

Н. К. Новикова

Тверской государственный университет, 4 курс

Научный руководитель: к.фил.н. Т. В. Гречушникова

ПРИЕМЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ ПРИ ОСВОЕНИИ ТЕМЫ «ПУТЕШЕСТВИЕ» НА УРОКЕ ИЯ В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ

Понятие геймификация, называемое также игрофикацией, берет свое начало из английского языка. Концепт геймификации не является новым в образовании, но само слово вошло в лексикон английского языка только в 2006 году [Merriam-Webster URL]. Геймификация берет свое начало в сфере маркетинга, где ее используют с целью привлечения бóльшего количества покупателей [Есипович URL]. Что касается геймификации в образовании, то в упрощенном виде ее стали применять уже в советской школе [Варенина URL]. Обратимся к определениям этого понятия в разных языках:

1) Gamification – the practice of making activities more like games in order to make them more interesting or enjoyable [Cambridge Dictionary URL].

2) Die Gamifikation – Übernahme spielerischer oder spieltypischer Elemente in eine nicht spielerische Situation; das Behandeln einer ernsthaften Aufgabe als Spiel (z. B. als Methode zur Erhöhung der Aufmerksamkeit) [Duden URL].

3) Геймификация – это процесс использования игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач [Академик URL].

Исходя из определений слова в английском, немецком и русском можно заметить, что во всех языках под этим термином понимается применение игровых элементов в неигровых процессах.

Геймификация вызывает и сохраняет интерес обучающихся к учебному процессу. Игра создает обратную связь, благодаря чему можно помочь «игроку» в усвоении материала, исправить ошибки, а также повысить заинтересованность в процессе обучения. Высокий уровень вовлеченности помогает со временем увеличить степень сложности. Игра способствует повышению мотивации, что помогает обучающемуся в дальнейшем справиться со сложным материалом [Геймификация в образовании URL].

С точки зрения психологии, игра выступает для ребенка в качестве действительности. Она делает реальность увлекательней и понятней, поскольку в ее создании ребенок участвует сам. В деятельности такого рода присутствует эмоциональная сторона, что объясняет более качественное запоминание материала. Игровая форма работы стимулирует обучающегося к учебному процессу. Согласно психологическим исследованиям, из услышанной информации успешно усваивается 40% материала, из увиденного – 50%, из услышанного и увиденного – до 75%, а из сделанного самостоятельно – более 90% [Варенина URL].

Феномен игры заключается в том, что, представляя собой эмоциональную разгрузку, она имеет непосредственное отношение к обучению и способствует развитию навыка социального общения у индивидов. Поэтому в современной школе, делающей акцент на интенсификацию процесса обучения, важно применение игровых технологий. Но невозможно построить процесс обучения только на играх, поэтому нужно применять комплексный подход, т.е. сочетать теоретические знания и их отработку на практике с использованием приемов геймификации [Геймификация в образованиии URL].

Внедрять геймификацию в процесс обучения можно разными способами. Есть возможность переработать материал урока в иллюстрациях, т.е. представить его в форме видеороликов и презентаций. Кроме того, возможно реализовать ту же цель в форме интеллектуальной игры и наглядных пособий. На уроках иностранного языка рекомендуется применять такие элементы игровых технологий как игра-квест, инсценировка, путешествие-экскурсия, игра-ассоциации, «горячий стул» и другие [Есипович URL].

Также на уроке иностранного языка часто применяются ролевые игры. Их можно реализовать при помощи сторителлинга. Этот способ представляет собой перевоплощение в героя знаменитого произведения и обладает образовательным потенциалом. Постановка привлекает, поскольку несет в себе много эмоций, активностей и имеет элемент неожиданности. Вместо стандартного заучивания отрывка текста ученики могут разыгрывать важный исторический момент, прочувствовать на себе эмоции героя произведения [Галимов URL]. С одной стороны, ролевые игры выступают в функции разрядки, с другой – как способ закрепления нового материала. Ученики любят такой формат работы, потому что в игре учитель выступает, скорее, в качестве помощника, а не наставника, а за каждым учеником заранее определены его роль и действия. Это делает образовательный процесс менее напряженным, а учеников – более открытыми по отношению к другим членам команды и новым знаниям.

Кроме языковой подготовки, в процессе игры ученики взаимодействуют друг с другом, в результате чего развивается коммуникативная компетенция. Также игровая форма работы ставит своей задачей развитие культурологической компетенции, которое происходит за счет усвоения нового страноведческого материала в нетрадиционном формате работы. Соответственно, игровые технологии, способны выполнить практически все функции, которые выделяются исследователями игр (социокультурная функция, функция интернационального общения, функция самопознания, функция коррекции в игровом процессе, терапевтическая, развлекательная функция) [Варенина URL].

Приемы геймификации возможно реализовать на любой ступени получения образования. Тем не менее, основная и старшая школа подходят

для этой цели лучше, поскольку в начальной школе формируется элементарная коммуникативная компетенция, а в основной и старшей – иноязычная. Речевая компетенция является одним из предметных результатов освоения программы по ИЯ. В нее входят развитие коммуникативных умений в говорении, чтении, аудировании и письме, а также умений планировать свое речевое и неречевое поведение [Требования ФГОС нового поколения к обучению иностранным языкам в средней школе URL].

При работе в общеобразовательной школе без углубленного изучения ИЯ с первым ИЯ (три часа в неделю) или вторым ИЯ (один час в неделю) важно учитывать требования учебной программы. Чтобы не перегружать обучающихся, необходимо логично интегрировать приемы геймификации в формат урока. Время от времени можно заменять упражнения в учебнике на интерактивные формы обучения.

В качестве примера возьмем шестой класс, работающий по УМК «Wunderkinder» (О. А. Радченко, И. Ф. Конго, К. Зайферт; издательство «Просвещение»). В теме под названием «Meine Stadt» учащиеся знакомятся с г. Гамбург. Чтобы разнообразить учебный процесс и сделать его более интересным, возможно реализовать эту тему в формате путешествия. Передвигаясь от одного пункта назначения к другому, обучающиеся имеют возможность постепенно знакомиться с достопримечательностями Гамбурга.

Для учащихся формой отчета по прохождению темы, проведенной в формате путешествия, может быть дневник путешествия, оформленный в печатном или электронном виде. Это может быть личный или групповой (классный) дневник. Если на весь класс создается один дневник путешествия в печатном виде, то задачей учителя является грамотно распределить достопримечательности между детьми, чтобы избежать повторения. Обучающимся нужно найти фотографию достопримечательности и написать информацию о ней с использованием текстов учебника или интернета. Дневник путешествия можно дополнить титульным листом, маршрутной картой, где изображен маршрут путешествия от начала до конца, и списком путешествующих. Если обучающимся поручено создать дневник в электронном формате, то они могут использовать и интерактивные ссылки и видео, применить различные эффекты и т.д.

При использовании приемов геймификации в формате урока важно реализовать систему бонусов и штрафов. Бонусы (набранные за активность или успешно решенные задания и преодоленные промежуточные этапы очки, жетоны, звездочки, лайки) накапливаются и приближают “игроков” к главному призу. Это мотивирует учеников проявлять активность на уроке. Формой наказания за несоблюдение правил игры, невыполнение домашней работы и заданий на уроке, “неспортивное” поведение может быть лишение

имеющихся бонусов, “штрафной круг” – повтор упражнения и т.д.

Использование приемов геймификации эффективно развивает все навыки в рамках языковой и коммуникативной компетенций; так, командная работа способствует развитию навыка говорения:

- создается несколько групп, каждой из которой достается набор букв по одной из уже изученных достопримечательностей. Задача команды – правильно составить из букв целое слово. По завершению задания необходимо вербализировать полученный ответ;

- создается несколько групп, каждой из которых достаются слова, из которых необходимо составить предложение (у каждой команды разные предложения, т.е. разные достопримечательности). После составления предложения ученики обмениваются с другими группами информацией по своей достопримечательности. Выполняя данное задание, обучающиеся не только развивают навык говорения, но и отрабатывают синтаксические правила.

Навык чтения возможно развивать при помощи следующих заданий:

- создается несколько групп, каждой из которых достается небольшой фрагмент текста для прочтения (у каждой команды разные отрывки, т.е. разные достопримечательности). После ознакомления с текстом ученики должны заполнить пропуски в тексте (раздаточный материал). После заполнения пропусков ученики обмениваются с другими группами информацией по своей достопримечательности. Помимо развития навыка чтения, это задание дает возможность повторить синтаксис и актуальную лексику по теме «Meine Stadt»;

- паре обучающихся достается небольшой текст о достопримечательности с фактическими ошибками (например, неправильно указан год основания, место расположения и т.п.). Учащиеся должны исправить их. После заполнения пропусков ученики обмениваются с другими группами/парами информацией по своей достопримечательности. Помимо развития навыка чтения и говорения, это задание, дает возможность повторить синтаксис и актуальную лексику по теме «Meine Stadt».

Навык аудирования можно развивать при помощи следующих заданий:

- прослушивание аудиозаписей, подкастов (например, с сайта «Deutsche Welle») по теме «Meine Stadt»;

- просмотр видео. Обучающимся необходимо выписать все достопримечательности г. Гамбург, которые были представлены в видеоролике (например, на сайте «Blinde Kuh»). Если использовать режим с субтитрами на иностранном языке, то задание будет развивать не только навык аудирования, но и чтения. Для того чтобы немного понизить уровень сложности на начальном этапе знакомства с темой, можно изменить форму работы на парную или групповую.

Навык письма возможно развивать при помощи следующих заданий:

- прием «Слово по теме». На доске вертикально записывается одно слово по теме «Meine Stadt» (например, «Sankt-Petri-Kirche»). Каждый член команды выходит по очереди и записывает к нему по одному слову из изучаемой темы. Это задание подойдет для подготовки к самостоятельной работе или диктанту.

- составление ассоциогаммы по названию города или достопримечательности. Для того чтобы немного понизить уровень сложности и ускорить темп работы, можно изменить индивидуальную форму на парную или групповую.

Итак, активно формируя реальность в игре, ребенок остается мотивированным, сохраняет интерес к учебному процессу и теме урока. Ненапряженная обстановка и частое взаимодействие учащихся друг с другом на занятии способствуют развитию социокультурных навыков. Таким образом, применение принципов геймификации на уроках ИЯ в средней школе стимулирует формирование иноязычной коммуникативной компетенции.

ЛИТЕРАТУРА

Академик [Электронный ресурс] URL: <https://translate.academic.ru/sich%20aufhalten/de/ru/> (дата обращения: 1.04.2020).

Варенина Л.П. Геймификация в образовании [Электронный ресурс] URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii/viewer> (дата обращения: 29.01.2020).

Галимов М.А. Геймификация в обучении: что, как и зачем [Электронный ресурс] URL: <http://freepublicity.ru/gejmifikacziya-v-obuchenii-cto-kak-i-zachem/> (дата обращения: 31.01.2020).

Геймификация в образовании. Наука и жизнь [Электронный ресурс] URL: <https://www.nkj.ru/prtnews/35059/> (дата обращения: 29.01.2020).

Есипович И.А. Геймификация в образовании [Электронный ресурс] URL: <https://infourok.ru/statya-tehnologii-geymifikaciiya-v-obrazovanii-1088440.html> (дата обращения: 29.01.2020).

Требования ФГОС нового поколения к обучению иностранным языкам в средней школе. Российский педагогический университет им. Герцена [Электронный ресурс] URL: <https://www.herzen.spb.ru/uploads/in yaz/files/pdfflt/Partie6.pdf> (дата обращения: 31.03.2020).

Cambridge Dictionary [Электронный ресурс]: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/gamification> (дата обращения: 25.03.2020).

Duden [Электронный ресурс] URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Reise> (дата обращения: 28.03.2020).

Merriam-Webster [Электронный ресурс] URL: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/gamification> (дата обращения: 25.03.2020).