

Антонова С. Ю., кандидат педагогических наук, учитель английского языка, МБОУ «Гимназия №11», г. Бийск

Красникова А. Б., учитель английского языка, МБОУ «Гимназия №11», г. Бийск

УДК 372.881.111.1:004.85

ТЕХНОЛОГИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

Проблема повышения мотивации учащихся к учению всегда была и остается актуальной для педагогов. Каждый учитель желает видеть радостных учеников, с удовольствием идущих к нему на урок, и, не считающих минуты до его окончания. В данной статье обосновывается эффективность применения технологии геймификации на уроках английского языка, описывается опыт использования данной технологии.

Технология геймификации (gamification – от англ. game – игра) – это перенос механизмов компьютерной игры в образовательную реальность, что позволяет эффективно решать учебные задачи, повысить мотивацию учеников к предмету, а также осуществлять позитивный стиль управления классом в целом. Компьютерные игры прочно вошли в каждодневную жизнь учеников, в игровой реальности человек ощущает себя комфортно и успешно. Задача учителя использовать положительные стороны игр во благо изучения предмета. Рассмотрим механизмы технологии геймификации:

- Применение ников (новых имен учащихся в игре);
- Использование аватаров (фотографий или образов);
- Наличие уровней игры (переход от уровня к уровню может стимулировать слабых учеников двигаться вперед и повысить свои знания по английскому языку);
- Наличие системы поощрений и штрафов (подобная система позволяет позитивно управлять не только учебным процессом, но и поведением учеников на уроке);
- Наличие виртуальных бонусов, альтернативной игровой валюты;
- Возможность выбора учащимися материала, уровня сложности и т.п.;
- Возможность получить обратную связь, осуществить рефлексию деятельности на уроке;
- Возможность управлять временными рамками игры (игра в рамках одного урока, темы, раздела, четверти, года);
- Возможность принимать участие в игре как индивидуально, так и в команде (что позволяет развивать навыки работы в команде, ответственность);
- Наличие знаков отличия в игре (бейджики, значки, медали, рамочки на аватаре и т.д.).
- Возможность разрабатывать правила игры с учащимися, учитывая при этом их интересы и потребности.

Реализация технологии геймификации может осуществляться как в режиме реального урока, так и виртуально. Рассмотрим несколько сайтов для реализации данной технологии. На сайте www.classdojo.com учитель может зарегистрировать свой класс, и на экране демонстрировать прогресс учащихся на уроке [1]. Учитель может определить за что он будет поощрять учеников (помог товарищу, активно работал на уроке, выполнил домашнюю работу и .т.д.) и штрафовать (не выполнил домашнюю работу, опоздал на урок, не ответил на вопрос, отвлекался на уроке). Такая система наказаний и поощрений стимулирует учащихся к более эффективному обучению, появляется здоровая конкуренция, причем она не распространяется на личности, а происходит на сайте, где ученики отображены как милые монстрики. Опыт использования данного ресурса позволяет утверждать об его эффективности. На этом сайте можно зарегистрировать также и родителей учеников, которые смогут получать ежедневный отчет о работе и поведении учащихся.

Ученики также имеют возможность «играть в английский язык», изучая его в игровой форме [2]. Более того, есть возможность менять свои роли, например, если ученик сильный, то он может стать врачом, который может помочь слабому ученику. Очень интересно продумана система поощрений и штрафов. Использование данных ресурсов поможет заинтересовать даже самого немотивированного ученика, поможет раскрыться по иному каждому ученику, повысить мотивации к изучению английского языка.

В режиме реального урока использование технологии геймификации также дает свои положительные результаты. В своей практике мы использовали механизмы игры «Angry Birds» для освоения лексических модулей. Каждый ученик был героем игры и, осваивая новый модуль, переходил на следующий уровень. Ученики с удовольствием принимали участие в данных уроках, а качество освоения лексики было 100%. По данным анкетирования подобные уроки и серии уроков очень нравятся ученикам. К таким урокам они готовятся с особым старанием и усердием.

Таким образом, можно констатировать, что современные ученики в совершенстве владеют механизмами компьютерных игр. Применение данных механизмов на уроках английского языка, позволяет повысить мотивацию учащихся к предмету, увидеть динамику качества освоения материала, осуществить индивидуальный подход к каждому ученику, а также, что не маловажно, стать ближе к ученикам.

Список использованных источников

1. ClassDojo [Электронный ресурс] : [учеб.-информ. портал, посвящ. организации учебной и внеклассной работы].—Электрон. дан. и прогр. — Режим доступа: <https://external.classdojo.com/ru-ru>. – Загл. с экрана.
2. Classcraft [Электронный ресурс] : [интерактив. игра] - Электрон. дан. и прогр. – Режим доступа: www.classcraft.com – Загл. с экрана.