

МБУДО «Дом детского творчества»

**Использование технологии «Геймификация»  
на занятиях английского языка**

Автор-составитель:  
Добромилова Елена Александровна,  
педагог дополнительного образования



Бийск, 2018

В настоящее время в образовании предъявляется жёсткая система требований к результатам воспитания и обучения учащихся, возникает необходимость интенсификации педагогического процесса, поиска новых эффективных средств и способов реализации требуемых результатов. Среди множества технологий и методик воспитания и обучения актуальным становится применение игровых методик в неигровых ситуациях - геймификации. Геймификация - это различное применение подходов, характерных для компьютерных игр, для неигровых процессов с целью привлечения обучающихся, повышения их вовлечённости в решение учебных задач. Как показывает опыт, использование этого метода позволяет значительно увеличить эффективность образовательного процесса. Растущий к геймификации интерес объясняется желанием найти способ усиления вовлеченности субъектов учебно-воспитательного процесса в результативную деятельность и привнести больше открытости в систему оценивания её результатов. В геймификации используются такие игровые элементы, как постановка задач, обратная связь, уровни, творчество. Игроки набирают очки и баллы, что, в свою очередь, является стимулом для дальнейшего овладения предметом и материалом.

Целью разработки данного пособия является знакомство педагогической общественности с возможностями применения технологии геймификации в работе.

### **Роль, значение и функции геймификации в образовательной деятельности**

Знаете ли вы, что просмотр сериала может стать такой же частью обучения, как чтение учебника или посещение лекции? Согласитесь, гораздо интереснее изучать социальные явления, наблюдая за любимым героями, чем читать скучные учебники.

Не верите? А зря, ведь интерактивное образование давно и прочно вошло в программы многих зарубежных университетов. Оказывается, проходя уровень за уровнем в любимой игре, можно научиться и истории, и экономике, и военной стратегии, и даже основам безопасности жизнедеятельности, а также и иностранному языку и любой другой науке.

И пока одни смотрят «Игру престолов», другие совершенствуют стратегические навыки в StarCraft. Да-да, игры, как и сериалы, тоже порой становятся частью образовательной программы.

В связи с этим всё чаще приходится сталкиваться с термином геймификация. Термин геймификация происходит от слова «gamification», «game»(игра) +ification. Из этого термина понятно, что геймификацию используют не только для образовательного процесса, но геймификация в обучении работает продуктивно. С помощью игры обучающиеся начинают развивать те навыки, которые они были готовы игнорировать, или работе над которыми были склонны сопротивляться. Вот таким образом геймификация облегчает преподавание.

Сегодня насчитывается больше сотни различных образовательных технологий. Технология – это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве (толковый словарь). Но все ли они актуальны в современном мире, в XXI веке?

Если спросить, чего же хотят обучающиеся, большинство ответит: «Играть в компьютерные игры!»

Возникает такая тенденция: мир школы и современный мир – это два разных полюса. Школьный мир включает: традиционную классно-урочную систему, домашние задания, «стандартные, обычные уроки», применение учебника, атласа, карт, презентация к уроку, применение на уроках неэффективных форм, методов обучения. Что же включает в себя современный мир? Это постиндустриальное общество, век информатизации, компьютеризации, глобализация, инновации, модернизация, практикоориентированное обучение и многое другое.

В результате возникает противопоставление двух разных миров. В связи с этим возникает проблема: отставание образовательного пространства учебного заведения от реального детского мира, разрыв между реальностью и обучением. Педагог и учащийся говорят на разных языках.

Если раньше педагог находился выше учащегося по уровню развития и компетенций, то в настоящее время педагог часто сильно отстает от детей, которые уже на интуитивном уровне владеют новыми технологиями, и они вошли в их сознание, способы поведения и социализации. Поэтому возникает еще одна проблема - педагог не нравится детям, потому что он не современен. Педагоги оторваны от современного мира: не применение современных образовательных технологий, отсутствие ИКТ-компетентности и т.д. Но дети не учатся у тех, кто им не нравится. Как следствие, недоверие детей к педагогу, потеря интереса к обучению.

Чтобы разнообразить обучение и иметь возможность идти в ногу со временем, я использую на своих занятиях технологию геймификации.

Любая игра, в том числе и компьютерная, содержит в себе некоторые функции:

обучающая функция – развитие общеучебных умений и навыков, таких как память, внимание, восприятие информации различной модальности;

развлекательная функция – создание благоприятной атмосферы на занятиях, превращение их из скучного мероприятия в увлекательное приключение;

коммуникативная функция – объединение коллективов учащихся, установление эмоциональных контактов;

релаксационная функция – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении;

психотехническая функция – формирование навыков подготовки физиологического состояния играющих для более эффективной деятельности, перестройка психики для усвоения больших объемов информации.

Игра, сама по себе, - очень гибкая форма обучения. Она предполагает имитацию ситуаций, соответствующих выполнению реальных действий в рамках предложенной модели. Как результат – я получаю более прочное усвоение или закрепление знаний обучающимися.

Кроме того, в отличие от традиционных форм обучения, игра содержит очень важную компоненту – развлекательную. Зачастую проблема состоит в том, чтобы вовлечь и замотивировать обучающегося на начальном этапе. Часто страх перед сложностью дисциплины блокирует способности к восприятию информации, сводя их к минимуму. Создавая такую обстановку, обучающимся легко снимать эмоциональное напряжение и по максимуму проявлять свои способности. Технология геймификации способна решить и эту проблему. Все люди, независимо от возраста, любят играть. С самого детства термин «игра» у людей ассоциируется с положительными эмоциями.

Данную технологию я использую как для введения новой темы, так и для ее закрепления, а также можно посвятить одной игре и целый раздел. Все зависит от фантазии педагога. С помощью технологии геймификации можно изучать не только дисциплину «английский язык», но и любую другую.

Я активно использую данную технологию на своих занятиях. Благодаря данной технологии, в связи с высокой мотивацией обучающихся, повысился уровень знаний учащихся по сравнению с предыдущим годом, когда данная технология мною не использовалась. Я приведу пример плана-конспекта занятия с использованием технологии геймификации по сюжету компьютерной игры «Angry birds» (Энгри бердс). Занятие разработано для учащихся первого года обучения с целью повторения изученного материала.

План-конспект занятия  
Тема занятия: «Повторение изученного материала»

Цель: обобщение и повторение

Оснащение: маски-ободки на голову, карточки-мишени с заданиями, рогатка и шарик, бумажные макеты яиц, карточки с английским алфавитом, карточки с транскрипцией, текст на английском языке, английские слова.

Действия педагога	Действия обучающихся	Примечание
<p>1. Оргмомент Педагог приветствует обучающихся и спрашивает, как у них дела. Hello, children, how are you?</p>	<p>Обучающиеся приветствуют педагога. Hello! I am fine, thank you!</p>	<p>У педагога на голову надета маска с изображением злой птички из компьютерной игры «Angry bird»</p>
<p>2. Целеполагание и мотивация познавательной деятельности - Ребята, сегодня мы с вами будем играть в интересную игру. Как вы считаете, в какую игру мы будем играть на занятии? Today we will play the game! - Ребята, а кто может назвать правила этой игры?</p> <p>Правильно, ребята! Сегодня в роли злой птички буду я, а вы будете в роли свиней. Посмотрите на доску, здесь находятся мишени, по которым вы будете стрелять. Попав в мишень, вы должны выполнить задание, которое находится в этой мишени. Только после того, как задание будет выполнено правильно, вы сможете забрать главный приз - яйцо! Чем больше яиц вы сможете забрать, тем лучше!</p>	<p>Обучающиеся называют название компьютерной игры «Angry birds».</p> <p>Обучающиеся рассказывают, что в этой игре есть главные персонажи - это злые птички и свиньи. Свиньи стреляют по мишеням, для того чтобы разрушить жилища злых птиц и забрать у них яйца.</p> <p>Обучающиеся надевают маски на голову.</p>	<p>Педагог объясняет правила игры. На доске находятся мишени с заданиями, а также приготовлена рогатка и шарик. Обучающимся выдаются маски с изображениями свиней из игры .</p>

<p>Lets play!</p> <p>3. Основная часть</p> <p>Первое задание: расскажи английский алфавит!</p> <p>Следующее задание: собери английский алфавит!</p> <p>Следующее задание: прочитай слова по транскрипции!</p> <p>Следующее задание: подбери к слову, написанному по буквам, это же слово, написанное в транскрипции!</p> <p>Следующее задание: ответь на вопросы!  - Какая буква передает звуки [s] и [k]?  - Какая буква передает звук [h]?  - Какая буква передает звуки [ai], [j] и [i]?</p> <p>Следующее задание? прочитай текст!</p> <p>4. Итоговый этап</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ребята, в какую игру мы сегодня играли?</li> <li>- А что вы должны были сделать?</li> <li>- Собрали?</li> </ul> <p>Вы забрали у меня все</p>	<p>К доске выходит один обучающийся, стреляет по мишени из рогатки и смотрит задание.</p> <p>Обучающиеся рассказывают алфавит хором и получают за это яйцо.</p> <p>Выходит следующий обучающийся и стреляет в мишень из рогатки и показывает следующее задание. Обучающиеся выкладывают буквы алфавита по порядку и после этого получают яйцо.</p> <p>Выходит следующий обучающийся и стреляет в мишень из рогатки и показывает следующее задание. Один человек из команды читает слова и после правильно прочитанных слов получает яйцо.</p> <p>Выходит следующий обучающийся и стреляет в мишень из рогатки и показывает следующее задание.</p> <p>Обучающиеся выполняют задание и получают яйцо.</p> <p>Выходит следующий обучающийся и стреляет в мишень из рогатки и показывает следующее задание. Отвечают:  Буква Сс  Буква Нн</p> <p>Буква Уу и получают яйцо</p> <p>Выходит следующий обучающийся и стреляет в мишень из рогатки и показывает следующее задание.</p> <p>Обучающиеся читают текст и получают яйцо.</p> <p>Angry birds!</p> <p>Мы должны были собрать как</p>	<p>Выдаются карточки с буквами английского алфавита.</p> <p>Выдается лист со словами, написанными в транскрипции.</p> <p>Выдается лист со словами, написанными буквами и карточки со словами в транскрипции.</p> <p>Выдается текст на английском языке.</p>
---	--	---

<p>(почти все) яйца. Сегодня вы меня победили! Good bye!</p>	<p>можно больше яиц! Да! Ура! Good bye!</p>	<p>Если обучающиеся выполнили задание ошибочно, то они не получают яйцо.</p>
--	---	--

В заключение хочется еще раз отметить, что технологию геймификации можно использовать при изучении любой дисциплины. Попробуйте использовать данную технологию на своих занятиях, и вы увидите, насколько увлекательным, а самое главное, продуктивным окажется ваше занятие!



