

**Савкин Александр Евгеньевич**

бакалавр, студент

**Архипова Мария Владимировна**

канд. психол. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный педагогический универси-  
тет им. К. Минина»

г. Нижний Новгород, Нижегородская область

## **ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ СОВРЕМЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

***Аннотация:** в статье рассматриваются определения понятия геймификации, анализируются сервисы и сайты, в которых педагог может найти материал, способствующий геймификации учебного процесса. Данное исследование направлено на практическое применение и несет за собой идею облегчения педагогу организации учебного процесса на уроках иностранного за счет включения элементов геймификации.*

***Ключевые слова:** геймификация, иностранные языки, мотивация.*

В настоящее время вопрос мотивации обучающихся рассматривают все больше исследователей. В учебной деятельности одним из способов решения данного вопроса является применение геймификации, игровых технологий, в учебном процессе. Современному поколению школьников сложно представить жизнь без использования информационных технологий, компьютеров и телефонов. Поэтому применение игровых методик значительно облегчает усвоение материала, а также его закрепление, благодаря использованию привычной для обучающихся среды. Основной целью данного исследования является систематизация и обобщение опыта применения игровых технологий, а также поиск дополнительных сервисов по геймификации при обучении иностранному языку.

В настоящее время мы обучаем новое поколение, которое не знакомо с жизнью без Интернета, компьютеров и мобильных телефонов. При наличии ответов в Интернете, ученики отказываются от зубрежки материала, отдавая

предпочтение просмотру видео, общению или слушанию музыки. В связи с этим на первое место сегодня выходят неординарные методики преподавания, основанные на заинтересованности учащихся во владении изучаемым материалом [1; 4].

Одной из таких методик является геймификация. И.А. Садчиков и И.А. Сулова понимают под данным термином: «...инструменты, ориентированные на повышение фактора вовлеченности студентов в учебный процесс при помощи встраивания в учебную программу дополнительных развлекательных элементов. В более широком смысле процесс геймификации подразумевает, что преподаватель использует игровые механики, для повышения вовлеченности учащихся в учебный процесс в целях повышения эффективности обучения» [2, с. 325].

В ходе применения данного метода используются такие игровые элементы, как постановка задач, творчество, обратная связь и другие. Одним из главных стимулов являются баллы, зарабатываемые в ходе игровой деятельности. Целью или ожидаемым результатом является изменение поведения в аудитории. Ученики активно вовлекаются в деятельность. Тем самым, не меняя содержание выбранной деятельности, но лишь структурируя, педагог повышает мотивацию обучающихся [5]. А.А. Назарова выделила несколько особенностей применения геймификации в современном образовательном пространстве, такие как переход на модульные правила игр, которые подстраиваются под целевую аудиторию, а также создание мероприятий, направленных не только на овладение материала, но и на социализацию обучающихся, командообразование, освобождение от клише и т.д. [2]. Помимо социализации геймификация оказывает влияние на познавательную активность, а также эмоциональное наполнение деятельности учащегося [6].

В школьной деятельности основным источником геймификации на уроках иностранного языка становятся адаптированные внеурочные мероприятия. Примером может служить игра «Сокровищница поднебесной», позволяющая организовать работу в сотрудничестве, так как вклад вносят, как сильные, так и

слабые ученики. Игровое поле, являющееся по игровой зарисовке сокровищницей, делится на 50 секторов. В некоторых из них спрятаны сундуки с сокровищами. Задача – забрать сундуки, дав правильный ответ. В зависимости от потребностей преподавателя в данную игру могут быть включены различные типы заданий, от блиц-опроса, до работы с видеофрагментами или творческими заданиями, к примеру, работа с китайской легендой, с целью определить, о каком существе в ней идет речь. Кроме ряда учебных и познавательных задач данная игровая технология также использовалась для обучения счету на китайском языке, поэтому игровое поле было пронумеровано китайскими числами, а для выбора сектора обучающиеся должны были называть их на языке «Поднебесной». Перед этим было необходимо произвести разъяснение китайской числовой системы.

Эту игру можно преобразовать с учетом межпредметной связи, превратив ее в «Космический бой», где задачей учеников будет правильными ответами уничтожать астероиды, приближающиеся к Земле. Такое мероприятие можно посвятить дню космонавтики, совместив познания детей в английском языке, со знаниями в физике и международной истории.

Другим примером может служить применение игры «Крестики-нолики» в учебной деятельности. Правила игры несколько модифицируются. Две команды ходят по очереди, выбирая клетку, за которой скрывается конкурс или учебное задание. В случае победы одной из команд ставится их знак. В случае ничьи – знак команды, выбиравшей ход. Таким образом, за урок обучающийся сможет выполнить девять заданий по всем видам речевой деятельности. Задания могут быть приготовлены заранее, используя дидактический принцип «от простого к сложному», давая задания по определенному порядку, вне зависимости от выбранного обучающимся сектора.

Для воплощения обоих примеров учителю потребуется лишь интерактивная презентация, с использованием гиперссылок и, в случае с «Крестиками-ноликами» анимация на выдвижение фигур на полях, обозначающих знаки команд и перечеркивание полей, в случае победы одной из них. Таким же образом

можно подготовить иные проекты, от путешествия по неизвестной стране, до чтения книги или записок волшебника.

В нашем мире у учителя не всегда имеется время на подготовку технически сложных проектов, при наличии желания использовать игровые технологии. В данной ситуации может прийти на помощь сайт <https://en.islcollective.com/>, который содержит крупную библиотеку готовых заданий с элементами геймификации.

Кроме этого, современный учитель, особенно в начальной школе, часто использует музыкальное сопровождение на уроках иностранного языка, в качестве физкультурных минут. Однако оно также может выступать в качестве музыкальной оболочки при обучении иностранному языку. Примером данного применения может служить сборник программ «GenkiEnglish» <https://genkienglish.net>, разработанный Гарвардским университетом. Ими были созданы песни с игровым и визуальным сопровождением на основе большинства лексических тем, иностранного языка, что может помочь преподавателю превратить занятие в непринужденную игру.

Таким образом, для сохранения внимания обучающегося, уроки иностранного языка должны изменяться. Повышение уровня мотивации за счет геймификации осуществляется благодаря применению игровой технологии, что всегда привлекает учеников. Кроме этого, использование смежной среды с обучающимся повышает уровень восприятия информации. В дополнении стоит отметить, что применение данной технологии необходимо контролировать. Постоянное применение одной и той же технологии или неправильное их смешение может привести к негативному результату.

### ***Список литературы***

1. Жулина Е.В. Современные технологии обучения языкам / Е.В. Жулина, М.В. Архипова // Проблемы современного педагогического образования. 2018. №61–3. С. 68–71.
2. Назарова А.А. Геймификация в образовании // Вестник Научных Конференций. – 2019. – №11–4 (51). – С. 96–97.

3. Садчиков И.А. Мотивация обучающихся при геймификации учебного процесса / Сулова И.А. // IX международная научно-практическая конференция «Новые информационные технологии в образовании. – 2016. – №1. – С. 325–329.

4. Смолвик О.В., Шутова Н.В. Особенности притязаний студентов в процессе изучения иностранного языка // Современные исследования социальных проблем (электронный научный журнал). – 2018. – Т. 9. – №4. – С. 64–75.

5. Титова В.Н. Что такое геймификация? [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://moodle.ido.tsu.ru/course/view.php?id=741&section=7>(дата обращения: 14.03.2020)

6. Lee J.J. Gamification in Education: What, How, Why Bother? /Hammer J. // Academic Exchange Quarterly. – 2011. – №15 (2). – P. 146–151.