

УДК 378.1

Наталья Александровна Кочергина
Марина Петровна Пушкарева
г. Шадринск

Нетрадиционный геймифицированный урок в обучении иностранным языкам на этапе основного общего образования

В статье авторы предпринимают попытку обосновать востребованность и целесообразность использования в ходе обучения английскому языку в реалиях современной российской школы такой формы урока, как геймифицированный. Акцент ставится на теоретических и практических аспектах метода геймификации в обучении иностранным языкам. Во вступительной части статьи авторы акцентируют основное внимание на процессе цифровизации школьной системы, а также на процессе замены традиционных методов обучения иностранным языкам новыми и современными путями и способами (от сущностной характеристики нетрадиционных форм уроков авторы постепенно переходят к сущностно-содержательной характеристике процесса геймификации). В заключительной части статьи особо отмечаются роль и преимущества геймификации в обучении иностранным языкам, описывается методика планирования геймифицированного урока иностранного языка, а также, в качестве примеров, приводятся способы избегания негативных последствий в случае внедрения метода геймификации в процесс обучения иностранным языкам.

Ключевые слова: метод геймификации, нетрадиционный урок, обучение иностранным языкам, этап основного общего образования.

Natal'ya Aleksandrovna Kochergina
Marina Petrovna Pushkareva
Shadrinsk

An unconventional gamified lesson in teaching foreign languages at the stage of secondary education

The authors substantiate the relevance and expediency of using a gamified lesson in teaching English in modern Russian schools. The emphasis is placed on the theoretical and practical aspects of the gamification method in teaching foreign languages. The authors focus on the process of digitalization of the school system as well as on the process of replacing traditional methods of teaching foreign languages with new and modern ways and methods (from the essential characteristics of non-traditional forms of lessons, the authors gradually move on to the essential and meaningful characteristics of the gamification process). Thus, the article highlights the role and advantages of gamification in teaching foreign languages, describes the methodology for planning a gamified foreign language lesson (introduction of game mechanisms) and, as examples, provides ways to avoid negative consequences in the case of the introduction of the gamification method in the process of teaching foreign languages.

Keywords: gamification method, non-traditional lesson, teaching foreign languages, stage of basic general education.

Считаем вполне целесообразным начать с того факта, что появление "детей поколения Z" или поколения «цифровых аборигенов» (именно так принято называть детей, выросших в эпоху повсеместного распространения интернета и практически не представляющих своей

жизни без него), в той или иной степени, послужило катализатором, в ряду других немаловажных факторов, «перехода к новой образовательной парадигме (парадигме постиндустриального общества) и к новому типу образования (технологическому или проектно-технологическому)» [5, с. 12] и, одновременно, заставило пересмотреть роль игр, особенно компьютерных, в образовательной деятельности в целом, в процессе обучения иностранным языкам в частности. Современные школьники, дети поколения Z, обладают определенными, отличающими их от обучающихся предыдущих поколений, характеристиками: наличие кратковременного внимания (речь идет о том самом лимите в восемь секунд); чрезмерное, граничащее с переизбыточным, увлечение социальными сетями; абсолютное, свойственное большинству учащихся, предпочтение использовать смартфоны и другую цифровую технику в качестве основного средства отдыха, развлечения и т.д. Детям поколения Z свойственна очень низкая, иногда нулевая, мотивация к процессу обучения чему бы то ни было (исключением не является и процесс обучения иностранным языкам), что, в принципе, вполне объяснимо тем фактом, что виртуальный мир, с их точки зрения, намного интереснее. Все перечисленные нами выше моменты представляют собой некий набор проблем, которые, определенным образом, дополняя друг друга, перерастают в одну глобальную, стремящуюся к непредсказуемым и далеко не положительным последствиям, катастрофу. К тому же, как показывает практика преподавания иностранных языков (английского, в том числе), регулярное применение только традиционных методов работы способствует процессу отторжения у обучающихся самой изучаемой дисциплины. И, как результат, интерес к предмету (даже если он и присутствовал изначально), снижается (иногда до критических показателей), вследствие чего, способность воспринимать информацию стремится к минимуму.

Создание и развитие информационного общества требуют широкого использования информационно-коммуникационных технологий в образовании, что неизбежно приводит к цифровизации школьной системы. Современный школьник - это человек, который проводит большую часть своего времени в онлайн-мире. С целью привлечения такого ученика к процессу обучения необходимо предоставить ему привычную, знакомую с самого детства, среду. И именно поэтому, без какого-либо преувеличения, можно с абсолютной уверенностью говорить о том, что создание современной цифровой образовательной среды, обладающей уникальными, свойственными только ей, возможностями, в частности, повышающей в разы качество обучения, является на современном этапе развития теории и методики обучения иностранным языкам одной из самых актуальных задач.

Стандартный урок, соответствующий требованиям современных ФГОС, характеризуется высокой динамичностью и разнообразием содержания, однако, одной из его доминантных целей является повышение у обучающихся уровня мотивации к изучению предмета, а именно - английского языка. Независимо от формы урока, одним из основных результатов должно быть поддержание педагогом заинтересованности учеников на процессе от звонка и до звонка, в том числе, за счет отсутствия перегрузок и усталости. Не подлежит сомнению тот факт, что пути и способы достижения упомянутых нами выше результатов должны быть не только креативными, нетрадиционными, но, в то же самое время, эффективными.

Отметим еще раз, что, наряду с традиционными уроками и их четкой структурой, вполне заслуженно набирают популярность новые нестандартные подходы, которые действительно позволяют обучающимся более эффективно, быстро и качественно усваивать учебный материал. Нетрадиционные формы урока иностранного языка используются, как правило, уже в конце изучения какой-либо темы (блока тем), по сути, выполняя контролируемую функцию. Такие уроки проходят в не совсем привычной для учащихся обстановке. Тем не менее, периодическая смена привычной обстановки уже успела на практике доказать свою целесообразность, поскольку она способствует созданию

атмосферы праздника при подведении итогов проделанной работы, одновременно снимая накопившееся у школьников психическое напряжение, а также содействует устранению страха совершить ошибку (практически перманентное состояние, свойственное большинству учащихся в ходе традиционного урока иностранного языка (английского, в том числе). Нетрадиционные формы урока иностранного языка требуют обязательного участия всех учеников группы/класса, а также реализуются с использованием средств слуховой и зрительной наглядности. Тем не менее, нетрадиционные уроки не следует проводить слишком часто, иначе для учащихся они станут традиционными и их эффективность снизится.

По мнению И.П. Подласова методически высоко эффективными формами нетрадиционного урока являются: урок – спектакль, урок – интервью, урок – экскурсия и другие формы занятий [8]. Остановимся немного подробнее на каждой из этих форм. *Урок-спектакль* является эффективным и продуктивным методом обучения, который основывается на использовании художественных произведений зарубежной литературы на уроках иностранного языка. Подготовка спектакля, как творческая деятельность, способствует формированию навыков языкового общения у детей и развитию их индивидуальных творческих способностей, а также помогает улучшить произносительные навыки учащихся, создает коммуникативную и познавательную мотивацию. Также необходимо отметить *урок-интервью*, который представляет собой разговор, направленный на обмен информацией. В ходе таких уроков учащиеся обычно усваивают определенное количество часто употребляемых клише и начинают использовать их автоматически. В зависимости от поставленных целей, тема урока может включать в себя дополнительные подтемы, такие как "Свободное время", "Планы на будущее", "Биография" и так далее. Подготовка и проведение урока подобного типа стимулируют учащихся к дальнейшему изучению иностранного языка, способствует углублению знаний в результате работы с различными источниками, способствуют расширению кругозора. Нельзя оставить без внимания и урок-экскурсию. Эта форма обучения позволяет учителю одновременно решить ряд как учебных, так и воспитательных задач. Прежде всего, такой урок создает живую и увлекательную атмосферу, что способствует развитию активности и мотивации учащихся, а также более эффективному освоению учебного материала. Воспитательное значение урока-экскурсии велико: он позволяет раскрыть таланты учеников, помогает сформировать их гражданскую позицию и гордость за свою страну и город, а также способствует развитию толерантного отношения учащихся к другим культурам, традициям и истории других народов.

Исходя из цели и задач нашего исследования, обратим более пристальное внимание на такие элементы, используемые в ходе проведения нетрадиционных уроков, как игровые технологии, способствующие активизации мыслительной деятельности учащихся и созданию благоприятной обстановки. Таким образом, мы, по сути, являемся свидетелями того, как одним из актуальных и перспективных, на наш взгляд, направлений в области обучения иностранным языкам, становится геймификация учебного процесса.

Для начала хотелось бы конкретизировать сам термин «геймификация». Термин "геймификация" появился благодаря программисту Нику Пеллингу в 2002 году. Изначально он применялся в двух сферах: развлекательной и маркетинговой, но, с течением времени, получил широкое распространение во всех областях человеческой деятельности. Многие крупные мировые бренды используют игровые технологии с целью вовлечения как можно большего количества потенциальных клиентов в игры с последующим стимулированием увеличения продаж своей продукции. Гейм-дизайнеры разрабатывают игры на серьезные темы, подключая геймеров к решению таких глобальных проблем, как голод, мировые конфликты, нищета, изменение климата и пр. В настоящее время геймификация как феномен обсуждается в педагогике, бизнесе, маркетинге, менеджменте. Она рассматривается как

инструмент управления персоналом, способ мотивации и активизации деятельности, решения практических задач и даже как средство сохранения здоровья. Применение геймификации позволяет увеличить продажи, просматриваемость страниц в СМИ, повысить лояльность клиентов, эффективность работы сотрудников и улучшить продуктивность образовательного процесса. Использование игровых компьютерных механик для привлечения внимания аудитории становится актуальным трендом в настоящее время. Целью и ожидаемым результатом геймификации становится изменение поведения аудитории и вовлечение её в активную деятельность. При этом содержание выбранной деятельности остается прежним, но структурируется специальным образом, чтобы повысить мотивацию и продлить время участия [13].

Считаем абсолютно целесообразным обратиться к роли геймификации собственно в образовательной среде. Присоединяясь к мнению М.О. Балашовой, будем рассматривать геймификацию как педагогический инструмент, благодаря которому в обучение вводятся игровые технологии, способствующие, в конечном итоге, формированию мотивации обучающихся к успешному освоению изучаемого материала и активной работе на занятиях [1, С. 9]. Стандартно учеными-методистами выделяются три составляющих геймификации:

- элементы игры — набор инструментов, создающих ощущение игры, например, баллы, уровни, аватары, миссии и др.;
- технологию создания игр — все то, что упорядочивает, структурирует элементы игры, а также требует практических навыков гейм-дизайнера;
- неигровой контекст — деятельность, основная цель которой лежит вне контекста игры, то есть обучающийся выполняет игровые задания, связанные с другими социальными практиками, и делает то, что находится за пределами игры [3].

Главная идея геймификации — внедрение активных элементов в уже сложившийся процесс деятельности для того, чтобы изменить привычное поведение аудитории и вовлечь ее в данную деятельность [6]. К. Капп и Д. Облингер [11,12] считают, и, по нашему мнению, вполне справедливо, что именно эта инновационная технология будет иметь большое влияние на образование во многих развитых странах мира и поможет преодолеть увеличивающийся разрыв между поколениями учителей и учеников.

Необходимо также отметить тот факт, что существует два вида геймификации: структурная и содержательная [2]. Структурная геймификация – использование различных игровых элементов в учебном процессе. Содержательная геймификация подразумевает отход от традиционных методов обучения, когда весь процесс обучения построен на выбранном игровом сюжете и следует определенным правилам. Сюжет и сценарий игры, эффект присутствия, дизайн интерфейса и интерактивная обратная связь - все эти элементы способствуют развитию внутренней мотивации обучающихся. Яркими примерами содержательной геймификации являются обучающие компьютерные игры.

В настоящий момент многие педагоги прибегают к использованию именно структурной геймификации, которая предполагает использование элементов соревновательности: очков, медалей, досок почета, уровневой подачи учебного материала, квестов. Данные элементы мотивируют обучающихся за счет создания конкурентной среды, они представляют собой основу любой геймификации. В структурной геймификации используются игровые элементы в рамках обучающей системы, но сама система не превращается в игру, и учебное содержание не претерпевает изменений.

Подчеркнём, что геймификация должна быть дополнением к традиционным методам обучения, а не заменой, во избежание следующих потенциальных негативных аспектов:

- смещение мотивации и работа только ради внешней мотивации с потерей собственного интереса и вовлеченности;
- постоянное ожидание вознаграждения;

- усиление конкуренции в группе, особенно если геймификация подразумевает конкурентные элементы, коллективное взаимодействие.

При методике планирования геймифицированного урока иностранного языка необходимо помнить, что геймифицированный образовательный курс не является компьютерной игрой (хотя порой очень похож на нее за счет игровой оболочки, если существует поддерживающее курс программное обеспечение). В ходе прохождения курса обучающийся выполняет как образовательные, так и игровые задачи. Чтобы успешно реализовать метод геймификации в обучении, рекомендуется внедрить в урок по английскому языку следующие игровые механизмы:

1. Сюжет (действие). Его главная роль заключается в том, чтобы заинтересовать обучающихся, чтобы они захотели стать активными участниками образовательного процесса (игры).

2. Применение различных ников (имен). Обучающимся предоставляется возможность выбрать себе другое имя (ник-нейм) на время игры.

3. Цель. Обычно цель игры совпадает с целью урока.

4. Задачи. Например, образовательная задача может быть связана с развитием умений письменной речи, а игровая задача может заключаться в наборе 50 баллов для выполнения письменных заданий в определенный срок и перехода на следующий уровень. При этом, образовательные цели всегда остаются приоритетом, а игровые задачи служат лишь как средство поддержания внутренней мотивации для выполнения образовательных задач.

5. Испытания. Это самый важный механизм. Каждое пройденное испытание (выполненное задание) является необходимым для развития сюжета игры.

6. Сражения/битвы. Являются особенно сложными. От них зависит переход на следующий уровень (это тесты/диктанты/контрольные работы и т.д.).

7. Уровни. Учебно-методический комплекс (УМК) по английскому языку, как правило, состоит из тематических модулей, которые можно рассматривать как игровые уровни. При этом каждый последующий уровень становится более сложным, чем предыдущий.

8. Очки. Дается определенное количество очков за выполнение задания.

9. Значки. Применяются для мотивации или поощрения за выполненную работу на протяжении определенного периода или даются после приобретения какого-либо навыка.

10. Система штрафов. Необходима для поддержания дисциплины в классе. Например, при плохом поведении ребенка или за неуважительный пропуск уроков накопленные баллы могут быть вычтены.

11. Виртуальные услуги. Ученики могут их приобрести на свои накопленные баллы. Например: за 10 баллов – помогаешь другу, за 25 баллов – пропускаешь 1 задание и т.п.

12. Таблица лидеров. Обучающимся нужно видеть их прогресс, регресс или же стагнацию, чтобы предпринять дальнейшие действия (если они необходимы) по исправлению положения в «лидерборде».

Эти механизмы могут внедряться в различные этапы урока по английскому языку. Например, ник-неймы можно внедрить в организационный этап. На этапе мотивации учебной деятельности обучающимся объясняется цель и сюжет игры. Испытания, сражения, очки, значки, штрафы, виртуальные услуги, уровни – всё это относится в основном к этапу урока. Затем следует заключительный этап урока (рефлексия, запись домашнего задания и прощание). При рациональном и комплексном использовании всех вышеупомянутых элементов удастся сосредоточить внимание учеников на решении поставленных проблем для достижения образовательных целей.

Итак, мы можем говорить о геймификации как о новом способе организации обучения, имеющем огромный педагогический потенциал. Свойственные геймификации особенности позволяют запустить тот самый высший уровень активности, который

«является первопричиной, источником деятельности ребенка, имеющей творческий, преобразующий характер» [4, с. 155], причем, стимулирование субъектной активности происходит таким образом, что обучающийся не выводится из реальности.

Геймификация, безусловно, увеличивает мотивацию учащихся к усвоению учебного материала. И это не единственное достоинство метода. При умелом внедрении учителем инновационных технологий в педагогический процесс, геймификация способствует развитию логического мышления, памяти, внимания, умения работать в команде, создает благоприятную атмосферу, позволяет как разнообразить учебную деятельность, так и повысить эффективность усвоения материала. Она также помогает обучающимся проявить свои способности и снять эмоциональное напряжение. Эффективное использование данного метода в обучении иностранному языку способствует развитию общекультурных и языковых компетенций. Также геймификация открывает новые возможности в организации учебного процесса и для самих учителей, являясь важной частью процесса развития современной российской образовательной системы.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Балашова, М.О. Геймификация как способ повышения мотивации к учебной и научно исследовательской деятельности студентов-геймеров / М.О. Балашова, И.В. Гужова. – Текст : непосредственный // Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека : сб. науч. ст. и материалов Междунар. конф., Коломна, 11-13 февр. 2016 г. / под общ. ред. Р.В. Ершовой. – Коломна : Гос. соц.-гуманитар. ун-т, 2016. – С. 38-41.
2. Быкадорова, Е.С. Геймификация в образовании / Е.С.Быкадорова. – Текст : непосредственный //Современные научные исследования и разработки. – 2018. – № 12 (29). – С. 178 – 180.
3. Вербах, К. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса / К. Вербах. –Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 223 с. – Текст : непосредственный.
4. Добычина, Н.В. «Компьютерные игры – театр активных действий» / Н.В. Добычина. – Текст : непосредственный // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. – 2013. – № 1. – С. 149–158.
5. Игна, О.Н. Концептуальные основы технологизации профессионально-методической подготовки учителя : автореф. дис. ... д-ра пед. наук / О.Н. Игна. – Томск, 2014. – 42 с. – Текст : непосредственный.
6. Ким, В.И. Геймификация в процессе организации обучения / В.И. Ким. – Текст : непосредственный // Трибуна ученого. – 2020. – № 12. – С. 182-189.
7. Козина, Е.С. Геймификация профессиональной деятельности как эффективный инструмент мотивации персонала современной организации / Е.С. Козина. – Текст : непосредственный // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 2. – С. 98–114.
8. Подласый, И.П. Педагогика. Новый курс : учебник для студентов высш. учеб. заведений / И.П. Подласый. – Москва : ВЛАДОС, 2001. – Кн. 1. Общие основы ПО. – Текст : непосредственный.
9. Шуклин, Д.А. Геймификация как средство повышения мотивации студентов при дистанционном обучении / Д.А. Шуклин, В.И. Погорелов, Д.В. Зимина, О.О. Козак. – Текст : непосредственный // Успехи современной науки и образования. – 2016. – Т. 5, № 12. – С. 127-130.
10. Kapp, K.M. The gamification of learning and instruction: game-based methods / K.M. Kapp. – San Francisco: Pfeifer, 2012. – Text : direct.
11. Kapp, K.M. Tools and techniques for transferring know-how from boomers to gamers / K.M. Kapp. – Text : direct // Global Business and Organizational Excellence. – 2007. – Vol. 26, № 5.

12. Oblinger, D.G. The Next Generation of Educational Engagement / D.G. Oblinger. – Text : electronic // Journal of Interactive Media in Education. – 2004. – № 1, Art. 10. – URL: <http://jime.open.ac.uk/articles/10.5334/2004-8-oblinger>.

13. Pelling, N. The (short) prehistory of “gamification”... / N. Pelling. – URL: <http://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>. – Text : electronic.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ:

Н.А. Кочергина, студентка 5 курса гуманитарного института, ФГБОУ ВО «Шадринский государственный педагогический университет», г. Шадринск, Россия, e-mail: kocherginanatalie@yandex.ru.

М.П. Пушкарева, кандидат педагогических наук, доцент кафедры теории и практики германских языков, ФГБОУ ВО «Шадринский государственный педагогический университет», г. Шадринск, Россия, e-mail: marusik777777@mail.ru.

INFORMATION ABOUT THE AUTHORS:

N.A.Kochergina, 5th year Undergraduate Student, Institute of the Humanities, Shadrinsk State Pedagogical University, Shadrinsk, Russia, e-mail: kocherginanatalie@yandex.ru.

M.P. Pushkareva, Ph. D. in Pedagogical Sciences, Associate Professor, Department of Theory and Practice of Germanic Languages, Shadrinsk State Pedagogical University, Shadrinsk, Russia, e-mail: marusik777777@mail.ru.