

Игрофикация обучения иностранному языку как составляющая проектной образовательной технологии

А.В. Палагутин, e-mail: palagutin55843@gmail.com¹

М.А. Палагутина, email: marinapalagutina@mail.ru²

И.С. Серповская, email: serpovskaya.irina@yandex.ru²

¹ФГБОУ ВО «Воронежский государственный университет»

²МБОУ «Новоусманский лицей»

***Аннотация.** Статья посвящена изучению вопроса использования актуальных игрофикационных средств обучения или игрофикации образовательного процесса в современных условиях. Игрофикация рассматривается, как метод улучшения процесса формирования языковых навыков. Использование на занятиях интерактивных игр интенсифицирует познавательную деятельность, заинтересовывает обучающихся, что способствует желанию учиться, а преподавателю позволяет дифференцировать, индивидуализировать процесс обучения, формировать у учащихся навыки самоконтроля, адекватной самооценки.*

***Ключевые слова:** игрофикация, образование, игрофикационные платформы, инновационное обучение, английский язык.*

Введение

Внедрение игрофикационных технологий в процесс обучения иностранным языкам является мощным креативным средством повышения эффективности и качества образования, позволяющим интенсифицировать и индивидуализировать усвоение учебного материала, побуждающим к рефлексии и организации исследовательской и познавательной деятельности учащихся, способствует комплексному формированию всех аспектов коммуникативной компетенции.

Игрофикация образовательного процесса на основе информационно-компьютерных технологий - не только эффективный инструмент накопления и предъявления информации, но и необходимое условие формирования новых образовательных моделей, которые позволяют оставаться в актуальной зоне научно-технического прогресса и существенно обогащают и разнообразят преподавание иностранных языков, являются мощным средством обучения, контроля и управления учебным процессом.

Задачи игрофикационного обучения:

- повышение мотивационной насыщенности учебного процесса;

- обеспечение условий для творческого освоения различных навыков;
- интеграция различных форм и стратегий, направленных на развитие самостоятельной познавательной активности обучающихся;
- формирование на базе языковых знаний современной информационной культуры;
- организация познавательной коммуникационной деятельности с носителями языка и членами сетевого сообщества, изучающими иностранный язык.

В процессе преподавания игрофикационные технологии могут использоваться в различных формах: самостоятельное обучение с отсутствием или отрицанием деятельности учителя; использование тренинговых программ; использование диагностических и контролируемых материалов; выполнение самостоятельных творческих заданий; использование игровых, занимательных программ и информационно-справочных программ.

Игрофикация, как главный тренд в образовании открывает новые перспективы для обучения английскому языку, позволяет передавать знания в интерактивной форме, влияет на когнитивное развитие обучающихся, концентрацию внимания, развитие мышления, воображения, совершенствование лексических и грамматических навыков.

1. Игрофикационные методы обучения иностранному языку

Игрофикационный метод — это универсальное средство обучения иностранному языку, эффективность которого зависит от качества и планомерности использования разнообразных мультимедийных технологий.

Подобные дидактические игры позволяют организовывать интерактивное взаимодействие учащихся с информационно-образовательной средой, погружаться в виртуальный мир игры, который для них является уже знакомым и известным, а также одновременно закреплять изучаемые языковые явления.

Изучение английского языка можно облегчить и сделать наиболее увлекательным с помощью мобильных приложений — это отличный способ практиковать английский язык. Например, для отработки правил грамматики используется Grammar Up, приложение, позволяющее проконтролировать знания по определенным темам. Best Colleges Online предлагает список из 16 приложений для студентов, изучающих английский язык, от базовых инструкций по написанию букв до руководств по произношению, кроме того можно играть в классические игры, такие как Scrabble и Boggle, на мобильных устройствах. Очень широко используется платформа My Grammar Lab.

Она насчитывает большое количество учебных ресурсов, упражнений и дополнительного материала для изучения иностранных языков. Также отметим, что эта платформа имеет мгновенное автоматическое оценивание результатов заданий, что является очень полезным и целесообразным в случае самообразования.

Платформа *Lingua Attack*, которая была создана как инновационный языковой онлайн-ресурс для самостоятельного изучения иностранного языка. Платформа имеет 26 языков интерфейса и 6 основных языков для изучения (английский, испанский, французский, немецкий, португальский, китайский).

Эта платформа существует в браузерном варианте и мобильном приложении.

Есть много ресурсов, которые повышают степень усвоения базовых речевых структур и коммуникативных стратегий при изучении иностранного языка:

- *Quizlet* — это онлайн-инструмент для обучения, который позволяет создавать карточки, короткие тесты и викторины по орфографии, превращает обучение в увлекательное занятие, помогает учащимся практиковаться и проверять свой словарный запас. *Memrise* - для собственных курсов мультимедийных карточек.

- *Kahoot* — это бесплатная обучающая платформа, основанная на играх, которая делает обучение интересным. С *Kahoot* вы можете создавать свои собственные викторины и анализировать результаты.

- *Quizziz* позволяет создавать е викторины в кратчайшие сроки.

- Веб-квесты — это увлекательный способ для студентов продемонстрировать уровень владения иностранным языком для выполнения проблемного задания.

- *ClassMarker* - безопасная, профессиональная веб-служба тестирования, это простой в использовании, настраиваемый онлайн-конструктор тестов для бизнеса, обучения и оценки образования.

- *Google Forms*, *Microsoft Forms* – для создания тестов и викторин, на которые учащиеся могут отвечать в браузерах своих телефонов, и вы увидите все результаты в электронной таблице.

- *Your StocK Music Player* - музыкальный проигрыватель для прослушивания и контроля понимания аудирования.

- *Collage Maker App* - приложение для создания коллажей и описания изображений

- *GoConqr* — это персональная учебная среда, которая позволяет учащимся и преподавателям создавать, находить и обмениваться учебными ресурсами.

– WordSalad — это приложение для создания «облаков слов» из предоставленного текста, что позволяет настраивать облака слов, изменяя цвета, шрифты и ориентацию слов. Это еще один творческий способ преподавания английского языка с помощью технологий — использование облаков слов для увеличения словарного запаса.

– Quill помогает перейти от фрагментированных и повторяющихся предложений к сложным и хорошо структурированным предложениям с помощью Quill Connect. Используя доказательную стратегию объединения предложений, несколько идей соединяются в одно предложение.

– Crossword Labs — сайт для создания собственных кроссвордов.

– Plickers — это инструмент, который позволяет преподавателям собирать данные формирующего оценивания в режиме реального времени без необходимости использования устройств учащихся.

– Story Bird используется для создания книг, Pixtoon - для создания комиксов и раскадровок.

– PowToon — анимированные поясняющие видео; GetPowToon - анимированные презентации.

– My Free Bingo Cards - генератор карточек для бинго, все карты бинго можно настроить, изменив название, слова и даже цвет и фон.

– Duolingo for Schools предлагает самую популярную платформу для изучения языков.

– Quik создает видеоролики всего за несколько нажатий.

– Edmodo — это глобальная образовательная сеть, которая помогает всем учащимся найти людей и ресурсы, необходимые для полного раскрытия их потенциала. Padlet - вы можете создавать красивые доски, документы и веб-страницы, которые легко читать и в которые интересно вносить свой вклад. Voki — это инструмент, который учащиеся могут использовать для выполнения домашних, классных или проектов. С Mentimeter вы можете участвовать в презентациях со своих смартфонов и показывать результаты в прямом эфире. Добавляя опросы, облака слов, вопросы и ответы, слайды и многое другое в свои презентации, можно создать дополнительные интерактивные возможности для всей аудитории.

Существует множество приложений для общения в чате, которые используются для обучения иностранному языку, например, приложение Fake Chat Conversations может быть очень полезным, если вы хотите убедиться, что учащиеся поняли тему

Одним из способов аутентичного усвоения информации являются цифровые экскурсии, которые предоставляют возможность увеличить

словарный запас во время веселых виртуальных путешествий, побывать в известных музеях и театрах мира, узнать о правительстве на таких сайтах, как Inside the White House и т.д.

Альтернативным вариантом интернет-платформ являются отдельные игры, а не платформы в целом, которые используются для подготовки к итоговой аттестации или повторения изученного материала.

Усвоенный с помощью видеоигр материал - более структурированный и запоминающийся [6].

Подытоживая, отметим, что образовательный ландшафт демонстрирует быстрые изменения, направленные на использование социальных медиа и мобильных технологий для обучающихся.

2. Компьютерные игры в контексте воспитания, обучения и образования

Студенты могут овладеть правописанием, грамматикой и другими навыками английского языка, играя в компьютерные игры. По мнению ученых Л. Окагаки, С.Шел, С. Гринфильд компьютерные игры оказывают влияние на пространственные функции. Результаты исследований Гринфильда П. говорят о том, что зрительное внимание у тех, кто играет в компьютерные игры, распределяется более расчётливо.[8]

Изучая развивающий потенциал видеоигр на материале своих исследований, А.Г.Шмелев утверждает: «...играя на компьютере ребенок...активно взаимодействует пусть с искусственным, но все же взаимодействует с каким-то миром. При этом он учится не только быстро нажимать на клавиши, но и строить в своей голове образно-концептуальные модели, без которых нельзя добиться успеха в современных компьютерных играх... и в этом проявляется их развивающий потенциал, особенно это касается интеллекта». Он указывает и на возможную опасность, связанную с ранним приобщением к компьютерной игре: «...условность мира игр (как, впрочем, и мира «мультиков») требует чрезвычайного ограничения в доступе к ним дошкольника, пока не сформируется образ реального мира, как основа здравого смысла» [7].

Оптимизация соотношений различных форм компьютерного обучения связано с использованием компьютерной игровой среды. Она дает ребенку большое «поле самостоятельности. Компьютерные игры как средство обучения помогают распределить материал от более простого к более сложному для каждого конкретного обучающегося, а также разрабатывают объективную систему поощрения. Необходимо

отметить, что компьютерные игры практически полностью устраняют ситуации неуспеха обучающихся.

Существует несколько причин, объясняющих, почему игры полезны для развития языковых навыков и умений. Успешное прохождение этапа игры мотивирует к последующему выполнению, а, следовательно, к изучению английского языка, игры учат новой лексике, в отличие от фильмов и сериалов, предоставляют возможность взаимодействовать, давать ответную реакцию, поэтому разное произношение, акцент, стиль речи, все наиболее приближено к реальной речи англоговорящих [5]

Использование компьютерных игр в качестве средства обучения и развития - это мощный инструмент повышения качества образования, путем разнообразия технологий и эффективности контроля.

3. Методологическая классификация компьютерных игр

В настоящее время существуют обучающие компьютерные игры по всем предметам, в том числе и по иностранному языку. Методическая классификация выявляет специфику языковых компьютерных игр и разделяет их по характеру взаимодействия, локализации мотивирующих факторов, количеству участников. К основным группам относят динамические игры, в которых требуется максимальная скорость реакции и точность, но присутствует минимум интеллектуальных задач. Ко второй основной группе относят игры планирования, в которых нужно думать о развитии и давать оценку ситуации. К третьей относят сюжетные игры. Чтобы совершенствовать язык, подойдет практически любая игра, где много сопровождающего текста и говорливые персонажи.[4]

Квесты Point-and-click - игры на поиск предметов и взаимодействие с ними. Они отличаются простыми сюжетами в фантастических сеттингах и несложными заданиями, позволяющими изучать лексику на конкретных примерах; ролевые игры, где исследуется окружающий мир, присутствует постоянное общение с персонажами, вследствие чего, автоматически прокачивается навык чтения и восприятия на слух; онлайн-игры, в которых вы находитесь в одном мире с множеством реальных игроков.

Условно выделяется две группы игр, способствующие изучению иностранного языка:

– Онлайн игры, для прохождения которых необходимо общение с другими игроками. Такие игры получают распространение на разных уровнях обучения – от общеобразовательной школы до дополнительного профессионального образования. Они позволяют иллюстрировать и дополнять информацию из лекций, книг, других источников, помогают

учащимся получить опыт применения умений в игровой обстановке, состязаться и побеждать «силой интеллекта», умением сотрудничать и объединять усилия. Под первый тип подходят игры с совместным прохождением, они создают дополнительные стимулы для общения. В отличие от практики с языковыми партнерами, онлайн репетиторства и языкового обмена, – в играх всегда есть тема для разговора и довольно часто появляется необходимость передать критическую для победы информацию, что делает онлайн игры отличным инструментом для изучения языка.

– Одиночные игры, в них можно играть с интересом только при знании языка.

Эти характеристики выявляют функциональную сопоставимость языковых упражнений, используемых в обучении иностранным языкам. [4]

4. Возрастные особенности обучающихся

Кроме того, необходимо отметить, что игры должны соответствовать возрастному цензу. Необходимо выявить психологические особенности школьников, которые пользуются компьютерными играми в своей повседневной жизни.

Л. С. Выгодский писал, что «возраст является определенно замкнутым циклом детского развития, который имеет свою динамику и структуру»[2]

Обучающиеся в подростковом возрасте становятся ориентированы на своё хобби, которое может приобрести характер настоящей страсти, кроме того, формируются неформальные группы, успеваемость во многих случаях снижается. Компьютерная игра, правильно выбранная, может помочь ребёнку выйти из стрессовой ситуации, но необходимо соблюдать временной лимит.[1] При правильной организации игры подростка, компьютерная игра приносит пользу. При бесконтрольном процессе – игра на компьютере оказывает отрицательное влияние. У взрослых, учителей, родителей, отношение к компьютерным играм определилось: это явление имеет свои положительные и отрицательные стороны, поэтому необходимо сделать их полезными и безопасными.

Использование компьютерных игр является целесообразным по следующим причинам: расширяет диапазон усвоения лексических единиц, позволяет использовать опору на инструментальную мотивацию для повышения яркости и силы формирующих образов слов, дает возможность соответственно регулировать временной режим выполнения упражнений.

Многие педагоги замечают изменения у школьников, играющих в компьютерные игры на английском языке: обучающиеся

реже сталкиваются с проблемой языкового барьера; вступают в дискуссию; у обучающихся развивается языковая догадка.

Психологические особенности подросткового возраста способствуют быстрому вовлечению детей в компьютерные игры. Введение компьютерных игр в процесс обучения является целесообразным. При правильной организации учебного процесса, игра оказывает положительные эффекты – развитие памяти, логического мышления, освоение обучающих программ. Выбираемые для учебного процесса игры должны соответствовать возрастному цензу, установленному на эту игру. Главной сложностью при включении компьютерных игр является фактор времени и оснащения. При выборе игры часто важное место занимают и используемые при ее разработке технологии, поскольку они требуют определённых программ и технических ресурсов. Компьютерные игры не могут заменить классическое изучение английского с преподавателем, это дополнительный инструмент, который повышает мотивацию и делает обучение разнообразнее

Вывод

Говоря о преимуществах работы учеников с компьютером, следует еще раз назвать его бесспорные достоинства: возможность реализации принципа индивидуальности, наличие моментальной обратной связи, большие возможности наглядного предъявления языкового материала, объективная оценка результатов действий, активность обучаемого, обусловленная интерактивной формой работы с учебным материалом. Ученик не отвлекается от содержания действий по решению поставленных задач, и имеет возможность развернутого контроля собственных достижений. Кроме того, учащиеся оказываются в условиях большего эмоционального комфорта, поскольку нет отрицательного эмоционального воздействия со стороны преподавателя или одноклассников. Это позволяет проводить занятия более эффективно, организовав режим активной коммуникации — полноценного человеческого общения, где средствами общения становится иностранный язык и культура страны изучаемого языка. Эта возможность обеспечивается тем, что овладение средствами языка в режиме тренинга осуществляется учениками самостоятельно, что предполагает сознательное отношение к процессу учения, когда подготовка овладения языковыми навыками нацелена на решение конкретных задач (коммуникативных и вербальных). Таким образом, внедрение компьютерных игровых технологий создает предпосылки для интенсификации образовательного процесса, способствуют раскрытию и совершенствованию личностных качеств обучаемых.

Компьютерные технологии дают самые широкие возможности для развития творческого потенциала школьников: подросток учится находить и обрабатывать нужную информацию, при помощи компьютерных версий словарей имеет возможность прослушать правильное произношение, увидеть зрительный образ слова при помощи картинки или видео. Компьютерные обучающие программы и игры существенно обогащают учебный процесс и позволяют реализовывать новые подходы к обучению, наиболее продуктивные и менее утомительные. Игрофикация учебного процесса является активным элементом организации обучения иностранным языкам при работе с одарёнными детьми, не подлежит сомнению также позитивное влияние различных форм синхронной и асинхронной Интернет - коммуникации (электронной почты, чата, форумов, веб-конференций) на формирование иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся. Интернет - ресурсы являются бесценной базой для создания информационно-предметной среды, образования и самообразования и должны быть направлены на комплексное формирование и развитие:

- Аспектов иноязычной коммуникативной компетенции во всем многообразии ее компонентов (лингвистического, социолингвистического, социокультурного, стратегического, дискурсивного, учебно-познавательного);

- Коммуникативно-когнитивных умений осуществлять поиск и отбор, производить обобщение, классификацию, анализ и синтез полученной информации, представлять и обсуждать результаты;

- Умений использовать Интернет-ресурсы для самообразования с целью знакомства с культурно-историческим наследием различных стран и народов, а также выступать в качестве представителя родной культуры, для удовлетворения своих информационных и образовательных интересов и потребностей.

Анализируя применение игровых ИКТ - технологий в учебно-воспитательном процессе можно сделать вывод:

- формируется познавательный интерес учащихся, создаётся целостная научная картина мира, расширяется сфера получаемой информации;

- развивается речь, формируются умения учащихся сравнивать, обобщать, делать выводы;

- материал таких уроков интересен и нестандартен, что приводит к более глубокому и прочному усвоению знаний, умений и навыков, способствует воспитанию эрудированного школьника. В отличие от традиционных методик, при использовании игрофикационных форм

обучения ученик сам становится главной действующей фигурой и сам открывает путь к усвоению знаний. Это побуждает к активному познанию окружающей действительности, к осмыслению и нахождению причинно-следственных связей, к развитию логики, мышления, коммуникативных способностей, воображения, внимания, речи и памяти.

Список литературы

1. Викентьева, А.Б. Компьютер как диагноз / А.Б. Викентьева // Культура. – 2000. – №13. – С. 8 – 10.
2. Выготский, Л.С. Педагогическая психология / Л.С. Выготский. – Москва: АСТ, Астрель, Люкс, 2005. – 671с.
3. История развития компьютерных игр [Электронный ресурс] // Games is Art: сайт. – Режим доступа: http://gamesisart.ru/istoriya_komputernyh_igr.html
4. Классификация жанров компьютерных игр [Электронный ресурс] // Game is Art: сайт. – Режим доступа: <http://gamesisart.ru/janr.html>
5. Кларин, М. В. Игровые обучающие технологии: в школе, на работе, в армии / М. В. Кларин // Народное образование. – 2016. – №4/5. – С.189 – 200.
6. Олейник Ю. П. Игрофикация в образовании: к вопросу об определении понятия [Электронный ресурс] // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 3. URL: <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20103> (дата обращения: 20.03.2021)
7. Фомичева, Ю.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми / Ю.В. Фомичева, А.Г. Шмелев, И.В. Бурмистров // Вестник МГУ. Психология. – 2010. – №3. – С. 38 – 41.
8. Greenfield, S. Journey to the Centers of the Mind: Toward a Science of Consciousness / S. Greenfield. – San Francisco: W.H. Freeman, 1995. – 1236р.