

УДК 372.881.111.1

РЕКОМЕНДАЦІЇ З ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ІГРОВИХ ПЛАТФОРМ У НАВЧАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ У СЕРЕДНІЙ ШКОЛІ

Лісова Юлія Олександрівна

к.ф.н., доцент

Клименко Олександр Петрович

магістрант

Житомирський державний університет

імені Івана Франка

м. Житомир, Україна

Анотація: Сучасні виклики та вимоги до забезпечення якісного супроводу online-освіти сформували нові умови реалізації, проблеми та перспективи навчання в умовах віддаленого доступу. У статті для підтримки мотивації та актуалізації ефективної освіти розроблено методику використання інтерактивних ігрових технологій навчання англійської мови у загальноосвітньому навчальному закладі.

Ключові слова: дистанційна освіта, інтерактивні технології, інтерактивні платформи, гейміфікація освіти, методика, рекомендації.

Постановка проблеми. Система освіти, змінюючи формати навчальних програм, розширює дидактичний потенціал за рахунок використання нових педагогічних технологій: гейміфікації, роботизованих платформ і штучного інтелекту у навчанні. Міжнародний досвід свідчить про значне використання ігрових технологій у практиці навчання. Українські освітяни, модернізуючи систему освіти, також використовують ігрові технології в неігрових процесах з метою підвищення мотивації та залучення здобувачів знань до інтерактивного навчання. До питань використання інтернет-платформ у процесі навчання іноземних мов звертаються А. Болдирева (упровадження електронного

навчання) [1], І. Блощинський, Л. Морська (потенціал застосування інтернет-платформ), М. Карпушина, І. Шумило [3], М. Моцар, В. Кухаренко, Н. Сиротенко [4] та ін. Проблематика ж використання інтерактивних ігрових платформ у навчанні англійської мови з учнями висвітлена недостатньо, що становить актуальність нашої розвідки.

Мета статті полягає у розробці методики використання інтерактивних ігрових платформ у навчанні іноземної мови у середній школі.

Використання комп'ютерів та Інтернету на уроках англійської мови ґрунтовно збільшує ефективність навчального процесу. Інтерактивна ігрова платформа – універсальний дидактичний засіб нематеріального характеру, що забезпечує сприйняття інформації, а також відбувається відпрацювання певних умінь за допомогою сучасних тренажерів. Інтерактивна платформа забезпечує формування дидактичних форм організації навчання: загальнокласні форми організації занять (урок, конференція, семінар тощо); групові форми навчання (групова робота на уроці, творчі завдання); індивідуальні форми роботи в класі і вдома (рис.1).

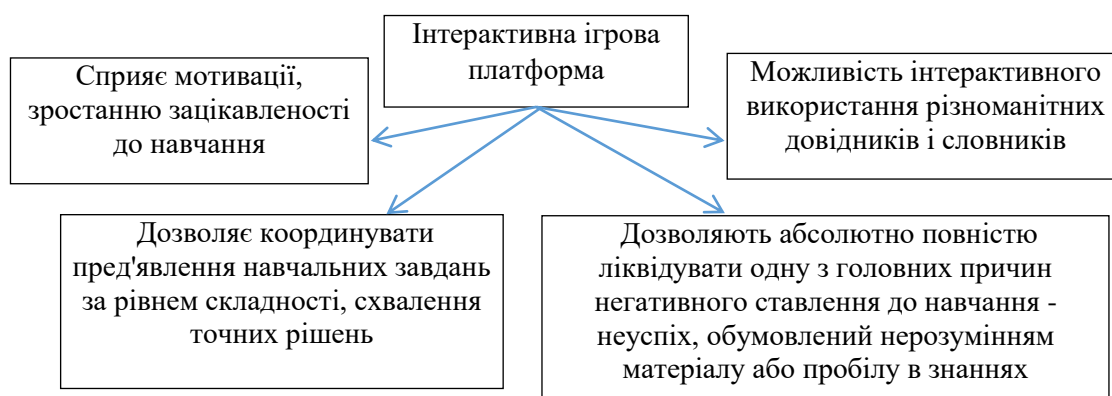


Рис.1. Основні аспекти використання інтернет-платформ на уроці іноземної мови

Найголовніша відмінність інтерактивних ігрових платформ від дистанційного навчання полягає в тому, що учень спілкується і проводить консультації з викладачем у прямому ефірі, виконує завдання «тут і зараз» [4].

Услід за М. Карпушиною розподіляємо сучасні ігрові платформи для вивчення англійської мови таким чином:

- за рівнями володіння мовою;

- за віковим параметром;
- за типом матеріалу (лексичні; фонетичні; граматичні; комплексні);
- за технічними характеристиками (додатки, що існують як у повних desktop-версіях, так і в мобільних додатках; спеціалізовані мобільні додатки, розроблені для платформ IOS і Android і адаптовані практично під усі пристрої);
- освітні канали [3].

Суть запропонованої методології полягає в наступному: 1) при організації навчального процесу слід відштовхуватися від потреб сучасного школяра (кліпове мислення (мислення миттєвого сприйняття), уміння і бажання грати в динамічні комп'ютерні ігри); 2) ґрунтується на принципах ігрофікації навчального процесу; 3) орієнтується на формування нового ігрового стилю мислення – мислення, спрямованого на пошук не просто нестандартних рішень, а стратегічно вивірених, придатних для застосування в реальному світі, що є елементом формування критичного мислення; 4) використовує засоби ігрових інтерактивних платформ навчання не тільки на етапі мотивації, а й передбачає побудову системи застосування балів, нагород, заохочень для етапу контролю; 5) передбачає формат навчання дітей, побудований на поєднанні ігрової практики і педагогічного дизайну, а також застосовується у школі для майбутнього життя і діяльності учня; 6) враховує таку особливість ігор у навчанні, яка завжди передбачає наявність входу у гру і виходу із неї; в авторському контексті – антураж, момент змагання, при цьому характер і зміст навчальної діяльності не змінюється [2; 7].

При виборі методів і форм організації навчання рекомендуємо дотримуватися таких критеріїв: економічність тимчасових витрат; відкритість платформи; надійність передачі всього необхідного обсягу змісту хоча б на рівні ознайомлення і первинного формування всіх необхідних умінь (способів дії); комфортність умов сприйняття нової навчальної інформації; можливості для активізації пізнавальної діяльності учнів: підвищення пізнавального інтересу для формування самостійності особистості в пізнанні; можливості для

індивідуалізації педагогічного керівництва інтелектуальним розвитком особистості тощо.

Перед включенням в інформаційне середовище, пропонуємо розробити план, мету та схему уроків. Теми уроків: 6 клас – «WELCOME TO UKRAINE!», 9 клас – «THE LAND OF PLENTY». Подальше формування таких інтерактивних уроків відбуватиметься з використанням обраних платформ. Важливою є проведення попередньої методичної роботи з усіма учасниками дидактичного процесу з метою засвоєння функціональних можливостей обраних інтерактивних ігрових платформ.

Платформа MOODLE для розробки уроків 9 класу забезпечує формування завдань для розвитку лексичних, граматичних навичок та навичок аудіювання, пропонованих викладачем, а також контрольних завдань для поточної атестації; додаткові сервіси Liveworksheets, Britishcouncil та Quizlet як освітні платформи для вивчення і практики іноземної мови, використовувались як додаткові інтерактивні платформи для відпрацювання вже сформованих навичок в ігровій формі. Майданчик Teams пропонує можливість відстеження учнями результатів перевірки викладачем робіт, які попередньо завантажуються у вкладці «завдання», оцінки та наявні в роботі помилки. Налаштування і запуск особистого сайту вчителя дозволить в подальшому його наповнювати навчальними матеріалами. Додатково до сайту включаємо матеріали та посилання для проведення заняття. Так, із матеріалів Britishcouncil використовуємо додаткові ілюстрації до завдання. Платформу Quizlet застосовуємо для опрацювання словникового запасу. Платформу з Liveworksheets варто застосувати для контролю знань учнів із пройдені теми. Результати учні відправляють скріном у свою папку на сайті Moodle.

Надалі розглянемо можливості використання ігрових платформ на уроці для 6 класу. З використанням елементів платформи Create activity додаємо елементи уроку за необхідними матеріалами (формат текст або pdf), відео – гіперпосилання, ігрові елементи з додаткових платформ (гіперпосилання).

У ході вивчення теми за допомогою сервісу ClassDojo може

організовуватись як індивідуальна, так і командна робота. Домашнє завдання формуємо через Liveworksheets відповідно до теми уроку. Обрані базисні платформи Moodle та ClassDojo застосовуватимуться для індивідуальної роботи з учнями: при обміні особистими повідомленнями, при формулюванні персональних завдань, при коригуванні помилок, виявлених у виконанні завдання і т. д. За допомогою цих платформ учні можуть публікувати результати своїх дослідницьких проєктів, вирішення завдань, глосарій з теми, огляд інформаційних ресурсів і т.д. [5].

Таблиця 1

Результати позитивної роботи учнів в ClassDojo (за кожним учнем)

№ з/п	Назва роботи в ClassDojo	Виконання	мак результат, бали
1	Use sources	Застосування різноманітних інформаційних джерел - за активну роботу з літературою, матеріалами мережі при виконанні завдань	1
2	Teamwork	Організація і робота в команді	3
3	Idea generator	Генератор ідей – за оригінальне рішення, новий підхід, креативність	3
4	Vocabulary	Робота з поняттями – за складання та оформлення глосарію за темою	1
5	On task	Якість засвоєння – за застосування раніше вивченого матеріалу в нових умовах завдання	2
6	Working hard	Допомога іншим у виконанні завдання	1
7	Dialog	Діалог з учнями та вчителем – за своєчасну, обґрунтовану і продуктивну взаємодію при виконання завдань	1

Зазначені критерії можуть використовуватись і на платформі Moodle для учнів 9 класів і можуть бути змінені й розширені у процесі вивчення теми, а також індивідуалізовані під конкретний клас. Перевагами обраних платформ є відкритість, безкоштовність, можливість використання відеоматеріалів з архівів завдань із різних тем в будь-який зручний час. Разом із тим, для кожної ігрової платформи має бути поданий попередній інструментарій виконання завдань. Вчитель повинен спочатку зрозуміти особливості технічної роботи з тим чи іншим ігровим елементом, а потім на власному прикладі для зразка розповісти і

продемонструвати це учням. І лише наступний крок – сама ігрова діяльність учнів допоможе дітям без технічних перешкод захопитись грою онлайн та отримати задоволення від навчання.

Висновки. В експериментальній роботі, що передбачала розробку уроків для 6 та 9 класів із залученням інтерактивних ігрових платформ ClassDojo та Moodle, була реалізована можливість організації активного і неперервного зворотного зв'язку при онлайн-навчанні не тільки між учнями та вчителем, але й між педагогом і батьками, педагогом і адміністрацією школи. Інструменти гейміфікованого сервісу були використані для активізації інформаційної онлайн-взаємодії при проведенні занять з англійської мови у дистанційному режимі. Платформи мають надавати можливості як синхронної комунікації між учасниками освітнього процесу, так і асинхронної комунікації. Перспективи дослідження варто спрямувати на визначення ефективності запропонованого підходу, що пропонуємо підтвердити педагогічним експериментом з відповідною оцінкою освітніх результатів та аналізу інтенсивності та якості інформаційної взаємодії між учасниками онлайн-навчання.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Болдирева А. Г. Платформа для вивчення іноземних мов / А.Г. Болдирева // Матеріали конференцій ДНДІ «нацрозвитку». – Санкт-Петербург, 2019. – С.302-306.
3. Карпушина М. Використання освітніх інтернет-платформ у навчанні іноземної мови / М. Карпушина, І. Шумило // Вісник Національного університету "Львівська політехніка". Інформатизація вищого навчального закладу. – 2018. – № 903. – С. 81-87.
4. Моцар М. М. Формування полікультурної компетентності майбутніх перекладачів з використанням технологій дистанційного навчання : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / Моцар Марія Миколаївна. – К., 2018. – 318 с.
5. Панкратенкова О. М. Інноваційні технології та інтерактивні методи навчання на уроках англійської мови / О.М. Панкратенкова // Англійська мова

та література. – 2020. – № 4–6. – С.64-66.

6. Lipscomb A. H., Anderson M., Gadke D. L. Comparing the effects of ClassDojo with and without Tootling intervention in a postsecondary special education classroom setting // *Psychology in the Schools*. – 2018. – Т. 55. – №. 10. pp. 1287-1301.

7. Patton K., Parker M., Pratt E. Meaningful Learning in Professional Development: Teaching Without Telling // *Journal of Teaching in Physical Education*. – 2013. – V. 32. – № 4. – P. 441-459.