

УДК 372.881.111.1

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ЭФФЕКТИВНЫЙ СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Аннотация. В статье рассмотрены способы формирования и повышения интереса к изучению английского языка у детей среднего и старшего школьного возраста средствами геймификации образовательного процесса. Повышение интереса к изучению иностранного языка, в свою очередь, подразумевает постепенное повышение уровня предметных знаний. Этим обусловлена актуальность настоящего исследования. Объектом исследования является мотивация учащихся к изучению иностранного языка как обязательное условие достижения высокого уровня предметных знаний. Предмет исследования — использование средств геймификации в качестве условия повышения мотивации учащихся к изучению иностранного языка. Цель исследования — показать методические приемы для формирования интереса школьников к изучению английского языка в геймифицированном образовательном процессе. На основании поставленной цели были выделены следующие задачи исследования: 1) выявить сущность геймификации как новой образовательной технологии; 2) определить специфику использования геймификации в учебной среде.

Ключевые слова: геймификация, мотивация, динамика, игры, механизмы.

GAMIFICATION AS AN EFFECTIVE WAY OF INCREASING MOTIVATION AT THE LESSONS OF ENGLISH

Abstract. The article discusses some ways of developing the interest in learning the English language among middle and high school students by means of gamification. Increasing interest in learning a foreign language, in turn, implies a gradual increase in the level of subject knowledge. This determines the relevance of the present study. The object of the study is motivation of students to learn a foreign language as a prerequisite for achieving a high level of subject knowledge. The subject of the study is the use of gamification as a condition for increasing students' motivation to learn a foreign language. The purpose of the study is to show methodological techniques for the development of students' interest in learning English in a gamified educational process. Based on the goal set, the following research tasks were identified: 1) to identify the essence of gamification as a new educational technology; 2) to determine the specifics of the use of gamification in the learning environment.

Keywords: gamification, motivation, dynamics, games, mechanisms.

В современном образовательном пространстве проблема формирования мотивации к изучению иностранного языка является одной из наиболее актуальных на сегодняшний день. В настоящее время происходит снижение мотивации у учеников. И основная задача педагога сделать так, чтобы ученик испытывал удовольствие от процесса обучения. Для того чтобы вовлечь учеников в учебный процесс и сделать его увлекательным и результативным, можно воспользоваться технологией геймификации.

Геймификация (игрофикация, gamification) – это использование наработок из индустрии игр (игровых механик) в не-игровых сферах или не-игровых целях. Сегодня геймификация является важным конкурентным преимуществом, которое позволяет "достучаться" до современных подростков, которые привыкли играть в компьютерные игры, общаться в социальных сетях. Фактически это способ подстроиться под:

- меняющиеся принципы восприятия информации, такие как клиповое мышление, дефицит внимания, оценка всего с позиции «скучно – не скучно» и т.д.;
- меняющихся и особенно – «новых» людей (поколение Z), нынешних детей и подростков, с которыми педагог работает каждый день.

Мотивация детей и подростков всегда была такой: сначала – интерес, потом – усилие. Сложно выстроить мотивацию на каких-то обязательствах, а также «правильности» или долге, лучше это делать на увлеченности, любопытстве и вознаграждении. Геймификация нужна для вовлечения учеников в образовательный процесс, удержания их внимания и улучшения результата. В игре затраченные усилия не кажутся такими уж большими. И во время игры не страшно пробовать новое, и ученики могут свободно экспериментировать. Учимся мы для кого-то, а играем всегда для себя: для удовольствия, из любопытства, чтобы проверить свои силы.

Причины использования игр при обучении иностранному языку следующие: при развитии четырех основных видов речевой деятельности: говорение, слушание, чтение и письмо, учителя стараются тренировать обучающихся не с помощью однообразных упражнений из учебника, а путем активного, заинтересованного участия учеников в процессе геймификации. В игровой ситуации не учитель, а само условие участия в игре с определенным запасом английских слов и выражений ненавязчиво направляет студентов к изучению лексики и грамматики иностранного языка. Применение игровых технологий является сильнейшим стимулом овладения иностранным языком.

Рассмотрим основные преимущества игровых методик.

Вовлечение в процесс. Немногие ученики готовы проводить время за учебниками и справочниками, изучая грамматические правила. Это вызывает только скуку и разочарование. Обучение через игру — самый эффективный способ избежать этого. Игры построены таким образом, чтобы увлечь ученика. Поэтому здесь отлично подходят необычные виды деятельности, развивающие у ученика другие компетенции: дебаты, ролевая игра, storytelling. Основная цель – поставить ребенка в новые условия, где он должен достичь цели, используя знания, которыми владеет.

Интегрированная среда обучения. Традиционные методики проводят жирную черту между теорией и практикой, причем теория тоже подразделяется на отдельные темы, которые не пересекаются. И конечно, это не самый эффективный подход, поскольку он не позволяет достаточному количеству информации отложиться в долгосрочной памяти. Гораздо лучше себя показала интегрированная среда обучения, где теория

тесно переплетена с практикой, а понятие «прошли и забыли» отсутствует — весь новый материал основывается на уже усвоенных знаниях. Во время игры мы создаем коммуникативную ситуацию. Самоцель изучения языка взаимозаменяется определенной коммуникативной ситуацией – объяснить слово, чтоб его поняли, понять, что тебе пытаются объяснить, произвести нужное действие и, наконец, выиграть.

Изменение отношения учеников к учебе. Соревновательный элемент и наглядный прогресс способны в корне изменить отношение учеников к новым знаниям — они начинают искренне интересоваться самим процессом, а не только стремиться к очередной награде, оценке. Главная цель любой игры – победить. А для того, чтобы победить, нужно 100% участие, мобилизация всех сил и знаний. Также во время игры раскрываются дополнительные ресурсы учеников, их художественный, литературный, музыкальный, артистический или другой потенциал в зависимости от задания игры. Во время игры учитель получает все внимание студентов. Они не витают в облаках, как это иногда бывает в начале занятия или при объяснении сложного материала. Когда урок становится частью игры, ученики полностью погружаются в ход занятия, «здесь и сейчас», иначе победить будет сложно.

Результативность. Ученики показывают лучшие результаты на контрольных, если материал был преподнесен в нестандартном формате: с помощью викторины, карточек, забавных картинок. Игры задействуют больше каналов информации (зрение, слух и моторику), и поэтому знания лучше откладываются в долгосрочной памяти — усваивается до 90% материала, а при обучении «по учебнику» — не более 20%.

Вместе с тем, отметим, что включение игр в урок должно быть обосновано не только тем, что «просто делать упражнения скучно» — даже если и скучно – педагог никогда не сможет геймифицировать все происходящее, а ученики привыкнут к постоянной игре и будут недовольны любыми другими форматами. Важно понимать, какое преимущество может дать конкретная игра в конкретной группе, и только тогда ее использовать.

Что касается практики, на уроках английского языка всегда есть возможность использовать различные игровые методики. Например, лексику по определенной теме и имеющую практическое значение можно отрабатывать в виде разыгрывания диалогов по ролям (кассир и покупатель билетов на экскурсию, работник службы регистрации в аэропорту и пассажир, библиотекарь и читатель и т.д.), или можно постаивть себя на место китов, рыболовов или ученых, и от их имени рассуждаем об экологической проблеме, связанной с отловом китов и загрязнением морей и океанов, спорить, доказывать, находить аргументы. Это уже элементы театральной практики. Ребятам интересно попробовать себя в новой роли и отработать теорию на практике незаметно для себя. Это мотивирует выучить нужный запас слов, чтобы выполнить то или иное действие: купить билет, зарегистрироваться на рейс и т.д.

Игра The “Yes” Game. Ученики задают учителю вопросы, на которые он скорее всего ответит “Yes”. За каждый правильный вопрос ученик получает 1 балл. Задача - набрать как можно больше баллов. Нельзя задавать очень личные вопросы, на которые сам ученик не готов ответить перед аудиторией. Вопросы можно задавать в разном времени.

Аналогичная игра “Negative Sentences”, когда учитель предлагает ученикам какую-то тему, и их задача построить отрицательное предложение по этой теме. Каждое правильное предложение приносит 1 балл. Это подразумевает соревнование, конкуренцию, азарт. Все это мотивирует ребят научиться правильно употреблять грамматические структуры и это интереснее, чем скучная отработка того же правила с раскрытием скобочек в упражнении. Хотя мы не исключаем классические упражнения из учебников, но усвоение в игровой форме проходит быстрее, нагляднее и эффективнее.

Игра “Taboo” – на доске список слов, ученик выбирает одно слово, не произнося его, пытается описать его. Остальные должны угадать выбранное им слово.

Игровые приемы нужны не только в процессе вовлечения ребенка в учебный процесс, но и с целью удержать максимально его внимание, например, игра “The Antonym Story”. Текст, который дети уже читали нужно перестроить в историю наоборот, заменив в нем как можно больше слов на антонимы. Примером применения на практике может служить домашнее задание, согласно которому рассказы нескольких подростков о своих семьях и национальных традициях нужно было не просто выучить и пересказать один из рассказов, а превратить его в противоположную историю. Остальные ребята должны были внимательно слушать, и догадаться, о ком из подростков идет речь.

Обычный диктант можно превратить в увлекательную игру. «Буквенный диктант», когда ученикам требуется отгадать зашифрованное слово, расшифровать его по буквам. Буквы закодированы в ответах на вопросы по теме или в написании других слов. При этом ученик записывает ответ на каждый вопрос не полностью, а только указанную букву (первую, третью, последнюю). В итоге получается искомое слово дня. Другой разновидностью диктанта является игра в военные действия, когда учащиеся вызываются на поле боя и получают по 3 жизни или сердечка в начале игры. За каждую ошибку в слове ребенок получает ранение и теряет 1 сердечко. 3 ошибки - проиграл и отправляется на пересдачу. Все правильно ответил – значит, победил и получил награду.

Не секрет, что современное поколение страдает ухудшением памяти в связи с обилием гаджетов, предоставляющих необходимую информацию, и детям просто нет необходимости ее запоминать. В тренировке памяти и повышении мотивации помогают такие игры, как «Снежный ком» - когда дети повторяют изученные слова и выражения. Начинает 1 игрок, называя 1 слово, 2 игрок - повторяет слово предыдущего и добавляет свою фразу и так далее. Последним выступает снова 1 игрок – он воспроизводит все слова и

фразы в том порядке, в котором их называли участники. Еще одна интересная игра «Что на фото?» Предупреждаем, что будем тренировать память. Показываем фото на 5 сек и убираем. Затем нужно будет ответить на вопросы по фото. Затем снова показать фото и попросить ответить вновь на вопросы, в которых были допущены ошибки.

Еще одна игра с фотографиями “Close up photos” - макросъемка предмета или объекта. Ученикам показывают часть этого предмета на фото и предлагают сказать, что это: (Мне кажется, что это похоже на... Я думаю, что это сделано из... По-моему, это используют в...). Ученики высказывают свои предположения и объясняют, почему считают именно так. Это помогает развивать аргументацию, креативное мышление и, конечно, предлагает детям практически применить знания языка.

Кроме того, существуют специальные электронные приложения, такие как Wordwall, MES English, English Grammar Quiz, Fun English by studycat, Game Zone, Word Connect. Эти программы и платформы позволяют создавать интерактивные задания, викторины, помогающие отрабатывать лексику и грамматику в играх.

В заключении можно сказать, что список игровых приемов ограничивается лишь желанием и фантазией педагога. Иногда, игровые моменты рождаются сами в процессе работы даже над самым обычным упражнением.

Список использованной литературы

1. Геймификация в обучении: что это, зачем, как работает [Электронный ресурс] // Skyteach URL: <https://skyteach.ru> (дата обращения: 22.11.2021).
2. Как не переборщить с геймификацией на уроке английского [Электронный ресурс] // #TEACHAHOLIC URL: <https://www.teachaholic.pro> (дата обращения: 25.11.2021).
3. Игры и упражнения [Электронный ресурс] // <http://ideas4el.ru/igry-i-uprazhneniya> (дата обращения: 26.11.2021).

Н.В. Иванова

*Российский государственный
гуманитарный университет, Москва*

УДК 378.4; 372.881.1

ИНТЕРФЕРИРУЮЩЕЕ ВЛИЯНИЕ КЛИПОВОГО ЧТЕНИЯ И ПУТИ ЕГО ПРЕОДОЛЕНИЯ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

Аннотация. В статье рассматривается влияние клипового мышления на восприятие письменных текстов в обучении иностранному языку. Дается характеристика фрагментарного чтения, которое наблюдается у представителей цифрового поколения, и предлагаются способы компенсации его недостатков.