

УДК 372.881.1

МЕТОДИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ ТЕХНОЛОГИИ ГЕЙМИФИКАЦИИ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Р. М. Миндияхметова¹⁾, А. А. Исмагилова²⁾

¹⁾ *Башкирский государственный педагогический университет имени М. Акмуллы,
ул. Октябрьской революции, 3, 450077, г. Уфа, Российская Федерация,
office@bspu.ru;*

²⁾ *Башкирский государственный педагогический университет имени М. Акмуллы,
ул. Октябрьской революции, 3, 450077, г. Уфа, Российская Федерация, office@bspu.ru*

Статья посвящена рассмотрению геймификации и анализу ее методического потенциала в процессе обучения иностранному языку. Авторами проанализированы определения понятия, описаны виды геймификации и их особенности, способы интеграции в учебный процесс, приведен сопоставительный анализ реализации дидактических принципов средствами геймификации. Рассматриваются психологические аспекты внедрения элементов геймификации, анализируются платформы и приложения для создания электронных и открытых образовательных ресурсов с элементами геймификации, приводится модель интеграции данной технологии в учебный процесс.

Ключевые слова: цифровые технологии; геймификация; игровые технологии; электронное обучение; вовлеченность; методика обучения иностранному языку

METHODOLOGICAL POTENTIAL OF GAMIFICATION TECHNOLOGY IN ENGLISH LANGUAGE LESSONS

R. M. Mindiakmetova ¹⁾, A. A. Ismagilova ²⁾

¹⁾ *Bashkir State Pedagogical University named after M. Akmulla,
October Revolution St., 3, 220030, Ufa, Russian Federation, office@bspu.ru;*

²⁾ *Bashkir State Pedagogical University named after M. Akmulla,
October Revolution St., 3, 220030, Ufa, Russian Federation, office@bspu.ru*

The article is devoted to the consideration of gamification and analysis of its methodological potential in the process of teaching a foreign language. The authors analyzed the definitions of the concept, described the types of gamification and their features, methods of integration into the educational process, and provided a comparative analysis of the implementation of didactic principles by means of gamification. The psychological aspects of introducing gamification elements are considered, platforms and applications for creating electronic and open educational resources with gamification elements are analyzed, and a model for integrating this technology into the educational process is provided.

Keywords: digital technologies; gamification; gaming technologies; e-learning; involvement; foreign language teaching methods.

Актуальность выбранной темы нашего исследования связана с современными процессами модернизации методической системы преподавания иностранных языков в России.

Результативность в изучении иностранного языка помимо прочего зависит от вовлечения и активности на занятии, что, в свою очередь, обуславливает уровень мотивации обучающегося. Удовольствие от учебного процесса и положительные эмоции, дружелюбная атмосфера в коллективе способствуют лучшему усвоению иноязычного материала, позволяют добиться лучших результатов в разговорной практике.

Несмотря на актуальность обозначаемой проблемы, геймификация сравнительно недавно стала объектом педагогических исследований. В связи с этим, вопрос применения метода геймификации на уроке иностранного языка для формирования положительной мотивации обучающихся, остается не до конца исследованным, что обуславливает научную новизну данного исследования.

Таким образом, актуальность и научная новизна обусловили выбор темы исследования: методический потенциал технологии геймификации на уроках английского языка.

Многие обучающиеся хотят изучать иностранные языки и уметь общаться на них. Это кажется интересным и увлекательным, но, сталкиваясь с трудностями, большинство разочаровываются и меняют свое отношение к учебному процессу. И это приводит к тому, что мотивация постепенно падает, пропадает встречная активность, ослабевает воля, помогающая овладеть иностранным языком, в конце концов, падает успеваемость.

Нестандартные формы уроков предполагают в данном случае переход с преподавания на управление самостоятельной учебно-познавательной деятельностью обучающихся. Они включают в себя нестандартные формы проведения этапов урока с использованием современных технологий, которые не только повышают внутреннюю мотивацию обучающихся к овладению иностранным языком, но и позволяют эффективно развить те или иные способности, например:

1. Умение читать стихи, развивая произносительные навыки.
2. Умение инсценировать литературную или жизненную ситуацию.
3. Умение петь на иностранном языке, отрабатывая пройденный лексический материал.
4. Умение реагировать на реплики собеседника в спонтанном разговоре.
5. Умение высказывать свое мнение, давать оценку происходящему, сообщать информацию.

6. Умение соблюдать речевой этикет, знакомясь с традициями и обычаями иностранных культур.

Такие нестандартные уроки проводятся в соответствии со школьной программой, но включают в себя дополнительный материал, который выводит обучающихся на новый уровень в изучении иностранного языка. Это может быть урок КВН, урок-соревнование, урок-путешествие.

Геймификация в образовательном контексте, как утверждал О. К. Тихомиров, – это включение игровых методик и элементов, а также дизайна в процесс обучения, что приводит к качественному изменению организации обучения, повышает внутреннюю мотивацию обучающихся, их вовлеченность, способствует активизации внимания и концентрации при решении определенных учебных задач [1, с. 194].

Геймификация, по мнению Т. В. Карамышева, состоит из 6 основных компонентов [2, с. 239]:

1. Мотивация. Это основной принцип, на котором строится любая игровая деятельность. Обучающиеся должны быть заинтересованы не только в получении результата, но и в самом процессе игры. Для этого вводятся различные поощрения, рейтинги, статусы, дающие привилегии.

2. Вовлечение. Данный принцип предполагает заинтересованность всех участников игрового процесса. Поэтому необходимо таким образом выстраивать игру, чтобы она отвечала, как возрастным психолого-педагогическим особенностям обучающихся, так и их индивидуальным различиям.

3. Система целей. Геймификация предполагает четкую структуру и заранее обозначенные цели, и задачи, которые обуславливают выбор всех остальных компонентов игры. Педагогу важно понимать, что он хочет получить в результате, и уже затем, отталкиваясь от этого, выстраивать стратегию развития игрового сюжета.

4. Прогресс. Чтобы игровая атмосфера стимулировала участников на различные творческие решения, мотивировала их двигаться вперед, необходимо давать такие задания, которые каждый раз будут отличаться от предыдущих уровнем сложности. Как новый уровень в игре, такие задания должны требовать больше усилий и смекалки от обучающихся, но и оцениваться выше.

5. Обратная связь и награды. Вознаграждение и общественное признание способствуют наибольшей вовлеченности обучающихся в процесс. Наглядный рейтинг, подведение промежуточных итогов, дополнительные баллы за активность на уроке – все это помогает погрузиться в игру, а значит, в полной мере овладеть учебным материалом.

6. Удовольствие от процесса. Один из наиболее важных компонентов игры, без которого не будет эффективного обучения. Педагогу важно

создать благоприятную атмосферу в коллективе, заинтересовать обучающихся, стимулировать их активность, самому быть вовлеченным в игровой процесс.

Кириллова Г. И. выделила следующие элементы, которые включает в себя метод геймификации [3, с. 184]:

1. Баллы – вознаграждения, которые участник получает за выполнение определенных действий в процессе обучения.

2. Бейджи – награды, предназначенные для измерения активности участников процесса.

3. Рейтинги – наглядные показатели, которые отображают успехи участников.

4. Уровни – статусы, которых участники могут достигать посредством своих действий в процессе обучения.

5. Лидерборды – таблицы, на которых обозначаются участники, занимающие лидирующие позиции.

6. Интерактивные элементы – всевозможные элементы визуализации процесса.

7. Дайджесты успеха – тематические информационные продукты

Цель использования геймификации на уроках иностранного языка – лучшее усвоение учебного материала, что в итоге может способствовать формированию мотивации к изучению иностранного языка. Игры, которые были разработаны с помощью различных платформ, предназначены для учеников второго класса.

Игры составлялись в зависимости от типа урока. Именно поэтому игры использовались на знакомство с лексикой, закрепление изученного материала, который включал проверку помимо лексического материала, проверку знания звуков и грамматических структур и контроль знаний.

Нами были использованы следующие интерактивные платформы:

1. Wordwall. Сайт позволяет создать викторины, анимированные игры.

2. LearnindApps. Сайт помогает воссоздать игру «Кто хочет стать миллионером»

3. H5p. Сайт имеет многообразные инструменты, начиная от кроссвордов и игр с флешкартами, заканчивая игрой в 3D-пространстве.

Во время проведения опытно-экспериментальной работы в экспериментальной группе присутствовало ведение рейтинга, в котором отмечались работа на уроке, знание лексики и в некоторых случаях контрольные задания.

Задания рассчитаны на учеников второго класса в рамках используемого УМК О. В. Афанасьевой и И. В. Михеевой «Rainbow English. Английский языку 2 класс» [4].

I. Овладение лексикой. После записи новых слов, работы с ними в учебнике, обязательно использовалось задание с применением игровых платформ.

Задание 1. Назови слова на английском языке, которые появляются на картинках (Wordwall)

Пример задания: на экране появляются карточки с картинками, их нужно назвать на английском языке, используя новые изученные слова.

Bird, birch, nurse, purple, mermaid, servant, turtle, fern.

Задание 2. Соотнесение слова с картинкой.

Пример задания: на экране в хаотичном порядке представлены картинки и сами слова, которые нужно правильно соединить. Каждый ученик подходит к компьютеру и выполняет задание по одному слову.

Blouse, cow, clown, brown, house, mouse, down

II. Закрепление изученного материала. На каждом уроке присутствовали игры, в которых следовало вспомнить изученный ранее материал. В этих заданиях вспоминались пройденные звуки, грамматические структуры, а именно глагол «to be», множественное число, конструкция «I like», а также лексику, которую изучили.

Задание 1. Решение кроссворда (Wordwall, H5P).

Пример задания: на экране представлен кроссворд, в который сразу можно вписывать слова, справа представлены вопросы. Каждый ученик подходит и вписывает по одному слову. Возможна работа в группах.

Задание 2. Распределение слов по звукам.

Пример задания: на экране представлено несколько столбцов с пройденными звуками. В задании следует расставить слова, в которых есть определенный звук. Работа – фронтальная, учитель сам расставляет слова по ответам обучающихся.

Звуки: [ɜ:], [aʊ], [i:], [æ], [ʌ]

Purple, sun, street, ant, blouse, brown, cat, birch, tree, three, mother, mat, mouse, fern, sweet, feed, sleep, mug, cup, cap, hat

Задание 3. Использование трех форм настоящего времени глагола to be.

Пример задания: на экране появляются имена и местоимения, а внизу варианты форм глагола to be, одну из которых следует выбрать. Для более быстрого прохождения игры предпочтительно выбирать фронтальную работу с обучающимися.

Задание 4. Закрепление пройденных грамматических структур.

Пример задания: на экране появляется задание в виде викторины, где нужно перевести различные фразы или с русского языка на английский язык, или с английского языка на русский язык.

Примерные фразы: I like grapes, The book is on the desk, I like horses, I live in Madrid, She is from Paris и другие.

Задание 5. Отработка числительных и вопроса «How old are you?»

Пример задания: на экране колесо фортуны с числительными от 1 до 12.

Обучающиеся в парах задают вопрос и отвечают в зависимости от выпавшего числа в колесе фортуны.

Говоря о методической составляющей, во-первых, Wordwall предоставляет множество различных игр и упражнений, которые могут помочь студентам запомнить правила грамматики. Эти игры включают в себя кроссворды, карточки, красочные круговые диаграммы и многое другое.

Во-вторых, Wordwall позволяет преподавателям создавать индивидуальные задания и тесты для каждого студента. Это особенно полезно для тех, кто занимается с группами студентов с разным уровнем знаний. Можно настроить упражнения таким образом, чтобы они соответствовали уровню каждого студента. Здесь находит подтверждение мысль исследователя З. Р. Девтеровой о том, что использование интернет-ресурсов в обучении иностранному языку может «решить проблемы индивидуализации обучения, его интенсификации и оптимизации» [5].

В-третьих, Wordwall обеспечивает возможность быстрой проверки знаний учащихся. Преподаватель может легко отслеживать успехи своих студентов и узнавать, какие грамматические темы нуждаются в дополнительном изучении, что позволяет адаптировать занятия и упражнения в соответствии с потребностями каждого студента.

В конце опытно-экспериментальной работы, с целью контроля знаний, была создана викторина «Кто хочет стать миллионером?», в которой соревнуются две группы в знании всей информации, которая изучалась на уроках. После каждого закрепления лексического материала обязательно проводится диктант, в котором проверяется усвоение новых слов. В конце опытно-экспериментальной работы обучающиеся отвечают на вопросы о процессе обучения с использованием различных игровых ресурсов.

Таким образом, методика проведения опытно-экспериментальной работы предполагала отбор игровых платформ и ход работы по выявлению эффективности использования геймификации в процессе изучения иностранного языка начальной школе.

Разработанные задания являются типовыми, их можно корректировать и применять на усвоение других тем на уроке. Все задания были направлены на закрепление изучаемых звуков, слов, грамматических конструкций. Процесс работы обучающихся отмечался в рейтинге класса. Результаты промежуточной аттестации доказали, что использование геймификации на уроках положительно влияет на усвоение учебного материала. В ходе опроса было выявлено, что уроки с элементами игровых

заданий намного интересней для обучающихся, чем уроки в традиционной форме обучения.

В результате проделанной нами работы мы убедились, что геймификация на уроках иностранного языка благоприятно влияет на запоминание новых звуков, которые потом обучающиеся с легкостью могут воспроизвести и слов, которые они могут перевести. Исходя из ответов опроса, проведенного в конце экспериментального исследования, можно с точностью сказать, что реализация положительных сторон геймификации (соревновательный характер, правильно подобранные игровые задания, рейтинг и др.) способствуют развитию мотивации, желания изучать английский язык и значительно повышают уровень владения иностранным языком.

Мы также убедились, что современный учитель иностранного языка находится в постоянном поиске и профессиональном развитии, ищет новые пути обучения своих обучающихся, учитывая все их психологические особенности.

Подводя итог, мы можем сказать, что выполнили в полной мере поставленную перед нами цель, которая заключалась в исследовании роли геймификации на уроках иностранного языка в начальной школе как нового эффективно средства обучения иностранному языку.

Библиографические ссылки

1. *Тихомиров О. К.* Психология компьютерной игры. Новые методы и средства обучения. М.: Знание, 2008.
2. *Карамышева Т. В.* Изучение иностранных языков с помощью компьютера. В вопросах и ответах. СПб. : Просвещение, 2011.
3. *Кирилова Г. И.* Информационные технологии и компьютерные средства в образовании // Educational Technology and Society. 2010. № 4. С. 23–29.
4. *Афанасьева О. В., Михеева И. В.* Rainbow English. Английский язык 2 класс.
5. *Девтерова З. Р.* Новые информационные технологии в преподавании иностранного языка в вузе // Вестник Адыгейского государственного университета. 2006. № 4. С. 157–159.