

ЭЛЕМЕНТЫ СОВРЕМЕННОЙ ГЕЙМИФИКАЦИИ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Фадеева Ангелина Александровна

к.п.н., доцент кафедры

зарубежной филологии и прикладной лингвистики

ТГУ им. Г.Р. Державина

392000 Россия, г. Тамбов, ул. Интернациональная, 33

angel_fa@bk.ru

Процесс современной геймификации – это часть нынешней жизни школьников и взрослых студентов. Сегодня геймификация является важным конкурентным преимуществом, которое позволяет "достучаться" до современных людей, которые привыкли играть в компьютерные игры, общаться в социальных сетях. Игры могут быть эффективно использованы в инновационном обучении иностранному языку в средней и старшей школах. Мы предлагаем рассмотреть основные причины использования игр в процессе обучения. Геймификация позволяет достигать своих целей, давая людям возможность играть и развлекаться. Обучение воспринимается как увлекательный и занимательный процесс. Среди методических приемов при обучении английскому языку, использующих подходы геймификации, наиболее популярными являются игры Шляпа (The Hat), Taboo, Who Am I, Alphabet Sentences, и Categories.

Ключевые слова: игра, геймификация, преодоление языкового барьера, коммуникативная ситуация, командный дух, Шляпа (The Hat), Taboo, Who Am I, Alphabet Sentences, Categories

Ни для кого не секрет, что процесс современной геймификации с использованием новейших компьютерных и мобильных интерактивных технологий стал неотъемлемой частью не только детской, но и взрослой жизни. Предлагаем вашему вниманию использование этого увлекательного, затягивающего игрового процесса для ненавязчивого, нетрадиционного, но эффективного и занимательного обучения иностранному языку. То, что дети обожают игры, ни у кого не вызывает сомнения, но и у взрослых студентов игры на уроках английского языка являются по нашим опросам одним из любимых видов деятельности.

Причины использования игр при обучении иностранному языку следующие:

1. Мы развиваем все четыре основных вида речевой деятельности: говорение, слушание, чтение и письмо. При этом данные виды речевой деятельности тренируются не с помощью скучных, однообразных упражнений из учебника, а путем активного, заинтересованного участия студентов в процессе геймификации, который является сильнейшим стимулом овладения иностранным языком. В данной ситуации не учитель, а само условие участия в игре с определенным запасом английских слов и выражений ненавязчиво направляет студентов к изучению лексики и грамматики иностранного языка.

2. Эффект соревнования увеличивает активность студентов и производительность труда. Главная цель любой игры – победить. А для того, чтобы победить, нужно 100% участие, мобилизация всех сил и знаний. Также во время игры

раскрываются дополнительные ресурсы студентов, их художественный, литературный, музыкальный, артистический или другой потенциал в зависимости от задания игры.

3. Повышается внимание аудитории. Во время игры учитель получает все внимание студентов. Они не витают в облаках, как это иногда бывает в начале занятия и при объяснении скучного материала. Когда урок английского становится частью игры, студенты на 100% на занятии, «здесь и сейчас», иначе победить будет сложно.

4. Игры способствуют эмоциональному расслаблению и преодолению языкового барьера. Любая игра выводит человека из серьезного, напряженного состояния, которое бессознательно создается, когда человек пытается овладеть и еще неуверенно общается на иностранном языке. Даже профессиональный переводчик может чувствовать себя напряженно во время ответственных важных переговоров. Игры расслабляют и раскрепощают студентов. Если человек расслаблен, это знают все, кто занимается йогой, он показывает и становится способен достигнуть высоких результатов. Также в раскрепощенном, психологически спокойном состоянии лучше и легче преодолевается языковой барьер.

5. Во время игры мы создаем коммуникативную ситуацию. Самоцель изучения языка взаимозаменяется определенной коммуникативной ситуацией – объяснить слово, чтоб его поняли, понять, что тебе пытаются объяснить, произвести нужное действие и, наконец, выиграть.

6. Создание благоприятной атмосферы на занятии. Игра способствует сплочению, дружеской поддержке, взаимовыручке, командному духу, когда каждый не сам за себя, а в интересах команды, как единое целое. ‘Team building’ положительно сказывается на успехах студентов и создает положительную атмосферу в классе на уроках английского языка.

7. Системное изучение иностранного языка. Во время игры мы тренируем правильное произношение слов (фонетика), правила составления предложений в нужном времени и залоге (грамматика), повторяем и узнаем значение новых слов (лексика). Фонетика, лексика и грамматика – это “три кита” при обучении иностранному языку.

Предлагаем подробно рассмотреть наиболее популярные и любимые нашими учениками игры на английском языке: *Шляпа (The Hat)*, *Taboo*, *Who Am I*, *Alphabet Sentences* и *Categories*.

Игра “Шляпа” (“The Hat”)

Перед началом игры всем участникам раздаются чистые листочки с просьбой написать слова на заданную тему (слова могут быть конкретные “book, laptop, vase, lamp” и абстрактные “love, friendship, happiness, business”). Затем листочки сворачиваются и их кладут в шляпу. Игроки поочередно дают объяснение слову, что указано на листочке. Есть другой вариант игры, когда рядом со словом нарисован рот, тогда игроки могут использовать слова для объяснения. Если рядом со словом картинка, на которой изображены руки, участники используют жесты или мимику. Если рядом со словом изображен карандаш, нужно нарисовать рисунок, объясняющий слово. Каждый игрок может играть сам за себя или можно поделиться на команды. Команде предстоит как можно скорее догадаться, что хочет донести до них участник. Можно играть на время – кто отгадает больше слов за отведенное время. Данная игра развивает внимание, воображение,

эрудицию, формирует командный дух. Также она позволяет развивать у детей и взрослых новые, порой скрытые способности: рисование (когда открывается, что ученик совсем неплохо рисует), красноречие, сообразительность, пластичность и ловкость (когда оказывается, что ученик прекрасно умеет владеть своим телом и умело показывает любые ситуации, не стесняясь, перед аудиторией). Также “Шляпа” развивает слушание, говорение, фонетику, лексику и грамматику и способствует преодолению языкового барьера в коммуникативной ситуации.

Игра “Taboo”

Является одним из вариантов “Шляпы”. Каждый игрок берет карточку, на которой указано слово и его нужно объяснить без использования слов-табу (слов, которые нельзя использовать). Эти запрещенные слова – обычно те слова, которые первые приходят в голову. Например, для объяснения слова “rose” нельзя использовать слова “flower, red, love”. Побеждает тот, кто угадал самое большое количество слов. Можно играть с ограничением времени – на объяснение дается всего одна минута. Игра развивает коммуникативные навыки и способствует стремительному расширению словарного запаса.

Игра “Who Am I”

На стикерах или на листочках заранее записываются имена знаменитостей или всемирно известных ученых, деятелей искусства, правителей. Одному игроку приклеивается стикер или листочек с именем известного человека, но так, чтобы это имя было видно не выбранному игроку, а только всем остальным участникам. Выбранный игрок задает 5-10 общих или специальных вопросов (лимит вопросов определяется перед началом игры) и получив ответы остальных участников на заданные вопросы, выбранный игрок должен угадать, кто он есть.

Примеры вопросов:

- *Am I a woman/man?*
- *Am I American?*
- *Can I sing/dance/play any musical instrument?*
- *Is my hair blond/dark?*
- *Where am I from?*
- *What nationality am I?*
- *Can you watch me on TV shows?*

Игра развивает коммуникативные навыки и способствует закреплению грамматического навыка на правильное построение общих и специальных вопросов.

Игра “Alphabet Sentences”

Участники игры по очереди называют предложение, которое начинается в порядке букв английского алфавита. Предложениям желательно быть взаимосвязанным, они могут быть утвердительные, вопросительные или побудительные.

Например:

Letter “A” - Are you interested in sport?

Letter “B” - Badminton is my favourite.

Letter “C” - Call my sister, because she also likes to play badminton.

Игра развивает сообразительность и реакцию и способствует закреплению грамматического навыка на правильное построение утвердительных, вопросительных и побудительных предложений.

Игра “Categories”

Карточка каждого участника делится на столбцы и в каждом столбце задается определенная категория, согласно которой участникам нужно придумать слова, которые начинаются на букву алфавита, выбранную ведущим. На запись слов дается лимит времени – 5 минут. Затем слова зачитываются вслух одним игроком и если эти слова совпадают у нескольких игроков, они не засчитываются, а если не совпадают, то за каждое слово игрок получает 1 очко. Например:

City	Country	Animal	Plant	City Object
Tokyo	Turkey	tiger	tulip	tower
Tver		tuna	thistle	trolley-bus
Tirana				

Игра развивает сообразительность и реакцию и способствует развитию словарного запаса и навыков письма.

Таким образом, мы рассмотрели эффективность и полезность игр при обучении иностранным языкам и считаем, что такие и игры как *Шляпа (The Hat)*, *Taboo*, *Who Am I*, *Alphabet Sentences* и *Categories* являются успешными примерами современной геймификации и пользуются успехом на проводимых нами уроках английского языка.

Автор выражает признательность кафедре Зарубежной филологии и прикладной лингвистики ТГУ им. Г.Р. Державина (г. Тамбов) и Детскому лингвистическому лагерю Евроклуб (г. Москва), на базе которых проводились уроки английского языка с применением современных методик геймификации и были выявлены наиболее популярные игры на английском языке среди школьников и студентов.

ELEMENTS OF MODERN GAMIFICATION IN FOREIGN LANGUAGES TEACHING

Fadeeva Angelina
PhD, Associated Professor
Foreign Philology and Applied Linguistics Department
Tambov State University after G.R. Derzhavin
392000 Russia, Tambov, Internatzionalnaya St., 33
angel_fa@bk.ru

Process of modern gamification is a part of junior and senior students' life now. Today gamification is a competitive advantage which helps to influence modern young learners who got used to play computer games and communicate in social networks. Games can be used effectively in innovative teaching of foreign languages in secondary and higher education. The main reasons of gamification teaching are observed. Gamification lets teachers achieve main goal, giving people opportunities to play and entertain. Education is taken as an amazing and exciting process. Such games as The Hat, Taboo, Who Am I, Alphabet Sentences and Categories are the most popular methodical gamification approaches in teaching English language.

Key words: game, gamification, language barrier, communicative situation, team spirit, The Hat, Taboo, Who Am I, Alphabet Sentences, Categories.