

Марченко Анастасия Алексеевна

магистрант

Ларина Ирина Борисовна

канд. пед. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Армавирский государственный

педагогический университет»

г. Армавир, Краснодарский край

ГЕЙМИФИКАЦИЯ НА УРОКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА КАК СОВРЕМЕННЫЙ ТРЕНД ОБРАЗОВАНИЯ

Аннотация: в статье рассматривается вопрос применения геймификации как современного тренда цифрового образования. Подчеркивается, что грамотно организованная игровая деятельность позволяет развивать у младших школьников все виды универсальных учебных действий. Представлена классификация методов интерактивного обучения, а также пример использования интерактивной игры на уроке английского языка в начальной школе. Результаты проведенного исследования позволяют сделать вывод о том, что современные цифровые образовательные технологии не только помогают более лёгкому, активному и увлекательному усвоению образовательного материала, но и активизируют общение, способствуют развитию коллективизма, передаче накопленного опыта, развитию личностных качеств.

Ключевые слова: геймификация, интерактивная игра, английский язык, младшие школьники, цифровизация образования.

Язык является важнейшим средством общения, без которого невозможно существование и развитие человеческого общества. Происходящие сегодня изменения в общественных отношениях, внедрение новых информационных технологий обучения требуют повышения коммуникативных навыков школьников, совершенствования их языковой подготовки. Поэтому обучение англий-

скому языку начинается уже в начальной школе. Но чтобы младшие школьники могли усвоить полученные знания, уроки должны быть интересными [1].

Формирование у человека любых умений, в том числе универсальных учебных действий (УУД) и умения учиться в целом, возможно только в процессе деятельности. Деятельностный характер соответствует природе младшего школьника, воспринимающего мир целостно, эмоционально и активно. Это позволяет включать иноязычную речевую деятельность в другие виды деятельности, свойственные ребёнку данного возраста (игровую, познавательную, художественную, эстетическую), даёт возможность осуществлять разнообразные связи с предметами, изучаемыми в начальной школе, а также формировать личностные, коммуникативные, регулятивные и познавательные УУД [3].

Процесс усвоения младшими школьниками новой информации на уроках английского языка лучше всего осуществляется в игровой форме. Грамотно организованная игровая деятельность на уроке позволяет развивать у младшего школьника все виды УУД. В данном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игровой деятельности к учебной. Игра формирует устойчивый интерес к дальнейшему изучению английского языка. Использование на уроках и во внеклассной работе игровых технологий способствует активизации познавательной деятельности и творческой активности обучающихся, развивает их мышление, воображение, память, воспитывает инициативность и самостоятельность [2].

Большую роль в развитии и внедрении геймификации играет процесс цифровизации образования.

Цифровизация образования в широком смысле – это комплекс социально-педагогических преобразований, связанных с насыщением образовательных систем цифровой информационной продукцией, средствами и технологиями; в узком смысле – внедрение в учреждения системы образования цифровых информационных средств, основанных на цифровой информационной продукции и педагогических технологиях, базирующихся на этих средствах [5].

Под цифровизацией образования понимается также процесс обеспечения сферы образования теорией и практикой разработки и использования современных цифровых технологий, ориентированных на реализацию психолого-педагогических целей обучения и воспитания [6].

По оценке специалистов Института образования Высшей школы экономики цифровизация образования в РФ прошла три стадии развития.

1. Первый этап: середина 80-х – начало 90-х годов (развитие компьютерной грамотности и появление компьютерных классов).

2. Второй этап: с середины 2000-х годов до 2018 года (происходило внедрение информационно-коммуникационных технологий).

3. Третий этап: с 2018 года по настоящее время (этап цифровой трансформации, при котором цифровые технологии активно применяются в образовании).

На современном этапе весьма заметными являются следующие тренды цифровизации в образовании: микрообучение, искусственный интеллект / машинное обучение, геймификация (в рамках нашего исследования ей уделяется основное внимание) [4]. Игра позволяет ребёнку долгое время удерживать внимание на одном предмете с интересом для себя, и таким образом получать знания в увлекательной форме. Геймификация часто применяется в обучении иностранным языкам, что делает обучение простым и интересным.

С целью изучения возможностей геймификации мы создали интерактивную игру – особую форму цифровой, познавательной деятельности ребёнка. Интерактивная игра обучает детей в действии, этот процесс требует отдачи, задействует все умения и навыки. Цель интерактивных игр – изменить или улучшить модели поведения детей, способствовать развитию креативного мышления и коммуникативных навыков обучающихся.

М. Новик представил классификацию методов интерактивного обучения (табл. 1) [7].

Таблица 1

3

Классификация методов интерактивного обучения

<i>Имитационные методы</i>	
<i>Игровые</i> – деловые игры; – игровое проектирование; – ролевая игра; – дидактическая игра	<i>Неигровые</i> – анализ конкретных ситуаций; – тренинг
<i>Неимитационные методы</i>	
– проблемные лекции; – проблемные семинары; – дискуссия; – презентация; – «мозговой штурм»; – круглый стол	

В нашем исследовании мы показали на примере, как можно использовать интерактивную игру на уроке английского языка в начальной школе. Нами была создана интерактивная игра на тему «Кто хочет стать семейным миллионером?». Игра имеет следующие уровни (рис.1): passers-by, acquaintances, classmates, partners, group, collective, team, super team, comrades, friends, best friends, family, family millionaire. Чтобы перейти с одного уровня на другой, обучающимся необходимо ответить на вопросы, представленные на слайде и выбрать один правильный вариант ответа из четырёх предложенных. Если школьники ответили на вопрос неверно, то вместе с учителем проходит обсуждение данного вопроса, обучающиеся высказывают своё мнение и приходят к общему ответу. Также в игре имеются вспомогательные кнопки: «помощь учителя», «50/50» и «право на ошибку». Данные кнопки дают школьникам подсказки, но ими можно воспользоваться только один раз. В процессе игры учитель вместе с обучающимися проговаривает отдельные слова на английском языке. Интересные и незнакомые для себя слова младшие школьники записывают в словарики.



Рис. 1. Кнопки и уровни интерактивной игры
«Кто хочет стать семейным миллионером?»

Игра состоит из 11 вопросов, включающих в себя содержание детских сказок и мультфильмов о дружбе, коллективизме, лидерстве и командообразовании (табл. 2).

Таблица 2

Содержание игры «Кто хочет стать семейным миллионером?»

<i>Вопрос</i>	<i>Варианты ответов</i>
How does friendship begin in the famous song «Smile» by Clara Rumyanova?	А) с приветствия В) с улыбки Б) со взгляда Г) с радуги
What is the name of Cheburashka's best friend?	А) Лунтик В) Барбоскин Б) Шапокляк Г) Гена
What kind of jam did the Kid give Carlson to get his engine started?	А) малиновое В) вишнёвое Б) абрикосовое Г) клубничное
Who is it about in the expression «I would go to the intelligence with him»?	А) о надёжном человеке В) о сопернике Б) о хитром человеке Г) о родном человеке
Continue the expression: «The tree is firmly rooted, and the person.....»	А) идеями В) друзьями Б) умом Г) соперниками
Who was Mowgli's friend?	А) змея Каа В) медведь Балу Б) тигр Ракша Г) волчица
What is the main quality a person who wants to have friends should have?	А) дружелюбный В) общительный Б) открытый Г) искренний
Complete the words from the song of the Bremen Town musicians: «Those who are friendly are not afraid.....».	А) дороги В) заботы Б) тревоги Г) разбои
Which fairy tale does the phrase «Happiness is when you have everything at home!» refer to?	А) Кот Леопольд Б) Приключения домовёнка Кузи В) Винни Пух и все-все-все Г) Алиса в стране чудес
Name the main quality of a cohesive team.	А) Компромисс участников В) Доверие Б) Уважение к каждому Г) Поддержка

Who can be called a «leader», his main quality?	А) Уважаемую личность В) Инноватора Б) Активатора Г) Профессионала
---	---

В ходе исследования мы пришли к выводу, что современные, цифровые образовательные технологии не только способствуют более лёгкому, активному и увлекательному усвоению образовательного материала, но и активизируют общение, способствуют передаче накопленного опыта, правильной оценки поступков и развитию личностных качеств.

Мы убедились, что интерактивная игра мотивирует речевую деятельность, так как обучаемые оказываются в ситуации, когда появляется потребность что-то сказать, высказать своё мнение, отстаивать его, что-то спросить или выяснить.

Также геймификация развивает в младших школьниках стремление к контакту друг с другом и учителем (работа в парах и группах). Кроме того, игровая деятельность даёт возможность робким обучающимся преодолеть барьер неуверенности в себе, каждый обучающийся должен быть активным партнёром в совместной деятельности.

Немаловажным является и то, что внедрение интерактивных форм обучения на уроках английского языка благоприятно влияет на развитие интереса младших школьников к социальному употреблению иностранного языка.

Таким образом, цифровизация образования – это большой шаг в будущее. Современные интернет-технологии, методы и формы работы открывают новые возможности для развития и обучения, значительно экономят время и средства, способствуют формированию самостоятельности школьников и значительно упрощают работу педагогов, так как все материалы находятся в открытом доступе и достаточно просты в использовании. Современный тренд – геймификация – положительно влияет не только на формирование коллективизма обучающихся и развитие УУД, но и способствует осознанному освоению иностранного языка.

Список литературы

1. Агеева Л.В. Развитие творческих способностей младших школьников / Л.В. Агеева, Н.А. Шелякина, Е.А. Астафьева [и др.] // Молодой учёный. Педагогика сегодня: проблемы и решения. – Ч. II. – 2017. – С. 79. – EDN YQDPBF
2. Апетян М.К. Использование игровых методов для обучения иностранному языку в младшем школьном возрасте / М.К. Апетян // Молодой учёный. – 2014. – №14. – С. 258–260. – EDN SMMSYF
3. Артамонова Л.Н. Игры на уроке английского языка и во внеклассной работе / Л.Н. Артамонова // Английский язык. – 2008. – №4. – С. 36.
4. Асташенко А.Н. Внеурочная деятельность учащихся как фактор повышения эффективности образовательного процесса/ А.Н. Асташенко, О.И. Аладко // Начальная школа плюс до и после. – 2018. – №1. – С. 82–83.
5. Белозёрова Л.А. Трансформация когнитивной среды детей «цифрового поколения»: опыт анализа / Л.А. Белозёрова, С.Д. Поляков // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Акмеология образования. Психология развития. – 2021. – Т. 10. Вып. 1 (37). – С. 23–32. – DOI 10.18500/2304-9790-2021-10-1-23-32. – EDN DSZQBM
6. Болотов В.А. Информатизация процесса взаимодействия вузов с абитуриентами / В.А. Болотов // Информатика и образование. – 2017. – №5. – С. 11.
7. Имитационные методы обучения: учеб. пособие / Новосиб. Гос. аграр. ун-т. Инженер. ин-т; сост. В.Я. Вульферт. – Новосибирск, 2023. – С. 89.
8. Кириченко Д.В. Геймификация в работе учителя общеобразовательной школы: опыт и перспективы / Д.В. Кириченко, Ю.Н. Галазунова // Педагогическое образование в России. – 2022. – №3. – С. 13–19. – EDN NSKXMJ
9. Рябус И.М. От игры до геймификации в условиях цифровизации образования: методические рекомендации / И.М. Рябус. – М.: Азовский район образования, 2021. – С. 36.
10. Титова С.В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал / С.В. Титова, К.В. Чикризова //

Педагогика и психология образования. – 2019. – №1. – С. 135–152. EDN
ZCPYJV