



Рисунок 3 — Результаты опроса по определению степени реализации образовательных задач посредством интернет-технологии «облако слов»

данные свидетельствуют о возможности реализации большинства задач с использованием указанных сайтов, а также о значительном преобладании в ответах респондентов варианта выбора «ознакомление с функцией/назначением новых лексических единиц» (рисунок 3). В качестве дополнительных задач одним из участников анкетирования было упомянуто проведение лингвистических исследований.

Заключение. Представленные выше результаты анкетирования позволяют сделать вывод о наличии определенного методического потенциала интернет-технологии «облако слов» в обучении учащихся лексической стороне говорения на иностранном языке, который реализуется не в полной мере (например, некоторые респонденты знакомы, но не используют соответствующие сайты). Как следствие, применение ресурсов и преимуществ визуализации в значительной степени ограничено, что не может положительно отражаться на ходе и итогах процесса иноязычного образования.

В связи с этим представляется целесообразным осуществить разработку комплекса упражнений для обучения учащихся лексической стороне говорения на иностранном языке с использованием интернет-технологии «облако слов» на следующем этапе проводимого исследования.

Список цитируемых источников

1. Облако слов // e-asveta.edu.by. — Режим доступа: <https://e-asveta.edu.by/index.php/distancionni-vseobuch/obuchenie-online/sredstva-visualizatsii-informatsii/78-oblako-slov>. — Дата доступа: 12.04.2023.
2. Word clouds & the value of simple visualizations // BOOSTLABS. — Mode of access: <https://boostlabs.com/what-are-word-clouds-value-simple-visualizations/>. — Date of access: 12.04.2023.
3. Word cloud // Better Evaluation. — Mode of access: <https://www.betterevaluation.org/methods-approaches/methods/word-cloud>. — Date of access: 12.04.2023.

УДК 378.147

Н. С. Мойсеёнок

Белорусский государственный университет, Минск, Республика Беларусь

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Введение. В настоящее время образовательный процесс представляет собой сложное многоаспектное явление, требующее оперативного реагирования на потребности развития общества. Современные тенденции на рынке труда предполагают, что потенциальный выпускник вуза должен быть не только компетентным и теоретически подготовленным специалистом в своей области деятельности, но и обладать практическими профессиональными навыками, развитие которых ложится на плечи преподавателей вуза. Совершенствование практических навыков представляет собой комплексную задачу, которую необходимо решать как с помощью классических академических образовательных методик, так и с использованием новых технологий, учитывающих актуальные вопросы профессиональной области знаний, а также повышающих интерес обучающихся к преподаваемым дисциплинам.

Далеко не секрет, что в современных условиях процесс обучения классического вуза не всегда находит отклик у студентов. Лекции и семинары в их обычном виде часто представляют собой заучивание теоретического материала, не интересного современному студенту. К сожалению, попытка внедрения новых информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) в учебный процесс чаще всего сводится к использованию

презентации в рамках лекций или семинаров. Конечно, даже такой прогресс, направленный на информационное совершенствование образовательных технологий, следует рассматривать как исключительно положительное явление; однако реалии современного общества требуют использования новых методик, которые позволят преподавателям не только вызвать у студента интерес к читаемому курсу, но и «найти с ним общий язык».

Основная часть. Выбор стратегий обучения иностранному языку должен быть точным для достижения успешного обучения, но также необходимо создать непринужденную атмосферу в классе, в которой все учащиеся будут чувствовать себя комфортно. С другой стороны, как и во всех аспектах человеческой жизни, ИКТ становятся все более незаменимым средством в образовательных учреждениях, где они могут играть несколько ролей. Безусловно, преподаватели иностранных языков должны знать, как связать знания о концепциях и принципах мотивации со своими занятиями и с их преподавательской ролью в процессе преподавания и обучения. Именно поэтому концепция геймификации имеет большое значение в контексте обучения языку, где игры становятся важным вспомогательным средством обучения.

Изучая вопрос геймификации в образовании, нельзя не рассмотреть проблему ее определения как категории. Концепция геймификации была введена в начале 2000-х, но до сих пор нет общепризнанного научного определения этого термина. Наиболее распространенным определением геймификации является использование элементов игрового дизайна в неигровом контексте [1, с. 60]. Некоторые авторы рассматривают геймификацию как «использование только элементов дизайна в неигровых контекстах» [2, с. 314], как «инновационную и перспективную технологию, которую можно применять в различных сферах, в том числе и в образовании. Геймификация является общепризнанной концепцией повышения вовлеченности, и считается многообещающей как для изучения иностранного языка с помощью компьютера, так и для изучения языка с помощью мобильных устройств [1, с. 61].

Все игры в целом имеют схожие характеристики: это добровольные действия с установленными временными рамками и рядом правил, которые вызывают напряжение, служат стимулом и вовлекают участников. Повторение данных до их запоминания, безусловно, не самый эффективный способ обучения. По этой причине мотивация представляет собой один из наиболее важных факторов в геймификации, как один из существенных аспектов вовлеченности в игру. Вот почему такие факторы, как эмоции, удивление и экспериментирование являются одними из ингредиентов, необходимых для улучшения знаний [2, с. 315].

По мнению нейробиологов, эмоции — секретный ингредиент успешного преподавания и обучения, фундаментальный элемент как для преподавателей, так и для учащихся, потому что мы можем учиться только тому, что любим [3, с. 31]. Это означает, что процесс обучения зависит от симпатии субъекта к теме. Взаимодействие эмоций и познания неразрывно, и геймификация является формой «замаскированного обучения», важным инструментом для стимулирования любопытства, концентрации внимания и улучшения памяти, тем самым способствуя обучению в классе.

Некоторые ученые выделяют следующие преимущества геймификации как источника мотивации и стимула для практики языка: изменение настроения в классе; увеличение чувства счастья; обеспечение смены деятельности; повышение мотивации и улучшение внимания; повышение активности; стимулирование целенаправленной деятельности; создание дружелюбной атмосферы [1, с. 62].

Однако следует отметить, что при всех достоинствах данной технологии она не лишена и определенных отрицательных моментов. Ряд исследователей указывают на возможные негативные последствия геймификации и предполагают, что ее использование в образовательном процессе может нанести вред. Так, Т. Е. Пахомова указывает на возможность игровой зависимости, то есть учащийся, увлекшись образовательной компьютерной игрой, может перестать воспринимать другие образовательные технологии, что, безусловно, следует рассматривать как исключительно негативное явление. Предпочитая обучение с использованием технологии геймификации, такой учащийся не только не воспринимает знания в иной форме; в такой ситуации традиционные воспитательные приемы и методы могут вызвать у него раздражение и стать своеобразным антимотиватором [3, с. 33].

Еще одной ключевой проблемой геймификации является возможность подорвать продолжительность концентрации внимания учащихся. Учащиеся, которые заинтересованы в победе в играх, скорее всего, узнают меньше, чем учащиеся, которые менее сосредоточены на обучении. Однако геймификация может быть эффективным дополнением к другим стратегиям обучения [2, с. 316].

Недостатком геймификации как образовательной технологии является и то, что на практике она часто заменяет классические академические методы обучения. Некоторые преподаватели, стремясь внедрить рассматриваемую технологию в учебный процесс своего курса, почти полностью игнорируют другие приемы и методы обучения. Следует обратить внимание, что геймификация как образовательный метод никоим образом не заменяет классические академические методы, а призвана дополнять их. Перевод учебного процесса исключительно на игровую деятельность вызывает ряд негативных последствий, среди которых можно отметить хотя бы тот факт, что обучающийся привыкает рассматривать практические задачи как еще одну игровую проверку, не считая их реальными. Происходящая подмена понятий негативно сказывается на дальнейшей профессиональной деятельности [3, с. 33].

Заключение. Геймификация в образовательном процессе является относительно новым перспективным направлением, имеющим ряд преимуществ перед традиционными образовательными технологиями. В рамках образовательного процесса геймификация может быть реализована как технология передачи учебной

информации с целью улучшения ее восприятия учащимися, а также выработки практических навыков. Однако использование такого рода методик должно быть «дозированным» и ни в коем случае не должно заменять собой классические академические образовательные приемы и методы. Только качественное сочетание геймификации и традиционных академических подходов в образовательном процессе позволит получить максимально положительный результат.

Список цитируемых источников

1. Орлова, О. В. Геймификация как способ организации обучения [Электронный ресурс] / О. В. Орлова, В. Н. Титова // Вестн. ТГПУ. — 2015. — № 9 (162). — С. 60—63. — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-sposob-organizatsii-obucheniya>. — Дата доступа: 04.05.2023.
2. Варенина, Т. П. Геймификация в образовании [Электронный ресурс] / Т. П. Варенина // Историческая и социально-образовательная мысль. — 2014. — Т. 6. — Ч. 2. — С. 314—317. — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii>. — Дата доступа: 04.05.2023.
3. Пахомова, Т. Е. Геймификация как средство подготовки студентов педагогического колледжа к решению профессиональных задач [Электронный ресурс] / Т. Е. Пахомова // Учёные записки ЗабГУ. Сер. Профессиональное образование, теория и методика обучения. — 2015. — № 6 (65). — С. 31—39. — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-sredstvo-podgotovki-studentov-pedagogicheskogo-kolledzha-k-resheniyu-professionalnyh-zadach>. — Дата доступа: 04.05.2023.

УДК 811.111

Д. И. Некрашевич, Т. С. Пятакова

Учреждение образования «Барановичский государственный университет», Барановичи, Республика Беларусь

ФОРМИРОВАНИЕ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ СТУДЕНТОВ ЯЗЫКОВЫХ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ ПОСРЕДСТВОМ ИЗУЧЕНИЯ АРХИТЕКТУРНОГО ЛИНГВОКУЛЬТУРНОГО ПРОСТРАНСТВА

Введение. Данное исследование посвящено проблеме формирования социокультурной компетентности студентов лингвистического профиля и направлено на изучение лингвокультурологического потенциала архитектурного культурного пространства для формирования социокультурной компетентности студентов.

Следует отметить, что на текущий момент социокультурный компонент не является объектом целенаправленного формирования и контроля. Нами была выдвинута гипотеза, что при наличии тем, раскрывающих ценность изучения архитектурного культурного пространства, уровень сформированности социокультурной компетентности студентов лингвистического профиля будет выше.

Основная часть. Традиционно социокультурная компетентность рассматривается и как общее собирательное понятие, свидетельствующее об уровне социализации человека (Ж. Делор, Н. А. Рототаева), и как составляющая ключевой компетенции (В. Хутмакер), как личностное свойство, обеспечивающее взаимодействие человека с миром на основе его отношений к себе, к обществу, к другим, к другим, к деятельности.

Владение социальной компетенцией обеспечивается общечеловеческими ценностями, объединяющими представителей различных культур. При определении социокультурной компетенции мы отталкиваемся от понимания культуры как образа мышления. Иметь данную компетенцию значит быть способным приобщаться к образу мышления иноязычного партнера. Ее роль в межкультурном общении заключается в формировании и реализации аутентичного коммуникативного намерения, а также адекватного понимания иноэтнических культурных явлений. Следовательно, она необходима пользователю иностранного языка для функционирования в межкультурном общении как человека думающего и поступающего, как инофон [1, с. 241].

Выделение компонентов социокультурной компетенции необходимо для решения практических задач обучения иностранным языкам в учреждении образования в рамках профессиональной иноязычной подготовки студентов лингвистического профиля специализации «Преподавание», а именно: развитие коммуникативной культуры студентов, когнитивное развитие студентов и социокультурное развитие личности, ориентированное на восприятие «иного» в его непохожести через познание ценностей новой культуры в диалоге с родной.

Изучение взаимосвязи культурного и архитектурного пространств является предметом исследований различных научных дисциплин, таких как культурология, социология, семиотика, социальная география, лингвокультурология и теория архитектуры. Актуальность этой темы обусловлена ролью культурного и архитектурного пространств в развитии общества и культуры. Анализ структуры культурного пространства и его взаимодействия с другими пространствами позволяет понимать особенности развития как отдельных культур, так и мировой культуры, а также формы включения субъектов и групп в социум и культуру [2, с. 9].

Архитектура — результат воплощения универсальной модели мира, отражаемой в различных постройках. Узкоархитектурные конструкции находятся в соответствии с семиотикой внеархитектурного ряда, включая ритуальную, бытовую, религиозную и мифологическую символику [3, с. 679]. Архитектура всегда