

Секция II
ТРАДИЦИИ И ИННОВАЦИИ В ЛИНГВОДИДАКТИКЕ
И МЕТОДИКЕ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ И КУЛЬТУРЕ

Проблемное поле
Инновационные технологии в языковом образовании

УДК 371.382:811.111

Бердник Татьяна Вацлавовна, магистр филологических наук, учитель английского языка второй квалификационной категории
ГУО «Гимназия № 5 г. Барановичи», Барановичи, Республика Беларусь
электронная почта: berdniktv@gmail.com

Berdnik Tatiana, MA in philology, English teacher of the second qualification category
SEI "Gymnasia 5, Baranovichi", Baranovichi, Republic of Belarus
e-mail: berdniktv@gmail.com

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ
В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Аннотация. В статье рассмотрена геймификация как способ обучения и повышения мотивации к обучению на уроках английского языка в начальной школе.

Ключевые слова: геймификация; мотивация; технологии обучения; психологические особенности.

GAMIFICATION IN TEACHING ENGLISH IN ELEMENTARY SCHOOL

Summary: The article describes gamification as a way of learning and increasing motivation for learning in English lessons in elementary school.

Key words: gamification; motivation; educational technologies; psychological characteristics.

Повседневная реальность последних лет свидетельствует о возросшем статусе английского языка в современном обществе. Иностранный язык становится инструментом успешной жизнедеятельности. Вот только как привить любовь к иностранному языку, объяснить его значимость детям, при этом передать знания по грамматике, лексике, произношению и сформировать устойчивый интерес к изучению английского языка? Для реализации этих задач учитель всегда активно ищет пути адаптации и применения различных образовательных технологий. Сегодня в школе наиболее прогрессивной технологией стала геймификация.

Геймификация в обучении определяется как «использование игровых правил, игрового дизайна и элементов игры, применяемых в онлайн-играх, для мотивации учащихся и достижения конкретных образовательных целей» в ходе обучения [1, с. 72].

Включение геймификации в процесс обучения на уроках английского языка в начальной школе обусловлено психологическими особенностями младших школьников, для которых самым лучшим стимулом является чувство успеха. Кроме того, ученые доказали, что в ходе игры происходят химические реакции, ответственные за получение удовольствия. Улучшается эмоциональное состояние учащегося, что способствует лучшему усвоению материала.

В процессе выполнения игровых заданий учащиеся получают возможность проявить себя в увлекательной для них деятельности, это способствует более быст-

рому запоминанию иноязычных слов и выражений. Знание материала является обязательным условием участия в игре, а иногда – обязательным условием выигрыша. Такие игровые задания дают возможность не только совершенствоваться, но и приобретать новые знания, т.к. стремление выиграть заставляет думать, вспоминать и запоминать.

Геймификация создает интегрированную среду обучения, что позволяет избежать недостатков традиционно построенного обучения. В процессе геймифицированных уроков игровые элементы вплетаются в процесс обучения английскому языку таким образом, что интерес учащихся удерживается на протяжении всей игровой схемы, а знания, полученные в ходе выполнения игровых заданий, сразу применяются на практике. На традиционных занятиях сначала изучается грамматический материал, лексика по теме, а затем вводятся практические задания, зачастую однотипные.

Важно отметить, что на традиционном уроке ученик часто боится отвечать, чтобы не совершить ошибку, которая повлечет за собой низкую отметку. На уроке же с применением технологии геймификации такой проблемы нет. На этом уроке учащиеся действуют в соответствии с заданным сюжетом, они играют роль, говорят от имени персонажа, ошибка которого не приводит к плохой отметке, а лишь меняет ход игры. При этом применяемая наглядная демонстрация прогресса учащихся (звездочки, карточки, бейджи, значки) позволяет учащемуся самому оценивать свой прогресс, создает благоприятную психологическую обстановку.

Кроме того, учитель может изменить способ коммуникации на уроках, ввести основные фразы, которые регулируют прохождение игровых заданий и которые известны учащимся по компьютерным играм. Например, *point, level up, global task, win, defeat, good game* и т.д. Эти слова могут повысить интерес учащихся к учебному процессу и нивелировать негативное отношение к учению, т.к. вышеперечисленные элементы игр обуславливают актуализацию в памяти детей определенного позитивного опыта, поэтому они с энтузиазмом включаются в процесс, надеясь и на уроке получить такой же позитивный опыт.

Конечно, при большом количестве плюсов у данной технологии есть и отрицательные черты. Во-первых, это возможность увлечься самой игрой и потерять связь с реальным процессом обучения и, как результат, совсем потерять интерес к традиционным урокам. Во-вторых, это высокая затратность при подготовке к такого рода занятиям. Учителю необходимо продумать и разработать много игровых элементов и механизмов:

- сюжет, который должен быть интересным и известным;
- цель, которая объединит учебную цель и игровую;
- ники и аватарки, соответствующие сюжету;
- испытания, т.е. задания, имеющие определенный уровень (начальный, средний, высокий) сложности и ограниченное время выполнения;
- уровни, переход по которым будет осуществляться по результатам выполнения разноуровневых заданий;
 - очки, их количество зависит от уровня сложности задания;
 - таблицу результативности, отражающую заработанные очки и пройденные всеми учащимися уровни;
 - игровую лексику, которая позволит окунуться в игровую атмосферу и поддержать игровую имитацию.

Чтобы избежать отрицательных моментов, необходимо грамотно продумать саму систему и понимать, из чего состоит технология и для чего она применяется. Геймифицированный учебный процесс позволяет школьнику раскрыться, проявить себя, узнать свои слабые и сильные стороны в изучаемом предмете. Урок с применением технологий геймификации, построенный с учетом возрастных особенностей учащихся, позволяет ученикам удовлетворить их возрастные потребности в успешности, формирует позитивное отношение к процессу обучения и мотивирует к получению знаний. Игровые элементы на уроках английского языка, правильно подобранные с учетом возрастных особенностей младших школьников, делают процесс обучения более продуктивным и позволяют решить поставленные образовательные задачи.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Воскресенский И. С., Хорошилова С. П.* Геймификация на уроках английского языка как способ совершенствования социокультурной компетенции учащихся с использованием онлайн-платформ // Научное обозрение. Педагогические науки. 2019. № 2-1. С. 71–74.