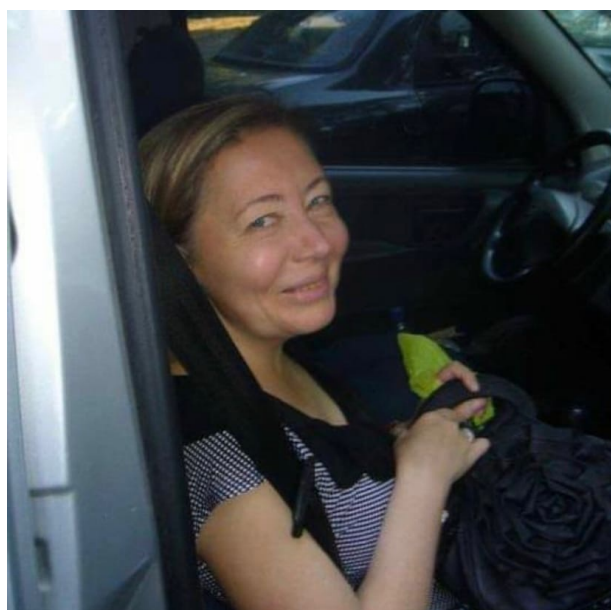


Геймификация и новые медиа в обучении иностранным языкам



Колобанова Инна Васильевна

учитель английского языка
высшей квалификационной категории
ГБОУ школы №853 г. Москва

В рамках проекта «Университетские среды для учителей» Московский городской университет управления Правительства Москвы проводил серию мастер-классов под общей темой «Геймификация и новые медиа в обучении иностранным языкам», активным участником которых была учитель английского языка высшей квалификационной категории ГБОУ школы № 853 Колобанова И.В.

Целью таких занятий было повышение мотивации к изучению иностранного языка, формирование компетенции в сфере межкультурной коммуникации у учащихся и студентов. Занятия такого рода относятся к категории «Применение новых медиа на уроках иностранного языка TED TALKS»

TED (технология, развлечение, дизайн) — это международная некоммерческая организация, цель которой заключается в обмене опытом и распространении знаний и интересных идей по всему миру посредством (до 20 минут), но информативных докладов в доступной форме. Использование «тедов» на уроках английского языка связано с применением методики CLIL «изучение языка и нового контента», получившей распространение в Европе благодаря высокой практической значимости для обучающихся. Интегрирование «тедов» в учебный процесс позволяет развивать все виды речевой деятельности на современном материале с использованием новых медиа.

На занятиях слушатели знакомились с содержанием и возможностями образовательных платформ [ted.com](https://www.ted.com) и ed.ted.com, и с практическими наработками коллег, которые можно сразу использовать в своей работе, что вызывает большой интерес как у учителей, так и у обучающихся.

Ни для кого не секрет, что процесс современной геймификации с использованием новейших

компьютерных и мобильных интерактивных технологий стал неотъемлемой частью не только школьной, но и взрослой жизни.

Мы, учителя, постоянно ищем новые пути и способы раскрытия скрытого потенциала учащихся, чтобы нацелить их на достижение новых уровней в обучении. Применительно к обучению в английском языке необходимо сформировать устойчивый интерес и, соответственно, мотивировать учащихся на достижение результата.

В отечественной педагогике позволяют игровые образовательные технологии эдьютейнмент, а в зарубежной педагогике — геймификация. Термин «геймификация» происходит от слова «gamification», «game» (игра)+ification. «Эдьютейнмент» происходит от английского слова education — образование и entertainment — развлечение.

Геймификация обладает недостаточной изученностью по причине того, что является относительно новой методикой, но при этом имеет широкий образовательный потенциал, и рассматривается как один из наиболее перспективных инновационных подходов к проведению уроков в школе. Так, по определению Кембриджского словаря, геймификация превращает деятельность в нечто более похожее на игру для того, чтобы сделать ее более интересной и занимательной. Если обратиться к Оксфордскому словарю, то можно сделать умозаключение, будто технология геймификации подразумевает применение типичных элементов игры (например, подсчет очков, конкуренция с другими, правила игры) к другим областям деятельности.

Отличием геймификации от других образовательных технологий, основанных на принципах игры, является применение подходов, характерных для компьютерных игр с целью повышения вовлеченности обучающихся в процессе обучения и изучения английского языка.

Таким образом, урок, построенный с использованием геймификации, позволяет удерживать внимание учащихся, не оставляет никого равнодушным в классе, заряжает позитивом и эмоционально настраивает на победу в игре. Основной принцип геймификации — это постоянная обратная связь с учащимися. Учитель всегда может скорректировать процесс обучения, удерживая внимание группы учащихся. Элементы геймификации легко применимы как для групповой, так и для индивидуальной деятельности для всех возрастов обучающихся.

На мой взгляд, причинами использования игр при обучении иностранному языку являются:

1. Развитие всех видов речевой деятельности (говорение, аудирование, чтение и письмо)
2. Дух соревнования увеличивает активность учащихся. Главная цель игры — победить, где раскрываются дополнительные ресурсы учеников, их художественный, музыкальный, артистический или другой потенциал, в зависимости от заданий игры
3. Повышенный интерес и внимание аудитории. Во время игры учитель получает все внимание обучающихся
4. Игры способствуют преодолению языкового барьера и эмоциональному расслаблению
5. Создание коммуникативной ситуации во время игры
6. Эффект благоприятной атмосферы на уроке. Team building положительно сказывается на успехах обучающихся и создает дружелюбную атмосферу на уроках английского языка
7. Изучение иностранного языка происходит на системном уровне. Во время игры наблюдается тренировка правильного произношения слов (фонетика), правило составления конструкции предложения в нужном времени и залоге (грамматика), повторение и узнавание новых слов (лексика). А фонетика, лексика и грамматика — это «три кита» при обучении любому иностранному языку.

В настоящее время большинство учащихся обладают недостаточно высоким уровнем мотивации и заинтересованности в изучении иностранного языка по причине его сложности или непонимания для чего нужен иностранный язык в жизни. Не только дети, но и взрослые, любят не просто играть, а соревноваться, побеждать. Когда мы получаем вместо скучных уроков позитивные эмоции, то информация усваивается гораздо быстрее и лучше. В этом случае на помощь приходит технология геймификации.

В заключение хочется отметить, что перед системой образования стоит важная задача применения современных образовательных технологий для формирования требуемых компетенций. Данную задачу поможет решить геймификация, которую можно считать новым способом организации обучения, имеющую большой педагогический потенциал. Эксперты дают прогноз, что со временем классические формы обучения будут уходить на второй план, а их место займут новые практики и методики, тем самым геймификация станет неотъемлемым элементом образования будущего.

Используя данную методику, ставшую новым мировым трендом, приносящую положительные результаты, повышающую эффективность обучения и решающую реальные образовательные проблемы и задачи, и опираясь на опыт своей работы, рекомендую ее применять на практике всем учителям иностранного языка.