

Садыгова Рена Муслумовна

учитель

МБОУ «СШ №76 им. Хо Ши Мина»

г. Ульяновск, Ульяновская область

СЮЖЕТНАЯ ИГРОФИКАЦИЯ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

***Аннотация:** в статье рассматриваются теоретические и методические основы сюжетной игрофикации как инновационного средства развития функциональной грамотности обучающихся на уроках английского языка. Анализируются приёмы, методы и педагогические условия, обеспечивающие результативность данного подхода. Представлены практические результаты внедрения сюжетной игрофикации, отражающие положительную динамику развития читательской, коммуникативной, языковой, цифровой и социальной грамотности школьников.*

***Ключевые слова:** сюжетная игрофикация, функциональная грамотность, английский язык, игровые технологии, сюжетно-ролевая деятельность, мотивация.*

Современное образование ориентировано на формирование функциональной грамотности обучающихся, предполагающей способность применять знания и навыки в реальных коммуникационных и социально-культурных контекстах [1]. Иностранный язык, как учебный предмет, обладает высоким потенциалом для развития данных компетенций, поскольку включает работу с текстами, коммуникацию, проектную деятельность и использование цифровых средств [2].

Одним из эффективных методов повышения образовательных результатов является сюжетная игрофикация – применение элементов игры и нарратива, организованных в целостную сюжетную систему. Данный подход позволяет формировать осмысленную учебную деятельность, стимулируя интерес учащихся и

создавая условия для применения знаний в моделируемых жизненных ситуациях [3].

Сюжетная игрофикация опирается на идеи деятельностного подхода (Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев), конструктивизма (Д. Брунер), а также на принципы мотивации, изложенные в теории самоопределения Э. Деси и Р. Райана [4]. Нарративная структура способствует формированию познавательной активности и вовлечённости учащихся, позволяя интегрировать языковые навыки в реальные коммуникативные ситуации.

Ключевые характеристики сюжетной игрофикации включают:

- наличие главной цели (квеста);
- систему миссий и уровней;
- ролевое распределение;
- использование артефактов (писем, карт, документов);
- наличие последствий выбора учащихся [5].

В обучении иностранным языкам существуют методы и приёмы сюжетной игрофикации.

1. Story Quest (сюжетный квест).

Метод включает последовательное выполнение миссий, каждая из которых связана общей сюжетной линией. Миссии предполагают работу с текстами, аудио, диалогами, заданиями на анализ информации.

2. Role-Based Learning (ролевое обучение).

Учащиеся получают роли, связанные с определёнными языковыми и когнитивными задачами (исследователь, журналист, дипломат). Для детей подросткового возраста ролевое обучение считается одним из самых эффективных. Хотя период начальной школы является главным периодом для ролевых игр.

3. Narrative Problem-Solving.

Решение сюжетных проблемных ситуаций помогает формировать критическое мышление и умение использовать язык для решения задач.

Использование артефактов и «найденных документов»

Фотографии, письма, заметки, видеосообщения формируют условия для смыслового чтения и анализа информации [6]. Данный прием часто используется в школьном обучении, также такие задания представлены на итоговой аттестации.

4. Цифровые элементы.

Интерактивные карты, QR-коды, онлайн-инструменты поддерживают развитие цифровой грамотности.

В МБОУ СШ №76 им. Хо Ши Мина осуществлялись данные методы и приемы сюжетной игрофикации. Практические результаты были получены на основе внедрения сюжетных модулей в 5–8 классах общеобразовательной школы в течение учебного года.

1. Рост уровня читательской грамотности:

– повышение качества выполнения заданий на смысловое чтение на 18–25%;

– улучшение навыков анализа контекста и выделения ключевой информации.

2. Развитие коммуникативной грамотности:

– увеличение объёма устных и письменных высказываний;

– рост уверенности в использовании английского языка в спонтанной речи.

3. Улучшение языковой грамотности:

– повышение точности грамматики на 12–15%;

– расширение активного словарного запаса;

– уменьшение числа орфографических ошибок.

4. Развитие критического мышления:

– повышение качества выполнения задач с открытым ответом;

– способность делать выводы на основе неполной информации.

5. Развитие цифровой грамотности:

– умение использовать цифровые источники информации;

– работа с мультимодальными текстами.

6. Повышение мотивации:

- рост посещаемости факультативов на 20%;
- увеличение вовлечённости в проектные задания.

7. Развитие навыков командной работы:

- улучшение качества коллективных проектов;
- снижение конфликтности и повышение кооперации.

Сюжетная игрофикация является эффективным инструментом развития функциональной грамотности на уроках английского языка. Она обеспечивает активизацию познавательной деятельности, формирование читательских, коммуникативных, цифровых и социальных навыков, а также устойчивое повышение учебной мотивации. Представленные результаты подтверждают актуальность и перспективность применения сюжетно-игровых технологий в современном образовательном процессе.

Список литературы

1. Всероссийские проверочные работы: методические рекомендации / под ред. Л.И. Головановой. – М.: Просвещение, 2020. – 144 с.
2. Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения иностранному языку / Е.И. Пассов. – М.: Просвещение, 2018. – 268 с.
3. Kapp K. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education / K. Kapp. – San Francisco: Pfeiffer, 2012. – 336 p.
4. Ryan R. Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness / R. Ryan, E. Deci. – New York: Guilford Press, 2017. – 756 p.
5. Gee J.P. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy / J.P. Gee. – New York: Palgrave Macmillan, 2007. – 256 p.
6. Deterding S. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification” / S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled, L. Nacke // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. – New York: ACM Press, 2011. – P. 9–15.