

**«Модульный контроль прогресса обучающихся 5-6 классов в школе
посредством авторского игрового приложения «GotIT»**

Научный руководитель – Швайкина Нина Сергеевна

Романова К.В.¹, Яштынгин А.И.²

1 - Московский городской педагогический университет, Институт иностранных языков, Москва, Россия, *E-mail: kseniya63ru@mail.ru*; 2 - Самарский государственный технический университет, Самара, Россия, *E-mail: alexyashtingin@mail.ru*

Аннотация работы

Предметная область. Психологами установлена ежегодная тенденция уменьшения возраста детей при знакомстве с электронными гаджетами. На 2020 год этот возраст составляет 6-8 месяцев [3]. Ни один современный обучающийся школы не может представить своей жизни без телефона в руках, заменяющий собой как классические игры и досуг, так и общение со сверстниками. Несмотря на все попытки минимизировать присутствие детей в электронном мире, вопрос остается открытым: каким способом можно направить использование гаджетов в более мирное русло? Как продемонстрировать обучающимся пользу гаджетов в образовательных целях? В данном проектном исследовании объектом является неконтролируемое непродуктивное пребывание обучающихся в мобильных устройствах как в школе, так и в свободное время. Предмет исследования - мобильное игровое приложение, служащее одним из способов контроля успеваемости обучающихся 5-6 классов в школе.

Целью работы является разработка удобного мобильного игрового приложения и методики работы с ним для осуществления учебного контроля и отслеживания прогресса в изучении английского языка обучающихся 5-6 классов в школе, чтобы:

$\frac{3}{4}$ облегчить психологический стресс при переходе из начальной школы в среднее звено обучения;

$\frac{3}{4}$ мотивировать обучающихся на изучение английского языка и развить интерес к предмету;

$\frac{3}{4}$ создать соревновательную атмосферу в процессе тестирования, повышая мотивацию выполнить все задания правильнее и быстрее, чтобы оказаться выше в рейтинге;

$\frac{3}{4}$ развить у обучающихся положительные ассоциации, связанные с контролем и тестированием;

$\frac{3}{4}$ сформировать у обучающихся мнение о том, что электронные гаджеты и ресурсы могут использоваться не только в развлекательных, но и в образовательных целях;

$\frac{3}{4}$ наглядно продемонстрировать обучающимся сферы применения языка посредством игры;

$\frac{3}{4}$ облегчить процесс контроля успеваемости и освоенности изученного материала по каждому разделу и модулю учебника у обучающихся;

$\frac{3}{4}$ облегчить задачу преподавателя английского языка в подготовке и осуществлении контроля учебной деятельности обучающихся.

Задачи работы. Для достижения поставленной цели необходимо выполнить следующие задачи:

1. Провести глубокий анализ УМК Spotlight 5, 6 (Английский в фокусе 5, 6 классы) по пройденным грамматическим, страноведческим и лексическим темам каждого раздела модуля.
2. На основе проведенного анализа составить авторские тесты, задания и упражнения в виде разнообразных мини-игр, объединенных сюжетной линией и нацеленных на проверку степени освоенности полученных знаний по разделам и модулям учебника.
3. Организовать полученные методические разработки в виде мобильного игрового приложения.
4. Создать мобильное игровое приложения в тестовом демо-режиме, доступном на платформе Google Play на устройства Android, для первой апробации.
5. Проведение социологических опросов среди обучающихся, их родителей и преподавателей, исследование статистических данных, полученных результатов.
6. Доработка полной версии мобильного игрового приложения для полноценной работы (также на устройства IOS).

Актуальность работы. Несмотря на существование немалого количества методических разработок, удобного мобильного игрового приложения, которое бы могло выполнять функцию экзаменатора, создано еще не было. Согласно данным социологического опроса, проведенного среди обучающихся 5-6 классов, а также их родителей, экранное время работы смартфонов составляет как минимум 4 часа в день, 80% которого - игры. Запреты и санкции в вопросе минимизации взаимодействия обучающегося с гаджетом могут нанести вред психике и социальной жизни, поскольку ему необходимо расти в ногу со временем и не отделяться от сверстников. Процесс геймификации последние годы приобретает значительную популярность, «ведь это новый мировой тренд - обучать с использованием игровых методик. Причем в буквальном смысле: играть в обучение становится важным для современных учеников-хоумлендеров, выросших в среде видеоигр» [5]. Именно поэтому одним из вариантов положительного привлечения гаджетов к учебному процессу может стать адаптация мобильной игры под обучающий ресурс, благодаря чему интерес к предмету будет возрастать, а отношения в социуме не будут ухудшаться.

Назначение. Разрабатываемое приложение нацелено на:

- $\frac{3}{4}$ проверку полученных знаний по каждому разделу учебника и степень их освоенности;
- $\frac{3}{4}$ контролируемое пребывание обучающихся в цифровом мире;
- $\frac{3}{4}$ контроль полученных знаний преподавателем, доступ ко всем полученным данным и результатам;
- $\frac{3}{4}$ визуализацию сфер применения изучаемого иностранного языка;
- $\frac{3}{4}$ повышение мотивации учения у обучающихся 5-6 классов посредством соревновательной игры;
- $\frac{3}{4}$ снижение психологической нагрузки при переходе из младшего звена обучения в среднее;
- $\frac{3}{4}$ психологическое облегчение для обучающихся экзаменационного процесса;
- $\frac{3}{4}$ объяснение допущенных ошибок, рейтинг среди остальных обучающихся, прогресс в понятных графиках.

Научная/практическая значимость проекта заключается в том, что изученные темы дифференцируются и объединяются в тематические мини-игры, представляющие собой гипотетические сферы применения полученных знаний. Отбор содержания для при-

ложение опирается на дидактические принципы [8] и структуру УМК, учитывает возрастные и психологические особенности обучающихся, уровень владения английским языком. Вводится понятие «мобильная игра» как средство контроля и самоконтроля при изучении культуры и языка другой страны. Полученный результат может применяться в работе с обучающимися в школе в 5-6 классах преподавателями английского языка, а также самостоятельно дома под контролем родителей. Отслеживаемые в личном кабинете результаты, затраченное время, количество ошибок и оценки облегчают задачу преподавателя в выставлении итоговой оценки.

Новизна. Подобного мобильного игрового приложения еще не создавалось.

Стадия разработки проекта, а также наличие конкретных результатов практического применения. Мобильное игровое приложение находится на стадии разработки, в скором времени будет доступна демо-версия, которую можно будет скачать в Google Play на устройства Android 9.0. На данный момент приложение находится на рассмотрении и будет доступно через 4-21 рабочий день (до 24 марта включительно). Апробация будет проходить весной, апрель-май 2021 года в 5-6 классах общеобразовательной школы.

Структура приложения:

$\frac{3}{4}$ личный кабинет, ФИО обучающегося, отслеживание прогресса, электронный дневник;

$\frac{3}{4}$ выбор ступени обучения (5 или 6 класс);

$\frac{3}{4}$ выбор модуля (1-10);

$\frac{3}{4}$ выбор раздела (1-3);

$\frac{3}{4}$ мини-игра для проверки знаний по каждому разделу (итого 60 уровней - различных мини-игр, объединенных в одну сюжетную линию, для 5-6 классов);

$\frac{3}{4}$ контрольная игра по проверке знаний по каждому модулю (20 контрольных мини-игр);

$\frac{3}{4}$ экзаменационная игра по проверке всех знаний за выбранную ступень обучения (2 экзаменационные игры).

К аннотации прилагается ссылка на ЯндексДиск со скриншотами игры. В скором времени появится видео экрана и QR-код для скачивания:

https://disk.yandex.ru/d/eFQh-GRjEh_0NQ

Источники и литература

- 1) Васильева Е. А. Изучай английский, играя [Текст] = Learning English through Games. - Москва : Проспект, 2017. - 71, [2] с.
- 2) Великая Е. В. Интернет в обучении английскому языку : метод. рекомендации / Великая Е. В. - М. : ГУ ВШЭ, 2005. - 47 с.
- 3) Геймификация в образовании [Текст]: сборник статей и материалов. - Владимир : ГАОУ ДПО ВО ВИРО, 2016. - 95 с.
- 4) Ижогина Т. И. Игры для обучения английскому языку : нач. шк. / Т. И. Ижогина, С. А. Бортников. - Ростов н/Д : Феникс, 2004 (ФГУИПП Курск). - 121 с.
- 5) Керре М.С. Геймификация в образовании / статья, сайт МГПУ. Режим доступа: <http://ino.mgpu.ru/notes/gejmifikatsiya-v-obrazovanii/>
- 6) Онлайн-газета Коммерсант, статья Дети и гаджеты. Электронный ресурс. Режим доступа: https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fwww.kommersant.ru%2Famp%2F4323118&cc_key=

- 7) Рыбакова, М.В. Контрольные задания по английскому языку для IV-X классов средней общеобразовательной школы / М. В. Рыбакова; НИИ шк. - М. : НИИШ, 1988. - 72,[1] с.
- 8) Титова С.В., Авраменко А.П. Мобильное обучение иностранным языкам: Учебное пособие. – М.: Икар, 2014. – 224 с.
- 9) Ходакова А. Г. Интернет в обучении английскому языку: новые возможности и перспективы [Текст] : учебно-методическое пособие по использованию Веб 2.0 технологий в обучении английскому языку. - "TUELTA". - Тула : Тульский полиграфист, 2013. - 99 с.