

**Учитель английского языка:**

Митягина Евгения Михайловна

**Внедрение элементов геймификации в учебный процесс посредством разработки уроков английского языка с применением образовательных интернет-сервисов**

Жизнь в XXI веке стремительно движется вперед, и перед обществом, перед современным человеком, в частности, стоит очень сложная задача – успевать идти в ногу со временем, быть компетентным пользователем в сфере информационных технологий. Область образования представляет собой динамическую систему, которая постоянно совершенствуется и развивается, и, как известно, на данный момент этот процесс идет колоссальными темпами. Реалии современного мира требуют от нас, учителей, абсолютно новых подходов к процессу обучения, которые позволят повысить его качество и доступность. На данном этапе мы имеем огромные возможности для применения современных технологий обучения, использования новейших средств обучения, таких как интерактивные доски, ноутбуки и планшеты, выход в Интернет. Перед педагогом XXI века стоит непростая задача отбора и интеграции новых форм и методов обучения, которые позволят обеспечить максимально эффективный результат [3, с.4].

В связи с этим происходит становление нового этапа в обучении иностранным языкам, который определяется использованием информационно-коммуникационных технологий в организации учебного процесса, открывающих перед педагогами всё больше возможностей для формирования высокой учебной мотивации школьников, активизации их самостоятельной познавательной работы, и, в целом, для развития иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся. На данный момент особую популярность приобретают такие инновационные технологии обучения как дистанционное обучение, веб-квест технологии, и несомненно,

геймификация. Использование игровых технологий геймификации в условиях цифровизации образовательного процесса является актуальным. Применение элементов данной технологии способствует привлечению внимания и интереса обучающихся к учебной деятельности, что, соответственно, может являться средством повышения их мотивации, в будущем реализуясь в эффективности и результативности обучения в целом.

Согласно Карлу Каппу, профессору Блумборгского университета, геймификация – это «внедрение игровых технологий в неигровые процессы, в том числе в образование» [5, с. 10], а также «использование игровой механики, эстетики и игрового мышления для вовлечения людей в обучение и решение различных задач и для повышения их мотивации» [5, с. 15]

Важно отметить, что геймификация не коррелирует с понятием игровых технологий, но в то же время тесно связано с ним. Данный феномен подразумевает использование некоторых элементов игры для осуществления профессиональных целей. Основное отличие состоит в том, что назначении игры заключается не в результате, а в реализации самого процесса, в то время как геймификация, наоборот, своей целью ставит полученный результат, а не процесс [5, с.136].

Рост интереса к внедрению геймификации в учебный процесс объясняется тем, что геймификация является одним из дидактических свойств цифровых технологий наряду с мультимедийностью, интерактивностью, нелинейностью подачи текста и информативностью. Геймификация способствует оптимизации учебного процесса, реализуя следующие дидактические принципы [4].

1. Принцип сознательности и активности обучающихся: подразумевает мгновенную обратную связь и возможность оценивания и самооценивания.
2. Принцип наглядности: присутствует мультимедийно-динамическая форма подачи материала.

3. Принцип последовательности и систематичности: введение постепенного усложнения уровней и условий игры, игрового материала.
4. Принцип индивидуализации обучения: предполагает возможность выбора индивидуальной траектории обучения.
5. Принцип доступности и посильности: представляет возможность самостоятельно выбирать сложность учебного материала под руководством учителя.

Известно, что в реализации процесса геймификации на уроке участвуют следующие компоненты, рассмотрим некоторые из них:

- 1) баллы – вознаграждения, получаемые за совершение определенных действий – заданий на уроке;
- 2) бейджи – виртуальные награды, предназначенные для измерения активности участников образовательного процесса;
- 3) рейтинги – показатели, отображающие успехи обучающихся;
- 4) уровни – статусы, которых участники могут достигать посредством своих действий в процессе;
- 5) лидерборды – таблицы лидеров, на которых обозначаются участники-лидеры «игры».

Более того, нужно отметить, что процесс геймификации обучения может быть рассмотрен через три базовых принципа (MDA – mechanics, dynamics, aesthetics):

- механику, включающую цели, правила и вознаграждение;
- динамику, в которую входят отклик игроков на механику;
- эмоции, то есть, восприятие игроками своего опыта [2, с.19].

К наиболее часто используемым элементам геймификации относится игровая механика. Под игровой механикой понимают набор правил и способов, реализующий взаимодействие учащегося и игры, учащихся между собой и обратную связь с учителем. К данному элементу геймификации относятся баллы, бейджи и уровни. Они входят в систему вознаграждения с обратной связью, созданной с целью положительной оценки за выполнение

поэтапных заданий и решения проблемных задач, следуя предложенным правилам.

Важным при реализации геймифицированного урока является методически грамотный подход учителя к построению мотивационной структуры игры. Обучающиеся, в свою очередь, при выполнении учебных задач, которые продвигают их на следующий уровень, должны видеть собственный статус, достижения и осознание того, как они могут улучшить свой результат [1, с.96].

Особо актуально применение геймификации в современных условиях информатизации и цифровизации образовательного процесса, применения интерактивных ИКТ-технологий в учебной деятельности. Важно отметить, для того чтобы оценить потенциальную эффективность образовательного приложения или платформы, с которыми учитель будет работать в рамках геймифицированного урока, прежде всего ему необходимо дать ответы на следующие вопросы.

1. Соответствует ли контент платформы поставленным образовательным целям и текущему уровню языка учеников?
2. Насколько эффективными являются упражнения, представленные в приложении?
3. На каком этапе урока, а также при тренировке каких навыков может быть использовано то или иное задание, созданное с помощью инструментов образовательного онлайн-сервиса?
4. Какими способами может быть реализована геймификация на уроке с применением заданий, игр или викторин, созданными на данной образовательной платформе?
5. Каким образом организовать справедливое оценивание индивидуально выполненных заданий платформы и заданий в форме командного ответа?
6. Как следует грамотнее всего подойти к формированию балльно-рейтинговой системы в ходе геймифицированного урока или квест-игры с учетом выполненных заданий на образовательных онлайн-сервисах?

Для анализа лингводидактического потенциала ИКТ платформ для организации геймификации на уроках иностранного языка рассмотрим классификацию Карла Каппа. Ученый выделяет два вида геймификации в процессе образования: структурную и содержательную. Структурная геймификация предполагает использование различных игровых элементов в учебном процессе. Содержательная геймификация подразумевает отход от традиционных методов обучения, когда весь процесс обучения построен на выбранном игровом сюжете и следует определенным правилам. За счет таких элементов, как сюжет и сценарий игры, эффект присутствия, дизайн интерфейса и интерактивность обратной связи, достигается развитие внутренней мотивации студентов. Яркими примерами содержательной геймификации являются обучающие компьютерные игры [4].

В настоящий момент педагоги, стремящиеся усовершенствовать образовательный процесс в общеобразовательных школах, чаще всего применяют на практике именно структурную геймификацию, которая предполагает использование элементов соревновательности: очков, медалей, бейджей, досок почета, уровневой подачи учебного материала, квестов. Данные элементы мотивируют обучающихся на изучение языка, культуры и традиций иноязычных стран за счет создания духа соревновательности. Таким образом, в структурной геймификации используются игровые элементы в рамках обучающей системы, но сама система не превращается в игру, и учебное содержание не претерпевает изменений.

При обучении иностранному языку как в дистанционном, так и традиционном формате используются различные формы реализации геймификации: компьютерные игры, обучающие мобильные приложения, образовательные интернет-приложения (например, «WordWall», «Quizizz», «Learning Apps», «Baamboozle» и др.)

В качестве инструмента для внедрения игровых приемов геймификации в учебный процесс выступает довольно популярная среди педагогов образовательная интернет-платформа «WordWall». Рассмотрим

работу с ней подробнее для раскрытия и анализа ее дидактического потенциала в рамках принципов структурной геймификации. Данный образовательный сервис позволяет создавать интерактивные упражнения и мини-игры. Сервис отличается довольно качественной структурой и дает возможность учителю использовать как уже имеющиеся версии интерактивных игр и викторин, так и создать свои собственные варианты. Для учителей иностранных языков решающим фактором при выборе работы с данным ресурсом может стать его определенно четкая дидактическая направленность в формировании различных навыков (лексических, грамматических, фонетических) и компетенций (коммуникативной, социокультурной).

Образовательная платформа «Wordwall» предоставляет доступ к 33-м интерактивным онлайн шаблонам, а также к 21-му печатному формату заданий, которые могут быть сохранены в формате PDF файла. Так, например, к наиболее часто используемым шаблонам для тренировки лексических навыков можно отнести следующие виды игр: «Match up» («Сопоставление»), «Unjumble» / «Anagram» («Расшифруй»/ «Анаграмма»), «Random cards» («Случайные карты»), «Random wheel» («Случайное колесо»), «Wordsearch» («Поиск слов»), «Crossword» («Кроссворд»). При этом для работы на занятии учителю предпочтительнее выбирать шаблоны, при помощи которых организуется активное вовлечение учащихся во фронтальную или групповую работу: например, «Сопоставление» или «Случайное колесо». Кроме того, одной из функций сервиса является переключение одного формата задания на другой шаблон с сохранением учебного контента в один клик, что является достаточно удобным в плане экономии времени для подготовки педагога к урокам в разных классах. Неоспоримым удобством для педагога может стать иллюстративность и визуализация создаваемых игр.

В целях же формирования и совершенствования социокультурной компетенции обучающихся преподавателю уместнее всего будет включить в

работу на уроке такие шаблоны интерактивных игр и викторин как «True or False» («Верно-неверно»), а также «Quiz /«Gameshow Quiz» (игры-викторины).

Выбор соответствующих шаблонов для выполнения различных видов заданий на уроке по изучению или закреплению страноведческого материала по иностранному языку обусловлен, в первую очередь, целевой направленностью создаваемой игры и также степенью предполагаемой активности участников занятия. При их использовании организация как первичного фронтального опроса (для проверки усвоенного ранее материала, например, по страноведению Великобритании), так групповых (соревновательных) видов игр будет эффективна с точки зрения грамотного методического подхода к внедрению элементов геймификации на уроке иностранного языка, с заранее продуманной системой оценивания (групп/команд) обучающихся.

Итак, образовательная платформа Wordwall даёт учителю иностранного языка неисчерпаемый источник для педагогического творчества, в частности для организации и проведения информативных, интересных и познавательных, а вместе с тем геймифицированных занятий с активным участием школьников во всевозможных видах игр, в выполнении интерактивных заданий и упражнений.

В целом, подчеркнем, что спектр программных сервисов и платформ, обладающих дидактическим потенциалом для включения элементов геймификации в процесс обучения, весьма широк и многообразен. Добавим, что ключевым моментом будет являться именно правильный, целесообразный подход учителя к созданию, отбору и включению в конкретный этап геймифицированного урока интерактивных заданий. Созданные онлайн-упражнения, викторины, в свою очередь, должны отвечать требованиям к организации современных уроков иностранного языка, а также обеспечить продуктивность и креативность работы обучающихся под руководством педагога [6].

Обобщая вышесказанное, можно сделать вывод, что использование технологии геймификации является одним из перспективных направлений формирования информационных, коммуникативных и социокультурных компетенций обучающихся в современном образовательном процессе [3, с.35]. Принцип последовательности и систематичности осуществляется за счет постепенного усложнения условий игры, игрового и учебного материала, когда обучающиеся преодолевают уровни один за другим и идут от простого к сложному.

При внедрении геймификации появляется возможность получения постоянной измеримой обратной связи от участника. Это помогает выстраивать индивидуальную траекторию освоения учебного материала на основании скорости усвоения материала каждым обучающимся. Говоря о применении геймификации при обучении иностранному языку, следует отметить, что неимитационный характер активности, свойственный геймификации, позволяет развивать не только иноязычные коммуникативные умения, включая формирование социокультурной компетенции, но и развивать критическое мышление, умение совместной работы, готовность к сотрудничеству, толерантности. Это делает геймификацию уникальным способом организации учебной деятельности на уроках иностранного языка.



## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Назарова А. А. Геймификация в образовании // Вестник Научных Конференций. 2019. №11–4 (51). – С. 96–97.
2. Пирогова, Н. Г. Геймификация как способ повышения эффективности обучения иностранным языкам / Н. Г. Пирогова // Актуальные проблемы современного иноязычного образования. 2020. – № 12. – С. 19.
3. Рябус И.М. От игры до геймификации в условиях цифровизации образования: методические рекомендации. Азовский район, 2021. – 36 с.
4. Титова С. В., Чикризова К. В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал // Педагогика и психология образования. 2019. №1. – С.135-152 URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obuchenii-inostrannym-yazykam-psihologo-didakticheskiy-i-metodicheskiy-potentsial> (дата обращения: 20.02.2023)
5. Kapp K.M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for training and Education. The USA: John Wiley & Sons, 2012. – 336 p.
6. Salamatina I. Gamification in education: how to make learning fun / / Иноязычное образование в поликультурной среде: материалы и доклады XXIV научно-практической конференции Национальной ассоциации преподавателей английского языка (NATE 2018). Самара: Изд-во Самарского университета, 2018. – С. 116-119.