплин в большем объеме.

Использование электронных образовательных ресурсов на занятиях по иностранному языку предоставляет возможность сделать обучение более эффективным за счет повышения коммуникативности образовательного процесса посредством использования различных языковых роботов, общения на иностранном языке в учебных чатах, а также использования многочисленных аутентичных языковых материалов, которые находятся в свободном доступе.

Однако использование электронных образовательных ресурсов сопряжено и с некоторыми трудностями:

- информационное перенасыщение образовательного процесса, которое способствует понижению восприятия и усвоения учебного материала обучающимися;

- необходимость приобретения современной техники, соответствующей требованиям новейших электронных образовательных ресурсов;

- осуществление подготовки кадров, способных вести обучение с использованием электронных образовательных ресурсов;

- соблюдение авторского права;

- дополнительная когнитивная нагрузка в результате неверного структурирования информации и обилия гиперссылок.

Современные методисты выделяют несколько групп критериев оценки качества электронных образовательных ресурсов:

- психолого-педагогические критерии дают понятие о психолого-педагогических нормах, которые обеспечивают оптимальную ор-

ганизацию познавательной деятельности обучающихся. Данные критерии предполагают учет высших психических функций человеческого мозга, таких как память, внимание, восприятие, мышление, речь и воображение, при структурировании учебной информации и ее представлении с помощью цифровых технологий;

- дидактико-методические критерии включают общедидактические и частнометодические требования. Общедидактические требования содержат критерии научного содержания, ценности обучения, доступности, адаптивности, систематичности и последовательности, сознательности обучения, прочности усвоения и наглядности. Частнометодические требования позволяют отбирать языковой материал (для развития лексических, грамматических и фонологических навыков), тип коммуникативной направленности (продуктивный или рецептивный), формат и тематику текстов и упражнений, которые будут соответствовать требованиям образовательных программ и потребностям аудитории;

- технические критерии оценивают кросс-платформенность электронных образовательных ресурсов для обеспечения удобства работы с материалами на носителях разного размера. К данным критериям также относится возможность работы без подключения к сети Интернет, что считается положительным фактором в силу отсутствия дополнительных затрат на интернет-трафик и риска разрывов соединения;

- организационно-финансовые критерии регламентируют распространение электронных образовательных ресурсов (платный или бесплатный формат реализации). Это особенно важно для мобильных форматов ЭОР. В эту категорию также попадают критерии наличия демо-версии, частотности использования электронных образовательных ресурсов и их авторства.

Создание качественного электронного образовательного ресурса требует от преподавателя владения компьютерными технологиями, в частности технологией создания и управления ЭОР. Кроме того, преподавателю необходимо тщательно отбирать учебный материал. Таким образом, создание электронного образовательного ресурса является более трудоемким и занимает больше времени по сравнению с традиционным подходом к подаче учебного материала. Однако использо-

вание электронных образовательных ресурсов способствует развитию образовательного процесса обучения. При рациональном внедрении электронных образовательных ресурсов в процесс обучения расширяются возможности традиционного обучения, повышается эффективность образовательного процесса, а также мотивация обучающихся к самостоятельной учебной деятельности.

## Заключение

В монографии рассмотрены основные тенденции современной методики преподавания иностранных языков. Авторы отметили инновационность таких явлений, как технология эдьютейнмент, технология применения подкастинга, геймификация обучения, применение социальных сервисов Веб 2.0 в практике обучения иностранным языкам.

Социальные сервисы Веб 2.0 широко используются в обучении иностранному языку, обеспечивая систематизацию и контроль результатов учебной деятельности. Функциональные особенности современных сервисов предоставляют пользователям возможность выбрать тот, который необходим им для достижения определенных целей.

В цифровую эру приобретение определенных знаний, умений и навыков происходит с применением различных интернет-технологий и электронных сервисов, что повышает уровень усвоения материала. Подкаст как аудиоматериал может быть использован для разработки методических заданий для совершенствования навыка аудирования и введен в учебный процесс. В рамках данной работы подкаст был определен как аудиозапись или серия звуковых записей, объединенных общей темой, которые доступны к загрузке на устройство для дальнейшего воспроизведения. Существует несколько классификаций подкастов: в зависимости от вида аудиофайлов они делятся на аудиоподкасты, видеоподкасты, скринкасты; в зависимости от способа их применения в сфере образования – аутентичные, преподавательские, студенческие, методические подкасты. Среди характеристик подкаста были выделены аутентичность, автономность использования, многофункциональность, актуальность, интерактивность, многоканальное восприятие информации. Анализируя англоязычный подкаст, мы выделили ряд его положительных характеристик, которые способствуют более успешному обучению, запоминанию материала и повышению уровня владения английским языком обучающимися. Эффективность подкаста как средства совершенствования навыка аудирования неоспорима, поскольку такой вид подачи информации формирует критическое мышление, знакомит студентов со звучанием живой речи но-

сителей иностранного языка, формирует навыки работы с современными техническими средствами (веб-сервисы, приложения, веб-сайты), расширяет кругозор и повышает мотивацию к изучению английского языка.

Эдьютейнмент – это эффективная технология, которая создает приятную атмосферу на уроке с целью передачи знаний и поощрения деятельности обучающихся на уроках. Эдьютейнмент реализует самые прогрессивные педагогические идеи и представления о возможности для каждого ученика получать удовольствие от процесса обучения. Одна из главных задач учителей – заинтересовать учеников изучаемым предметом. Для поддержания интереса у обучающихся и повышения активности на уроке используются интерактивные методы преподавания иностранного языка. Благодаря им возникает взаимодействие всех участников учебного процесса – как учителя, так и учеников. Используя развлечение и образование вместе, можно получить значительные результаты и высокую эффективность уроков. Вовлекая учеников в веселые занятия, мы не только приобщаем их к социальному взаимодействию среди сверстников, но и прокладываем путь для здоровой конкуренции. Следовательно, используя интерактивные методы преподавания иностранного языка, можно научить обучающихся формировать собственные мотивы и цели обучения.

Методика преподавания иностранных языков претерпевает существенные изменения в соответствии с мировыми тенденциями в сфере обучения. Современная система образования находится на пути прорывных инноваций. Надеемся, данная книга будет полезной для будущих педагогов-специалистов, способных быстро и эффективно адаптироваться к новым условиям образовательной среды и работать в условиях многозадачности.

## Библиографический список

1. *Азимов, Э. Г.* Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин. Москва: Икар, 2009. 448 с. Текст: непосредственный.

2. *Артамонова, В. В.* Развитие концепции геймификации в XXI веке / В. В. Артамонова. Текст: непосредственный // Историческая и социально-образовательная мысль. 2018. Т. 10, № 2. С. 37–43.

3. *Богданова, Е. В.* Использование инструментов геймификации в практике современного образования / Е. В. Богданова, М. С. Мусиенко. Текст: непосредственный // Вестник педагогических инноваций. 2021. № 3 (63). С. 173–181.

4. *Богданова, О. А.* Эдьютейнмент как особый тип учения / О. А. Богданова. Текст: непосредственный // Вестник МГПУ. Сер.: Информатика и информатизация образования. 2014. № 4 (30). С. 61–65.

5. *Валуева, А. А.* К вопросу о классификации электронных образовательных ресурсов / А. А. Валуева. Текст: электронный // Проблемы и перспективы развития индустрии гостеприимства Калининградской области глазами молодых ученых: материалы научно-практической конференции молодых ученых «Использование потенциала объектов индустрии гостеприимства Калининградской области и формирование их конкурентоспособности», проведенной по результатам научно-практических семинаров студентов и магистров / под ред. Л. В. Семеновой. Калининград, 2019. Вып. 1 (4). С. 102–104. URL: [https://elibrary.ru/download/elibrary\\_37256293\\_65558907.pdf](https://elibrary.ru/download/elibrary_37256293_65558907.pdf).

6. *Гаевская, Е. Г.* Теоретические аспекты классификации электронных учебных ресурсов / Е. Г. Гаевская. Текст: электронный // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. 2013. № 160. С. 203–209. URL: [https://elibrary.ru/download/elibrary\\_19434497\\_83017556.pdf](https://elibrary.ru/download/elibrary_19434497_83017556.pdf).

7. *Газиева, Я. З.* Особенности студенческого возраста и их значение при межкультурной коммуникации / Я. З. Газиева, Х. А. Исаева. Текст: непосредственный // Шаг в науку: сборник материалов 2-й Международной научно-практической конференции, Грозный, 22 окт. 2019 г. Грозный: АЛЕФ, 2019. С. 89–93.

8. *Гальскова, Н. Д.* Современная методика обучения иностранным языкам: пособие для учителя / Н. Д. Гальскова. 2-е изд., перераб. и доп. Москва: АРКТИ, 2003. 192 с. Текст: непосредственный.

9. *Геймификация* в современном педагогическом образовании: атлас лучших практик / Е. В. Богданова, Е. А. Яровая, А. Н. Дахин [и др.]. Новосибирск: Немо Пресс, 2021. 154 с. Текст: непосредственный.

10. *Гольдин, А.* Образование 2.0: взгляд педагога / А. Гольдин. Текст: электронный // Компьютерра-Online. 2009. 6 янв. URL: <https://old.computerra.ru/readitorial/393364/>.

11. *Григорьева, О. Н.* Технология формирования навыков аудирования / О. Н. Григорьева. Текст: непосредственный // Управление устойчивым развитием. 2019. № 2 (21). С. 83–87.

12. *Дьяконова, О. О.* Понятие «эдютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике / О. О. Дьяконова. Текст: непосредственный // Сибирский педагогический журнал. 2012. № 6. С. 182–185.

13. *Ефремова, Т. Ф.* Новый словарь русского языка: Толково-словообразовательный / Т. Ф. Ефремова. Москва: Русский язык, 2000. URL: <https://www.efremova.info>. Текст: электронный.

14. *Железнякова, О. М.* Сущность и содержание понятия «эдютейнмент» в отечественной и зарубежной педагогической науке / О. М. Железнякова, О. О. Дьяконова. Текст: непосредственный // Alma Mater (Вестник высшей школы). 2013. № 2. С. 67–70.

15. *Зими́на, М. В.* Инновационные технологии как средство повышения мотивации учащихся к изучению иностранного языка / М. В. Зими́на, Е. А. Конюхова. Текст: непосредственный // Ноосферные исследования. 2021. № 2. С. 57–64.

16. *Зиновкина, М. М.* Педагогическое творчество: модульно-кодое учебное пособие / М. М. Зиновкина. Москва: Изд-во Моск. гос. индустр. ун-та, 2007. 258 с. Текст: непосредственный.

17. *Зубов, А. В.* Методика применения информационных технологий в обучении иностранным языкам: учебное пособие / А. В. Зубов, И. И. Зубова. Москва: Академия, 2009. 144 с. Текст: непосредственный.

18. *Ильина, М. А.* Электронные учебные пособия и их важность в учебном процессе / М. А. Ильина. Текст: непосредственный // Ин-

формационно-коммуникационные технологии в педагогическом образовании. 2012. № 3 (18). С. 102–103.

19. *Исупова, Н. И.* Методические особенности применения электронных образовательных ресурсов / Н. И. Исупова. Текст: электронный // Сборник научных трудов SWorld. 2012. Т. 23, № 4. С. 92–95. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=18328897>.

20. *Казанцев, А. С.* Создание ЭОР (электронных образовательных ресурсов) в Linux / А. С. Казанцев. Ч. 1: Введение в проблему. Инструменты для создания ЭОР. URL: [http://oit-company.ru/publ/sozдание\\_ehor\\_ehlektronnykh\\_obrazovatelnykh\\_resursov\\_v\\_linux\\_chast\\_1\\_vvedenie\\_v\\_problemu\\_instrumenty\\_dlja\\_sozdanija\\_ehor/2-1-0-140](http://oit-company.ru/publ/sozдание_ehor_ehlektronnykh_obrazovatelnykh_resursov_v_linux_chast_1_vvedenie_v_problemu_instrumenty_dlja_sozdanija_ehor/2-1-0-140). Текст: электронный.

21. *Колесникова, И. Л.* Англо-русский терминологический справочник по методике преподавания иностранных языков / И. Л. Колесникова, О. А. Долгина. Санкт-Петербург: Блиц: Cambridge University Press, 2001. 224 с. Текст: непосредственный.

22. *Кочкина, З. А.* Аудирование как процесс восприятия и понимания звучащей речи / З. А. Кочкина. Текст: непосредственный // Иностранные языки в высшей школе. 1964. № 1. С. 18–28.

23. *Кувшинов, С. В.* Edutainment: Аудиовизуальные интерактивные технологии в образовании. URL: <http://www.polymedia.ru/ru/news/142/>. Текст: электронный.

24. *Ледяева, П. С.* Дидактический потенциал технологии подкастинга в современном языковом образовании / П. С. Ледяева, О. М. Осиянова. Текст: непосредственный // Интеграция науки, образования, общества, производства и экономики: сборник статей. Уфа: Вестник науки, 2020. С. 229–235.

25. *Леонтьев, А. А.* Речевая деятельность / А. А. Леонтьев. Текст: непосредственный // Основы теории речевой деятельности / отв. ред. А. А. Леонтьев. Москва: Наука, 1974. С. 21–28.

26. *Лингводидактический* аспект обучения иностранным языкам с применением современных интернет-технологий / Т. Л. Герасименко, И. В. Грубин, Т. М. Гулая [и др.]. Москва: Изд-во Моск. гос. ун-та экономики, статистики и информатики, 2013. 119 с. Текст: непосредственный.

27. *Мишота, И. Ю.* Информационные технологии и иностранные языки / И. Ю. Мишота. Текст: непосредственный // Вестник Российского университета дружбы народов. Сер.: Информатизация образования. 2012. № 4. С. 93–96.

28. *Мильруд, Р. П.* Информационно-педагогические технологии обучения иностранным языкам на базе WEB 2.0 / Р. П. Мильруд, И. Р. Максимова. Текст: непосредственный // Иностранные языки в школе. 2013. № 6. С. 51–59.

29. *Модели* и методики актуализации образовательных программ и контента в рамках построения интеллектуальных образовательных систем / М. В. Деев, А. Г. Финогеев, А. А. Финогеев, Л. А. Гамидуллаева. Текст: непосредственный // Прикаспийский журнал: управление и высокие технологии. 2020. № 4 (52). С. 9–20.

30. *Морозова, И. В.* Классификация информационных электронных образовательных ресурсов / И. В. Морозова. Текст: электронный // Вестник Марийского государственного университета. 2012. № 9. С. 46–47. URL: [https://elibrary.ru/download/elibrary\\_20340118\\_12827279.pdf](https://elibrary.ru/download/elibrary_20340118_12827279.pdf).

31. *Носкова, Т. Н.* Вызовы века: педагогика сетевой среды / Т. Н. Носкова. Санкт-Петербург: Изд-во Рос. гос. пед. ун-та им. А. И. Герцена, 2013. 111 с. Текст: непосредственный.

32. *Об утверждении* федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям): приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 22.02.2018 г. № 124. URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201803160006>. Текст: электронный.

33. *Об утверждении* федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования: приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.05.2012 г. № 413. URL: <https://docs.edu.gov.ru/document/bf0ceabdc94110049a583890956abbfa/>. Текст: электронный.

34. *О’Рейли, Т.* Что такое Веб 2.0 / Т. О’Рейли. Текст: электронный // Компьютерра. 2005. URL: <http://www.computerra.ru/think/234100/>.

35. *Палкова, А. В.* Интернет-технологии в образовательном процессе: блог / А. В. Палкова. 2010. URL: <http://annapalkova.wordpress.com>. Текст: электронный.

36. *Патаракин, Е. Д.* Социальные взаимодействия и сетевое обучение 2.0 / Е. Д. Патаракин. Москва: Современные технологии в образовании и культуре, 2009. 176 с. Текст: непосредственный.

37. *Педагогический* энциклопедический словарь / гл. ред. Б. М. Бим-Бад. Москва: Большая российская энциклопедия, 2002. 527 с. Текст: непосредственный.

38. *Попов, А. В.* Маркетинговые игры: Развлекай и властвуй / А. В. Попов. Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2006. 310 с. Текст: непосредственный.

39. *Распопова, С. С.* Подкастинг: учебное пособие / С. С. Распопова, Т. А. Саблина. Москва: Аспект Пресс, 2018. 112 с. URL: <https://e.lanbook.com/book/115632>. Текст: электронный.

40. *Сергеенкова, Ю.* Использование технологии Web 2.0 в обучении английскому языку / Ю. Сергеенкова. Текст: электронный // Просвещение. Иностранные языки. 2014. 14 мая. URL: <https://iyazyki.prosv.ru/2014/05/technologyweb-studyenglish/>.

41. *Соболева, А. В.* Использование мультимедийных технологий в обучении иностранным языкам / А. В. Соболева. Текст: непосредственный // Педагогика: традиции и инновации: материалы 4-й Международной научной конференции, Челябинск, 20–23 дек. 2013 г. Челябинск: Два комсомольца, 2013. С. 119–123.

42. *Соловейчик, С. Л.* Учение с увлечением / С. Л. Соловейчик. Москва: АСТ, 2019. 240 с. Текст: непосредственный.

43. *Соломатина, А. Г.* Учебные подкасты как средство развития умений говорения и аудирования учащихся / А. Г. Соломатина. Текст: непосредственный // Вестник Томского государственного университета. 2011. № 3. С. 102–104.

44. *Ташева, У. Т.* Геймификация изучения языков посредством проведения квестов / У. Т. Ташева. Текст: непосредственный // Вестник науки и образования. 2020. № 19 (97), ч. 2. С. 75–77.

45. *Фоминых, М. В.* Теория и практика проблемного моделирования в контексте дистанционного обучения / М. В. Фоминых. Текст: непосредственный // Среднее профессиональное образование. 2021. № 5 (309). С. 16–20.

46. Хангельдиева, И. Г. Эдьютейнмент: от телевизионного формата до современных социальных и образовательных практик / И. Г. Хангельдиева, Е. М. Богданова. Текст: непосредственный // Культура и образование в современном обществе: стратегии развития и сохранения: сборник научных статей по материалам Всероссийской научной конференции с международным участием. Краснодар: Экоинвест, 2013. С. 206–218.

47. Хохлушина, Е. В. Подкастинг в обучении: дидактические свойства и функции / Е. В. Хохлушина. Текст: непосредственный // Вестник Московского университета. Сер. 19: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2010. № 4. С. 123–129.

48. Цедрик, М. Quizlet: что это и как работает? / М. Цедрик. URL: <https://skyteach.ru/2019/12/04/quizlet-что-это-и-как-работает/>. Текст: электронный.

49. Электронные образовательные ресурсы. Общие требования и виды: методические рекомендации / сост. И. В. Вербилова; Центр методической и технической поддержки внедрения информационных технологий. 2018. URL: [https://eschool.kuz-edu.ru/files/doc/ЭОР\\_Общее.pdf](https://eschool.kuz-edu.ru/files/doc/ЭОР_Общее.pdf). Текст: электронный.

50. Электронные учебники: рекомендации по разработке, внедрению и использованию интерактивных мультимедийных электронных учебников нового поколения для общего образования на базе современных мобильных электронных устройств / Федер. ин-т развития образования. Москва, 2012. 84 с. URL: <https://www.ktgs.ru/students/libray/Rekomendation-IMEU-EOR-241.pdf>. Текст: электронный.

51. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. 2-е изд. Москва: ВЛАДОС, 1999. 360 с. Текст: непосредственный.

52. *Academic podcasting and mobile assisted language learning: Applications and outcomes* / Ed. B. R. Facer, M. Abdous. New York: IGI Global, 2011. 244 p. Text: print.

53. *Brown, J. S. Minds on fire: Open education, the long tail, and learning 2.0.* Text: electronic / J. S. Brown, R. P. Alder // *EDUCAUSE Review*. 2008. Vol. 43, iss. 1. P. 16–32. URL: <https://er.educause.edu/-/media/files/article-downloads/erm0811.pdf>.

54. *Buckingham, D.* Education, entertainment and learning in the home / D. Buckingham, M. Scanlon. Buckingham: Open University Press, 2003. 202 p. Text: print.

55. *CALL* (Computer-assisted language learning and distance learning) / S. Seljan, M. Banek, S. Špiranec, J. Lasić-Lazić. Text: print // Proceedings of the 29th International convention MIPRO 2006. Rijeka, 2006. P. 145–150.

56. *Cambridge dictionary*. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/edutainment>. Текст: электронный.

57. *Deepening understanding of multicultural online education: Teaching presence for English language learners* / A. Kumi-Yeboah, P. Smith, G. Yuan, Ch. Nash. Text: electronic // Handbook of research on strategic management of interaction, presence and participation in online courses/ Ed. L. Kyei-Blankson, J. Blankson, E. Ntuli, C. Agyeman. 2016. P. 472–493. URL: [https://www.researchgate.net/publication/297019991\\_Deepening\\_Understanding\\_of\\_Multicultural\\_Online\\_Education\\_Teaching\\_Presence\\_for\\_English\\_Language\\_Learners](https://www.researchgate.net/publication/297019991_Deepening_Understanding_of_Multicultural_Online_Education_Teaching_Presence_for_English_Language_Learners).

58. *Dickey, M. D.* Three-dimensional virtual worlds and distance learning: two case studies of Active Worlds as a medium for distance education / M. D. Dickey. Text: electronic // British Journal of Educational Technology. 2005. Vol. 36, iss. 3. P. 439–451. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2005.00477.x>.

59. *Dubey, A.* EAP teaching and podcasting [Conference presentation] / A. Dubey, C. Tait. Text: electronic // CAES Professional Development Seminar. 2022. URL: [https://www.researchgate.net/publication/358533357\\_EAP\\_Teaching\\_and\\_Podcasting](https://www.researchgate.net/publication/358533357_EAP_Teaching_and_Podcasting).

60. *March, T.* The learning power of WebQuests / T. March. URL: <https://tommmarch.com/writings/ascdwebquests/>. Text: electronic.

61. *Merriam-Webster dictionary*. URL: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/edutainment>. Текст: электронный.

62. *Noddings, N.* Happiness and education / N. Noddings. New York: Cambridge University Press, 2003. 261 p. Text: print.

63. *Okan, Z.* Edutainment: Is learning at risk? / Z. Okan. Text: electronic // British Journal of Educational Technology. 2003. Vol. 34, iss. 3. P. 255–264. <https://doi.org/10.1111/1467-8535.00325>.

64. *Stanley, G.* Podcasting for ELT / G. Stanley. Text: electronic // British Council BBC. 2005. URL. <http://www.teachingenglish.org.uk/think/articles/podcasting-elt>.

65. *Sweller, J.* Cognitive load during problem solving: effects on learning / J. Sweller // *Cognitive Science*. 1988. Vol. 12, iss. 2. P. 257–285. [https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202\\_4](https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202_4).

66. *Wang, Y.* Edutainment technology – a new starting point for educational development of China / Y. Wang, M. Zuo, X. Li. Text: electronic // Proceedings of the 37th Annual Frontiers in Education Conference “Global Engineering: Knowledge Without Borders, Opportunities Without Passports”, Milwaukee, WI, USA. 2007. October 10–13. P. T1B-5–T1B-8. <https://doi.org/10.1109/FIE.2007.4417994>.

67. *Wells, M.* Flipping learning! Challenges in deploying online resources to flipped learning in higher education / M. Wells, C. Holland. Text: electronic // Handbook of research on active learning and the flipped classroom model in the digital age / Ed. J. Keengwe, G. Onehwari. 2015. P. 1–18. URL: [https://www.researchgate.net/publication/306480593\\_Flipping\\_learning\\_Challenges\\_in\\_deploying\\_online\\_resources\\_to\\_flipped\\_learning\\_in\\_higher\\_education](https://www.researchgate.net/publication/306480593_Flipping_learning_Challenges_in_deploying_online_resources_to_flipped_learning_in_higher_education).

68. *Yang, S. C.* Language learning on the World Wide Web: An investigation of EFL learners’ attitudes and perceptions / S. C. Yang. Text: electronic // *Journal of Educational Computing Research*. 2001. Vol. 24, iss. 2. P. 155–181. <https://doi.org/10.2190/VDJC-FGTQ-79FH-M615>.

## Оглавление

Введение.....	3
Глава 1. Использование социальных сервисов Веб 2.0 в обучении .....	5
Глава 2. Метод подкастинга в преподавании иностранного языка.....	15
Глава 3. Технология эдьютейнмент: методы обучения и развития .....	32
Глава 4. Метод геймификации в обучении: образовательные квесты .....	43
Глава 5. Электронные ресурсы в практике преподавания иностранного языка .....	58
Заключение .....	71
Библиографический список.....	73

Научное издание

*Фоминых* Мария Вячеславовна  
*Ускова* Белла Анатольевна  
*Ветлугина* Наталия Олеговна

ИННОВАЦИОННЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ  
ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

Монография

Редактор Н. А. Мезина  
Компьютерная верстка Н. А. Ушениной

Печатается по постановлению  
редакционно-издательского совета университета

Подписано в печать 30.08.24. Формат 60×84/16. Бумага для множ. аппаратов.  
Печать плоская. Усл. печ. л. 5,5. Уч.-изд. л. 5,7. Тираж 500 экз. Заказ № \_\_\_\_\_.  
Издательство Российского государственного профессионально-педагогического университета. Екатеринбург, ул. Машиностроителей, 11.

---