

Использование методов геймификации в процессе обучения иностранному языку

Тараканова Алеся Михайловна

Преподаватель

ГГУ им. Ф.Скорины, г. Гомель

На фоне развития информационного общества происходит изменение образовательных подходов. Традиционные подходы уходят в прошлое, но вместе с тем появляются новые, которые основаны на информационно-коммуникационных и игровых технологиях.

Польза игры в процессе обучения хорошо известна. Игра дает возможность развить навыки критического мышления, социальные навыки, такие как работа в команде, и языковые навыки с помощью стратегий ведения переговоров или составления и выполнения инструкций. Геймификация — использование игровых технологий в неигровых ситуациях — является относительно новой методикой и потому обладает недостаточной изученностью, но в то же время и широким образовательным потенциалом. Она находит применение в различных сферах человеческой жизни, но в последнее десятилетие рассматривается как один из наиболее перспективных инновационных подходов в обучении иностранному языку. Геймификацию можно использовать практически для всех возрастов и языковых уровней.

Геймификация в обучении — использование игровых правил, используемых в современных онлайн-играх, для мотивации учащихся и достижения реальных образовательных целей в курсе изучения учебного предмета. Сущность её состоит в предположении, что вид взаимодействия, который испытывают геймеры с играми, может быть переведен в образовательный контекст с целью облегчения обучения и влияния на поведение учащихся. Геймификация, в противоположность игре, в которой мотивом является сам процесс, направлена на результат учебной деятельности. На поверхности геймификации лежит идея использования игрового подхода для того, чтобы сделать преподавание и обучение более интересным. Однако если разбираться с этим явлением более серьезно, то можно обнаружить такие важные для обучения возможности, как вовлеченность в учебный процесс, высокую мотивацию, автономию, смысловое содержание и разнообразие. В электронном образовании игры могут заменить надоевшие типовые задания, а при традиционном обучении разнообразить сложившийся формат занятий. Настоящая ценность геймификации состоит в том, чтобы игровой принцип способствовал созданию осмысленного учебного опыта.

Для того чтобы геймифицированный процесс обучения иностранным языкам стал эффективным, необходимо соблюдать определенные условия, самым важным из которых является системность. Геймификация должна продолжаться на протяжении всего образовательного курса, от постановки цели и задач до контроля знаний. Обучение на основе игр по сути означает превращение деятельности в игру, в которой есть начало, середина и конец. Преподавателю следует тщательно продумать механику игры (очки, бейджи, уровни, лидерборды), систему наград, измерение оценки результатов, концентрацию внимания игроков за счет интерактивных элементов.

Также следует учитывать три области поведения учащихся на уроке с использованием геймификации: когнитивная, эмоциональная и социальная. Каждая игра имеет определенный свод правил, единый для всех игроков, при этом должна обеспечивать решение задач, которые адаптированы к уровню знаний учащихся. По мере прохождения игры повышается трудность, что помогает сформировать заданные умения. При участии в геймифицированном уроке учащиеся

испытывают сильные эмоции, как положительные, так и негативные. При этом должны быть созданы такие условия, чтобы все усилия учащихся были вознаграждены. Организация и содержание игры дают возможность выполнять различные роли в игровом пространстве, а также принимать решения, основываясь на различных точках зрения.

Хорошо продуманные игры, в которые можно играть разными способами, с использованием различных носителей и платформ, могут вовлечь учащихся так, как это могут сделать немногие другие методы. Игры могут принимать форму игры слов, языковой игры, повествовательной и ролевой игры. Цифровые игры могут быть отличным источником аутентичных текстов, а также средством развития умений работы в команде и формирования навыков аудирования и говорения. При этом даже минимум языкового материала в игре позволит учащимся проявить творческий подход и генерировать свои собственные идеи.

Грамотно и тщательно спланированная система геймификации дает хорошие результаты в процессе обучения иностранным языкам. Однако, чтобы избежать возможных негативных последствий, учитель должен уметь совмещать геймификацию с другими технологиями.

Литература

1. Краснова Т. И. Геймификация обучения иностранному языку / Т. И. Краснова // Молодой ученый. — 2015. — № 11 (91). — С. 1373-1375.

2. Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus [Электронный ресурс]. — URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/> (дата обращения: 09.11.2021)

3. Joey J. Lee Gamification in Education: What, How, Why Bother? [Электронный ресурс]. — URL: https://www.academia.edu/570970/Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother (дата обращения: 09.11.2021)