

Токарева Инесса Эдуардовна

учитель

МОУ «Майская гимназия»

п. Майский, Белгородская область

ЦИФРОВАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА КАК РЕСУРС ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В ШКОЛЕ

***Аннотация:** статья посвящена трансформации обучения иностранным языкам в цифровой среде: от пассивного потребления контента к активному созиданию. Автор отмечает, что современные учащиеся, «рожденные в цифре», требуют новых подходов, основанных на использовании социальных сетей, блогов, подкастов, геймификации и VR-технологий. Ключевая идея – превращение ученика из получателя информации в создателя контента, что формирует реальную языковую практику. Особое внимание уделяется изменению роли учителя, который становится фасилитатором и ментором, а также вопросам цифрового равенства и инклюзивности.*

***Ключевые слова:** Контент, традиционный подход, онлайн – проект.*

Ни для кого не является секретом, что большинство учащихся свое свободное от школы время проводят в сети Интернет. Виртуальная жизнь, которую проживают наши дети, становится их реальностью. И если несколько лет назад Интернет ассоциировался у них только с социальными сетями, то сегодня наши дети стали больше интересоваться возможностями получения образования в сети. Как сказала Ольга Васильева, Министр просвещения РФ, на Петербургском международном экономическом форуме в 2017 году: «Учителя должны быть наставниками для своих учеников, «рожденных в цифре». Это не революция, а необходимость, сравнимая с изобретением книгопечатания».

Вовлечь в процесс обучения «рожденного в цифре ребенка» без естественной для него среды, становится все сложнее и сложнее. Но учитель, как никто другой понимает, что самое эффективное обучение – это обучение, связанное с

жизнью. Поэтому развитие современной цифровой образовательной среды, которое сегодня имеет уникальные возможности для повышения качества обучения, стало весьма актуальным.

Традиционный подход к изучению иностранных языков в цифровой среде долгое время сводился к пассивному потреблению контента. Ученики слушали аудиозаписи, смотрели видеоуроки и проходили тесты, оставаясь в роли получателей информации. Цифровизация здесь выступала лишь как инструмент доставки материала: электронные учебники, онлайн-словари и платформы для самопроверки. Хотя это повысило доступность знаний, оно не меняло сути образовательного процесса, который оставался линейным и односторонним.

Современный цифровой ландшафт предлагает переход от потребления к созиданию. Сегодня технологии позволяют ученику стать не просто зрителем, а соавтором учебного процесса. Использование социальных сетей, блогов, подкастов и совместных онлайн-проектов превращает язык из объекта изучения в инструмент коммуникации. Студент создает собственный контент на иностранном языке: пишет посты, снимает видео, участвует в международных форумах или разрабатывает цифровые проекты. Это формирует реальную языковую практику, где ошибка становится частью творческого поиска, а не поводом для строгой оценки.

Ключевым элементом этого перехода является интерактивность и геймификация. Игровые механики, VR-технологии и иммерсивные симуляции создают ситуации, требующие немедленного языкового ответа. Вместо заучивания правил наизусть, учащийся сталкивается с необходимостью использовать язык для решения конкретных задач: забронировать отель в виртуальном туре, договориться о встрече с аватаром или объяснить свою точку зрения в чате. Такая практика развивает не только лингвистические навыки, но и цифровую грамотность, критическое мышление и культурную эмпатию.

Однако путь от потребления к созиданию требует пересмотра роли учителя. Преподаватель трансформируется из транслятора знаний в фасилитатора и

ментора. Его задача – не контролировать каждый шаг, а создавать безопасную среду для экспериментов, давать обратную связь и помогать навигировать в потоке информации. Важно также учитывать цифровое неравенство: доступ к современным инструментам должен быть обеспечен всем участникам процесса, чтобы инклюзивность образования не осталась пустым звуком.

В конечном итоге, интеграция созидательной деятельности в изучение иностранного языка делает обучение личностно значимым. Когда ученик видит результат своего труда в виде реального отзыва, лайка или успешного общения с носителем языка, мотивация становится внутренней и устойчивой. Цифровая среда перестает быть просто «помощником» и становится полноценным пространством для жизни на другом языке, где границы между учебой и реальной жизнью стираются.

Список литературы

1. Вульфович Е.В. Цифровой рассказ как инструмент формирования коммуникативной компетенции на занятиях по иностранному языку / Е.В. Вульфович // Сборники конференций НИЦ Социосфера. – 2014. – № 49. – URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovoy-rasskaz-kak-instrument-formirovaniya-kommunikativnoy-kompetentsii-nazanyatiah-po-inostrannomu-yazyku>. EDN SWMVDD
2. Выготский Л.С. Этюды по истории поведения: Обезьяна. Примитив. Ребенок / Л.С. Выготский, А.Р. Лурия. – М.: Педагогика-Пресс, 1993. – 224 с.
3. Палагутина М.А. Инновационные технологии обучения иностранным языкам / М.А. Палагутина, И.С. Серповская // Проблемы и перспективы развития образования : материалы I Междунар. науч. конф. (г. Пермь, апрель 2011 г.). – Т. 1. – Пермь: Меркурий, 2011. – С. 156–159. – URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/17/578/> (дата обращения: 15.06.2020). EDN VKTIOR