

Секция «Методика преподавания иностранных языков и лингводидактика: ИКТ в преподавании иностранных языков»

Инновационные технологии в языковом образовании

Научный руководитель – Титова Светлана Владимировна

Авраменко Анна Петровна

Кандидат наук

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет иностранных языков и регионоведения, Кафедра теории преподавания иностранных языков, Москва, Россия

E-mail: avram4ik@gmail.com

Благодаря мобильным устройствам с беспроводным подключением к Интернету (планшетам, смартфонам и т.д.), каждая аудитория сегодня становится «дополненной». Таким образом, интеграция ИКТ происходит не только в заочной (дистанционной) и очно-заочной (смешанной) формах обучения, но и в очной (традиционной) форме (Титова, 2014). В настоящее время, согласно международным и национальным образовательным стандартам, одной из центральных целей обучения на всех ступенях становится развитие профессиональной компетенции студентов. Ключевыми компонентами данной компетенции являются навыки и умения работы с информацией, работы в команде, обучения через всю жизнь, критического мышления и т.д. Формирование перечисленных ЗУН требует организации учебного процесса в рамках интеграционного подхода, в основе которого лежат такие принципы, как: междисциплинарность, коммуникативность, визуализация и персонификация. В образовательном контексте инновационные технологии раскрывают широкий дидактический потенциал как средство обучения, способствуя реализации современных подходов и методов. Это объясняется тем, что дидактические свойства инструментов веб 2.0, ресурсных и справочных сайтов, подкастов и т.д. включают в себя аутентичность, мультимедийность и персонифицированность. Данные свойства определяют дидактические функции инструментов дополненной реальности: доступ к материалам, организацию учебного процесса (пространства и времени), учебную интеракцию, индивидуализацию и визуализацию. Более того, приведенные функции осуществляются в игровом формате, что соотносится с социальным заказом общества на геймификацию учебного процесса. На практике описанный выше дидактический потенциал реализуется в проблемно-поисковых и творческих заданиях (форматов веб квест, кейс, ролевые игры и т.д.).