

**А. В. Драневич**

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОНЛАЙН-КОНСТРУКТОРА  
ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР «ВААМВООЗЛЕ»  
ПРИ ОБУЧЕНИИ ЯЗЫКУ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБЩЕНИЯ**

Одной из актуальных проблем на сегодняшний день в методике обучения иностранному языку является поиск и отбор наиболее эффективных форм работы, средств и ресурсов обучения. Это происходит в связи с трансформацией системы ценностей, изменением требований общества к содержанию и качеству образования, возникновением новых образовательных стандартов, и, конечно, стремительным развитием информационных технологий. Изменяющаяся действительность, доступ к новым ресурсам и источникам информации позволяют варьировать образовательный процесс, наполняя его новыми элементами, которые могут быть использованы для развития индивидуальных способностей учащихся, раскрытия их потенциала, формирования навыков и повышения уровня языковой подготовки.

Языковые дисциплины, которые изучаются на младших курсах, предоставляют широкие возможности для реализации личностно-ориентированного подхода к обучению, обеспечения индивидуализации и дифференциации через информационно-коммуникационные технологии, так как их предметно-тематическое содержание является близким по духу студентам и в определенной степени связано с их личным жизненным опытом. Дисциплины же старших курсов, в особенности дисциплины профессионально-ориентированного модуля, часто вызывают затруднения у студентов в силу своего тематического содержания.

Дисциплина «Язык профессионального общения», в частности ее аспект «Социально-политический дискурс», предполагает не только совершенствование навыков перевода, аннотирования и комментирования, но и развитие умений свободного общения на актуальные политические, экономические, общественные и социальные темы («Визиты, переговоры, соглашения», «ООН и международные организации», «Торгово-экономические отношения», «Стихийные бедствия», «Выборы»), с опорой на широкий спектр лексических единиц и новостные статьи. Формирование иноязычной коммуникативной компетенции невозможно без развития лексических навыков. Лексика лежит в основе как рецептивных, так и продуктивных видов речевой деятельности. Таким образом, при реализации программы по дисциплине «Язык профессионального общения» перед современным преподавателем стоит следующая задача: каким образом повысить эффективность запоминания лексических единиц студентами, оптимизировать этот процесс, сделать его креативным, гибким и продуктивным вне зависимости от содержания.

На сегодняшний день существует большое количество онлайн-ресурсов, которые позволяют решить данную задачу. Одним из таких инструментов является платформа «Vaamboozle».

Американская образовательная платформа «Vaamboozle» – онлайн-конструктор по созданию различных дидактических игр, которые схожи с форматом викторины. Сама игра представляет собой множество скрытых под номерами визуальных карточек, которые, как правило, содержат вопрос или задание.

Функционал конструктора позволяет создавать карточки самостоятельно. Для этого необходима лишь регистрация. После создания своего аккаунта нужно нажать create a game создать игру. На появившейся странице необходимо указать название игры (учебный предмет или тему) и добавить небольшое описание. Далее следует этап формирования самих заданий. В левом окошке question пишем вопрос, в правом answer – ответ. Ниже назначаем количество баллов за правильный ответ. Затем создаем следующий вопрос, щелкнув по кнопке add question. После создания последнего вопроса выходим из режима конструирования. После нажатия кнопки play game необходимо произвести определенные настройки. Здесь следует отметить, что сайт имеет бесплатную и платную версии. Бесплатная версия включает в себя создание собственных игр, участие до 4 команд в игре, загрузку изображений размером в 1 Мб и игру с 24 карточками.

После указания количества команд в бесплатной версии конструктора предлагается два формата викторины: *Quiz* (карточки включают в себя только вопросы) и *Classic* (к карточкам с заданиями добавляются бустеры – gift (вашей команде присваивается 5–25 очков) и lose (вы теряете 5–25 очков)). Далее начинаем игру. После ответа команды необходимо нажать на кнопку *check*, чтобы учащиеся смогли увидеть правильный ответ. В случае правильного ответа на вопрос следует нажать на кнопку *Okay*, в случае неправильного ответа – на кнопку *Oops!*. Очки присваиваются команде после нажатия кнопки *Okay!*.

Преимущества платной версии (7,99 \$ в месяц) состоят в большем количестве команд (до 8), загрузке изображений до 20 Мб, создании карточек с возможностью выбора варианта ответа, повышении количества карточек до 48. Кроме того, открываются дополнительные форматы игр: *Story dice* ‘Кубики с историями’, *Four in a row* ‘Четыре в ряд’, *Tic Tac Toe* ‘Крестики-нолики’, *Memory* ‘игра Мемори’, *Bingo* ‘Бинго’, а также огромное количество дополнительных бустеров и опций, таких как удваивание или обнуление очков, снятие очков с команды соперника, обмен очками между командами, возможность использовать таймер и многое другое.

Однако даже бесплатная версия платформы «Vaamboozle» обладает большим образовательным потенциалом и рядом *преимуществ*:

- «Vaamboozle» – полезный инструмент как в очном, так и дистанционном формате обучения, который позволяет привнести элемент интерактивности в процесс обучения.

- Студентам не нужно создавать учетные записи или вводить коды для входа в игру. В аудиторном формате игру можно вывести на экран интерактивной доски.

- Карточки никогда не располагаются в одном и том же порядке, а каждый раз извлекаются из банка вопросов, который вы создаете. Это означает, что к одной и той же игре можно возвращаться несколько раз в течение семестра, и она всегда будет отличаться.

- Использовать ресурс можно в двух режимах: первый – фронтально в аудитории, в командах, с выполнением заданий и получением баллов, второй – самостоятельно, выбрав вариант режима обучения, для самостоятельного изучения и закрепления материала, необходимо лишь дать студентам ссылку на игру.

- Платформа достаточно проста в использовании и позволяет в любой момент редактировать уже созданные игры. Кроме того, во вкладке *Games* ‘игры’ в открытом доступе имеется огромное количество игр, созданных другими пользователями. Найти нужные игры можно воспользовавшись строкой поиска.

- Использование различных бустеров и веселых gif-изображений при создании игр, возможность играть в командах и давать им названия позволяют индивидуализировать процесс обучения, повысить мотивацию и интерес студентов через элемент соревнования.

Данный ресурс неоднократно применялся мной в ходе подготовки и проведения занятий по дисциплине «Язык профессионального общения» и ее аспекта «Социально-политический дискурс» в качестве разминки в начале занятия (создавались карточки с вопросами, включающими активные выражения по теме), для закрепления и повторения лексики (дать определение, назвать выражение по определению, назвать синоним / антоним, подобрать выражение к картинке, перефразировать предложение с использованием активных выражений и т. д.).

Таким образом, платформа «Vaamboozle» может быть использована как один из инструментов закрепления и контроля лексического материала по дисциплине. Такая игровая форма не только позволит решить учебные задачи, но и послужит средством создания дополнительной мотивации студентов к учебно-познавательной деятельности.