

Н. А. Макарова

**ЭЛЕМЕНТЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОЙ ЛЕКСИКЕ
СТУДЕНТОВ МЛАДШИХ КУРСОВ**

Одной из ключевых проблем в организации эффективного образовательного процесса на младших курсах является отсутствие у некоторых студен-

тов внутренней мотивации к обучению. Среди возможных подходов к решению данного вопроса является использование элементов геймификации как эффективной стратегии формирования заинтересованности студентов.

Один из первых специалистов в области геймификации Ю Кай Чоу определяет *геймификацию* как извлечение всех забавных, интересных и вовлекающих элементов из игр и их применение в другой деятельности для повышения ее результативности. Он также выделяет восемь основных факторов мотивации игрока: чувство собственной значимости, стремление к лидерству, самосовершенствование, чувство накопления, конкуренция, ограниченность ресурсов, непредсказуемость, избегание негатива. Грамотная апелляция к данным поведенческим стимулам обеспечивает успех многочисленных игр, в том числе образовательных.

Данное утверждение подтверждается обратной связью, полученной от обучающихся младших курсов. Несколько студентов отметили, что стремление победить одноклассников в онлайн-викторинах является для них более сильным стимулом, чем получение положительных отметок за промежуточные тесты. Здесь сказывается фактор конкуренции. В то же время среди преимуществ использования игр на занятиях обучающиеся отмечают эффект сюрприза (фактор непредсказуемости) и формирование положительных эмоций (фактор избегания негатива).

В данном исследовании нам бы хотелось рассмотреть использование игр в обучении английской лексики. Студенты регулярно сталкиваются с трудностями в процессе усвоения большого количества лексических единиц и применения их на практике. Элементы геймификации отлично подходят для того, чтобы облегчить эту задачу и сделать ее более увлекательной. Условно можно разделить образовательные игры на парные и групповые; языковые и речевые; традиционные игры и игры с применением информационно-коммуникационных технологий. Все виды дополняют друг друга.

Для начала хотелось бы рассмотреть игры, которые лучше всего использовать сразу после введения лексического материала. Наиболее подходящими представляются языковые игры на понимание дефиниции слов (Alias, Taboo, Half a crossword, Draw Mime Explain). Alias представляет собой набор карточек с активной лексикой. Студенты работают в парах или командах, которые соревнуются между собой. Студенты объясняют на время слова партнеру или своей команде, задача которых вспомнить подходящую лексическую единицу. В продвинутых группах уместно усложнить задачу с Taboo game. Ее правила схожи с Alias, но, в отличие от предыдущей игры, вводятся три слова-табу, которые нельзя использовать в объяснении. В качестве ограничителей лучше всего подойдут синонимы, антонимы, обобщающие слова из словарных дефиниций, близкие по сочетаемости слова. Данное упражнение хорошо развивает компенсаторные умения студентов, помогает им разнообразить свой словарный запас.

Для проверки понимания студентами значения лексических единиц можно также воспользоваться интернет-ресурсом Half a crossword, где можно

быстро составить половинчатые кроссворды. Для этого преподаватель вводит список слов в одну колонку через клавишу Enter. Сайт генерирует кроссворд и разбивает его на две части: Student A, Student B, также автоматически создаются ключи для преподавателя. Студенты работают в парах. Каждый получает свою часть кроссворда, где представлена только половина слов. Задача игроков объяснить недостающие слова друг другу и восстановить кроссворд.

Возможно, самой увлекательной командной игрой в данной категории является Draw Mime Explain. Преподавателю необходимо подготовить два набора карт. Один – с активной лексикой, другой с заданиями draw, mime, explain. Участники по очереди берут две карточки: одну со словом, другую – с заданием к этому слову. Пока один студент рисует, показывает или объясняет слово, другие отгадывают. Тот, кто назвал больше слов, выигрывает. Единственное условие – лексика должна быть максимально конкретной, иначе ее будет сложно изобразить. Так данная игра идеальна для отработки тем «Кухонные приборы», «Мебель», «Одежда», но вряд ли подойдет для выражений о характере человека или описания природы.

Для отработки слов в контексте можно использовать Banana Game, Tic-Tac-Toe, Domino. В Banana game студенты сначала работают индивидуально и составляют предложения с новой лексикой. Затем они заменяют активные слова словом *banana* и играют в парах. Задача партнеров – угадать, какая лексика имелась в виду. Важно обратить внимание студентов на то, что предложения должны быть составлены таким образом, чтобы слова легко выводились из контекста и отсутствовала двусмысленность. Например, отрабатывается устойчивое выражение *to be like two peas in a pod*. Предложение *They are like two BANANAS* составлено некорректно. Грамотным будет заменить только часть выражения: *They are like two BANANAS in a pod*. или расширить контекст: *The brothers' resemblance is striking. They are like two BANANAS*.

Для реализации игры Tic-Tac-Toe преподавателю нужно подготовить таблицу со словами 3x3. Студенты играют на предложенном поле в крестики-нолики по классическим правилам – выигрывает тот, кто заполнит свою линию раньше. Единственное нововведение: прежде чем поставить свой знак, участники должны составить свои предложения со словами.

В игре Domino отрабатывается сочетаемость слов. Студентам предлагается набор двойных карт со словами, где написаны два слова (первое окончание одного словосочетания, второе – начало другого словосочетания). Исключения – первая карта (нет первого слова) и последняя карта (нет второго слова). Это необходимо для обозначения границ игрового поля. Мини-группы должны соотнести карточки, чтобы восстановить «поезд» из слов. Команда, сделавшая это быстрее, выигрывает.

Banana game, Tic-Tac-Toe, Domino можно трансформировать из языковых упражнений в речевые или условно-речевые. Например, вместо повествовательных предложений попросить студентов составить вопросы и задать

их друг другу. Или в Domino после построения словосочетаний можно составить связную историю с ними. Вопросы способствуют развитию коммуникативных навыков обучающихся, а создание истории улучшает их письменную речь и развивает креативность.

На этапе повторения лексического материала эффективным представляется использование интернет-ресурсов. Популярными являются викторины Kahoot и Quizizz с выбором вариантов ответа, а также Jeopardylabs, где можно выбрать категорию вопроса (Synonyms, Opposites, Prepositions) и уровень сложности (100–500). Студенты могут играть каждый за себя или соревноваться командами. Из возможных недостатков можно отметить трудоемкость создания игры преподавателем, но это компенсируется вовлеченностью и заинтересованностью студентов в процессе игры, а также положительным влиянием на усвоение обучающимися лексических единиц.

Подводя итоги вышесказанному, хочется отметить, что геймификация является эффективным инструментом в образовательном процессе. Использование элементов геймификации на занятиях делает процесс обучения проще и увлекательнее, способствует вовлеченности и заинтересованности студентов, повышает их мотивацию и создает ситуацию успеха. Также применение предложенных игр формирует активную позицию обучающихся на занятиях. Преподаватель же выступает фасилитатором образовательного процесса, мониторит ответы и корректирует частотные ошибки, не доминируя над студентами, что, на наш взгляд, является наиболее эффективным взаимодействием в рамках личностно-ориентированного подхода.