

Исмагилова Альбина Александровна

магистрант

Научный руководитель

Миндияхметова Римма Махияновна

канд. филол. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Башкирский государственный
педагогический университет им. М. Акмуллы»

г. Уфа, Республика Башкортостан

МЕТОДИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ ТЕХНОЛОГИИ ГЕЙМИФИКАЦИИ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Аннотация: в статье исследуется геймификация и анализируется её потенциал в обучении иностранному языку. Автор раскрывает определения геймификации, описывает её виды и особенности, обсуждает способы интеграции в учебный процесс и проводит сопоставительный анализ средств геймификации и дидактических принципов. Рассматриваются психологические аспекты внедрения геймификации, анализируются платформы и приложения для создания образовательных ресурсов с элементами геймификации, представляется модель интеграции этой технологии в учебный процесс.

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

Актуальность данного исследования обусловлена современными процессами модернизации методики преподавания иностранных языков в России. Результативность изучения иностранного языка зависит от вовлечённости и активности студентов на занятиях, что влияет на их мотивацию. Положительные эмоции, дружеская атмосфера в группе способствуют лучшему усвоению материала и повышению результативности в устной практике.

Несмотря на актуальность темы геймификации в образовании, исследования в этой области только начинаются. Вопросы использования геймификации на уроках иностранных языков для стимулирования мотивации студентов остаются недостаточно изученными, что делает данное исследование научно новаторским.

Таким образом, актуальность и новизна данного исследования определили выбор темы: методический потенциал геймификации на уроках английского языка. Многие студенты заинтересованы в изучении иностранных языков, но могут потерять мотивацию из-за трудностей. Нестандартные формы уроков предлагают переход от преподавания к управлению собственным обучением, используя современные технологии для стимулирования внутренней мотивации студентов.

Геймификация в образовательном контексте включает использование игровых методик и дизайна в процессе обучения, что способствует изменению организации обучения, повышению мотивации студентов и их вовлечённости, а также активизации внимания и концентрации при выполнении учебных задач.

В учебнике было предложено использовать задания с использованием игровых платформ.

Задание 1: ученикам необходимо было назвать слова на английском языке, изображенные на картинках на платформе Wordwall. Например, появлялись карточки с изображениями, и ученики должны были назвать их на английском, используя новые изученные слова, такие как «bird», «birch», «nurse», и т. д.

Задание 2: требовалось соотнести слова с соответствующими картинками. Например, на экране в случайном порядке отображались изображения и соответствующие слова, которые ученики должны были правильно связать между собой. Каждый ученик подходил к компьютеру и выполнял задание по одному слову.

Закрепление изученного материала.

Задание 1: ученики решали кроссворд на платформе Wordwall или H5P, вписывая слова, подходящие по смыслу к представленным вопросам. Это могло происходить как индивидуально, так и в группах.

Задание 2: ученикам предлагалось распределить слова по звукам, которые они изучали. Это задание проводилось фронтально, с учителем, расставляющим слова в соответствии с ответами учеников.

Задание 3: использование трех форм настоящего времени глагола «to be». На экране появлялись имена и местоимения, а ученикам предлагалось выбрать правильную форму глагола «to be» из предложенных вариантов.

Задание 4: закрепление грамматических структур через викторину. На экране появлялись фразы, которые ученики должны были перевести с русского на английский или наоборот.

Задание 5: отработка числительных и вопроса «How old are you?» с помощью колеса фортуны. Ученики в парах задавали вопросы и отвечали в зависимости от числа, которое выпадало на колесе.

Использование Wordwall предоставляло ряд преимуществ.

1. Множество различных игр и упражнений, которые помогали студентам запомнить правила грамматики, включая кроссворды, карточки и круговые диаграммы.

2. Возможность создания индивидуальных заданий и тестов для каждого студента, что особенно полезно при работе с группами студентов разного уровня знаний.

3. Быстрая проверка знаний учеников, что позволяло преподавателю адаптировать занятия в соответствии с их потребностями.

В конце урока проводилась викторина «Кто хочет стать миллионером?» для контроля знаний, в которой ученики соревновались в знании материала, изученного на уроке. После каждого закрепления лексического материала также проводился диктант для проверки усвоения новых слов. Геймификация, по мнению Т.В. Карамышева, состоит из 6 основных компонентов [2, с. 239].

1. Мотивация: основной принцип игровой деятельности, где важно не только получить результат, но и насладиться самим процессом игры. Поддерживается различными поощрениями, рейтингами, и статусами, предоставляющими привилегии.

2. Вовлечение: участие всех игроков в процессе игры. Игра должна соответствовать возрастным и индивидуальным особенностям обучающихся.

3. Система целей: необходимо иметь четкую структуру и определенные цели, определяющие выбор других компонентов игры. Педагог должен ясно представлять желаемый результат и разрабатывать стратегию на основе этого.

4. Прогресс: стимулирование игроков к творческим решениям и движению вперед через задания разной сложности. Новые уровни заданий должны требовать больше усилий, быть более сложными и в конечном итоге оцениваться выше.

5. Обратная связь и награды: поощрения и признание способствуют большей вовлеченности игроков. Наглядные рейтинги, промежуточные результаты, дополнительные баллы за активность помогают погрузиться в игру и успешно освоить учебный материал.

6. Удовольствие от процесса: один из важнейших компонентов без которого эффективность обучения снижается. Педагог должен создать приятную атмосферу, заинтересовать учащихся, стимулировать активность и самому быть вовлеченным в игру.

Элементы метода геймификации [3, с. 184] по определению Г.И. Кирилловой.

1. Баллы: вознаграждения за выполнение определенных действий в процессе обучения.

2. Бейджи: награды для измерения активности участников.

3. Рейтинги: визуальные показатели успехов участников.

4. Уровни: статусы, достижимые в процессе обучения.

5. Лидерборды: таблицы лидеров.

6. Интерактивные элементы: визуальные компоненты процесса.

7. Дайджесты успеха: информационные продукты, отображающие успехи.

Цель использования геймификации на уроках иностранного языка – лучшее усвоение учебного материала и формирование мотивации к изучению. Игры разработаны для учеников второго класса, с учетом типа урока (знакомство с лексикой, закрепление материала, проверка знаний).

Использованные интерактивные платформы.

1. Wordwall: Создание викторин и анимированных игр.
2. LearningApps: Воссоздание игры «Кто хочет стать миллионером».
3. H5p: Разнообразные инструменты, от кроссвордов до 3D-игр.

В экспериментальной группе использовался рейтинг работы на уроке, знание лексики и контрольные задания. Задания предназначены для учеников второго класса по УМК, написанным Афанасьевой и Михеевой «Rainbow English. Английский язык 2 кл.».

По окончании опытно-экспериментальной работы учащиеся отвечают на вопросы о процессе обучения, используя различные игровые ресурсы. Таким образом, методика проведения опытно-экспериментальной работы включала выбор игровых платформ и последующую проверку эффективности применения геймификации в процессе изучения иностранного языка в начальной школе. Разработанные задания являются стандартными и могут быть модифицированы для применения при изучении других тем на уроке. Все задания направлены на закрепление изученных звуков, слов и грамматических конструкций. Успешность обучения оценивалась через рейтинг класса. Результаты промежуточной аттестации показали, что использование игровых элементов на уроках положительно сказывается на освоении учебного материала. Исследование также выявило, что уроки с игровыми заданиями более привлекательны для учащихся, чем традиционные уроки. В целом, геймификация оказывает благоприятное влияние на запоминание новых звуков и слов, а также способствует развитию мотивации и уровню владения иностранным языком. Современный учитель иностранного языка постоянно ищет новые методики обучения, учитывая психологические особенности учеников. В результате исследования роли геймификации на уроках английского языка в начальной школе, можно сказать, что данная методика является эффективным средством обучения иностранному языку.

Список литературы

1. Тихомиров О.К. Психология компьютерной игры. Новые методы и средства обучения / О.К. Тихомиров. – М.: Знание, 2008. – 125 с.
2. Карамышева Т.В. Изучение иностранных языков с помощью компьютера. В вопросах и ответах / Т.В. Карамышева. – СПб.: Просвещение, 2011. – 326 с.
3. Кирилова Г.И. Информационные технологии и компьютерные средства в образовании / Г.И. Кирилова // Educational Technology and Society. – 2010. – №4. – С. 23–29.
4. Афанасьева О.В. Rainbow English. Английский язык 2 класс / О.В. Афанасьева, И.В. Михеева.
5. Девтерова З.Р. Новые информационные технологии в преподавании иностранного языка в вузе / З.Р. Девтерова // Вестник Адыгейского государственного университета. – 2006. – №4. – С. 157–159. – EDN KA0VEF