

ГЕЙМИФИКАЦИЯ УРОКОВ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Жеренкова О.М.

ГУО «Средняя школа №7» г. Гродно

Аннотация. В данной статье рассмотрены возможности применения элементов геймификации на уроках английского языка, выявляется различие между терминами «геймификация» и «игровой подход» в образовании. Анализируется место компьютерных игр в процессе обучения английскому языку.

Ключевые слова: английский язык, урок, игры, геймификация, мотивация, обучение.

Влияние игровых механик на окружающую действительность в наш цифровой век растёт настолько быстро, что сам термин описывает феномен геймификации уже недостаточно широко. Подходы, характерные для компьютерных игр, применяются не только в рекламе и маркетинге, но также игровые механики используют для дополнительной мотивации сотрудников, повышения качества обслуживания, упрощения научных исследований, удешевления бизнес-процессов, улучшения экологической ситуации и даже для политических игр во время выборов. Фактически каждый человек в той или иной степени сейчас геймер, даже если и не играет в конкретные видеоигры, что, однако маловероятно. Так по исследованиям фонда Пью и ассоциации развлекательного программного обеспечения среди детей 12-17 лет в видеоигры играют 97%, Средний возраст всех игроков 30 лет, из них 37% старше 35. 47% всех играющих в видеоигры — женщины [**Ошибка! Источник ссылки не найден.**].

Понятие геймификация (gamification) ввел в 2002 году программист Ник Пеллинг (Nick Pelling). После 2010 года использование элементов геймификации получило широкое

распространение. Геймификация — это искусство извлечения всех забавных и увлекательных элементов, которые можно найти в играх [7]. Дж.Мак-Гонигал придумала метод «Super Better», который представляет собой полное геймифицирование своего существования с целью снижения тревожности, избегания депрессии и улучшения настроения [4, 5]. Геймификация имеет применение в любой сфере жизни (работа, учеба, бизнес, воспитание детей и т.д.) включением в нее игровых элементов, которые делают любую из этих сфер жизни увлекательным процессом, позволяющим достичь успехов и оценить уровень достигнутого успеха.

Геймификация не включает долговременные или многоуровневые игры, по крайней мере, в классическом виде. Это просто поглощение развлекательных элементов игры реальными условиями. Удачные маркетинговые ходы с привлечением геймификации обязательно имеют в своей основе глубокое изучение психологии целевой аудитории, будь то сбор наклеек за покупки в гипермаркете или конкурс на лучшего работника в офисе.

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим, люди использовали с древности. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Игровой подход в образовании не совсем то же самое, что и геймификация образования, хотя в них настолько много общего, что скорее всего для практической пользы одного и другого разница не важна.

Игровой подход — это обучение в рамках конкретной игры, а геймификация — применение игровых методик в повседневных

процессах ради повышения мотивации [2, С.17]. Геймификация добавляет игровые механики к скучным процессам, а игровое обучение – учит и совершенствует навык в рамках выбранной игры.

Геймификация все чаще используется в образовательных учреждениях по ряду причин так как «делает сложные вещи более увлекательными», помогая мотивировать учащихся и вовлекать их в предмет. Кроме того, признается ценность игровой практики в развитии личностных качеств, таких как упорство, креативность, устойчивость, интуиция. Исследования Калифорнийского университета в Беркли доказали, что геймеры креативней, более целеустремлённо и энергичней решают проблемы, чем молодые люди, не играющие так активно в игры [4, С. 5].

Геймификация в обучении включает в себя использование таких игровых элементов, как подсчет очков, командная работа, таблицы результатов, чтобы стимулировать участие, помочь учащимся усвоить новую информацию и проверить свои знания. Геймификация не всегда, но подразумевает наличие минимальной платформы для интерактивности, или геймплей.

Геймификация может быть использована как способ обучения детей и подростков и стимуляции их мотивации к изучению иностранных языков, основанный на включении в процесс обучения элементов игры, игровых и компьютерных технологий.

На каждом уроке английского языка есть место геймификации, причем игровые элементы можно включать как поурочно, так и тематически, когда каждый этап прохождения темы приравнивается к игровому «челленджу», для которого предусматривается награда.

Сейчас мотивировать учащихся становится особенно сложно, так как в обществе произошла переоценка образовательных ценностей, не

требуется преодоление трудностей и фактически отсутствуют какие либо цели обучения, особенно у учащихся младших классов. Как известно, без мотивов нет никакой деятельности. Тем более, что обучение относится уже к более сложным видам деятельности, а значит, требует более значимых, сильных мотивов [6]. На наш взгляд, средством повышения мотивации на данный момент является геймификация, т.е. создание игрового контекста в обучении. В образовании принципы геймификации на самом деле используется давно, те же отметки и рейтинги как отдельных учащихся, так и целых классов — это не что иное как попытка использовать игровую механику начисления баллов [1].

Достоинством геймифицированного подхода является то, что для преподавателя отсутствует необходимость формирования мотивации внешними факторами. Игра приносит радость и доставляет удовольствие, а следовательно, интеграция игровых элементов порождает мотивацию «изнутри».

В связи с глобальной цифровизацией возможности игровых образовательных технологий только расширяются. Преподавателям иностранных языков применение геймифицированного подхода позволяет не только разнообразить формы учебной деятельности, но и повысить эффективность усвоения изучаемого материала.

Геймификация в отличие от игровых методов не является отдельным модулем, она существует внутри учебного процесса и служит вспомогательным элементом.

ЛИТЕРАТУРА

1. Гильханян А. А. Использование методов геймификации в процессе обучения иностранному языку в средней школе [Электронный ресурс] / А.А. Гильханян. – ВКР. Екатеринбург, 2018. – Режим доступа:

<https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-metodov-geymifikatsii-v-protseesse-obucheniya-inostrannomu-yazyku-v-neyazykovom-vuze>. – Дата доступа: 23.10.2022.

2. Голубкова, О.А. Использование активных методов обучения в учебном процессе : учебно-методическое пособие / О.А. Голубкова, И.Ф. Кефели. – Санкт-Петербург : БГТУ «Военмех», 1998. – 42 с.

3. Гольцова Т.А., Проценко Е.А. Геймификация как эффективная технология обучения иностранным языкам в условиях цифровизации образовательного процесса школе [Электронный ресурс] Т.А. Гольцова, Е.А. Проценко // Отечественная и зарубежная педагогика. – 2020. Т. 1. – № 3. – С. 65-77. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-effektivnaya-tehnologiya-obucheniya-inostrannym-yazykam-v-usloviyah-tsifrovizatsii-obrazovatel'nogo-protseessa>. – Дата доступа: 23.10.2022.

4. Мак-Гонигал, Д. SuperBetter / Д. Мак-Гонигал. – Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 384 с.

5. Мак-Гонигал, Д. Реальность под вопросом / Д. Мак-Гонигал. – Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 384 с.

6. Нижнева-Ксенофонтова Н.Л., Нижнева Н.Н., Ксенофонтов В.А. Мотивационный аспект познавательной деятельности студентов. / Идеи. Поиски. Решения: сборник статей и тезисов XIII Международной науч. практ. конф. Минск, 22 ноября 2019 года /Редкол.: Н.Н. Нижнева (отв. редактор) [и др.]. - В 7 томах. -Том 3. – Мн. БГУ 2020. – С. 75-84

7. Фадеева А.А. Элементы современной геймификации при обучении иностранному языку [Электронный ресурс] / А.А.Фадеева // Иноязычное образование в поликультурной среде. Материалы и доклады XXIV научно-практической конференции Национальной ассоциации преподавателей английского языка – 2018. С. 178-181. – Режим доступа: <https://clck.ru/32T3CE> . – Дата доступа: 26.01.2022

8. Титова С.В., Чикризова К.В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого- дидактический и методический потенциал / С.В.Титова // Педагогика и психология образования. – 2019. – № 1. С. 135-152.