

## ГЕЙМИФИКАЦИЯ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА: СОЗДАНИЕ ИГРЫ ДЛЯ УРОКОВ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

**Тимофеева Ульяна Юрьевна**

ученица 10 класса

Самарского регионального центра для одарённых детей,  
443016, ул. Черемшанская 70, Самара, Россия

*u.timo.06@mail.ru*

**Шапурма Юлия Александровна**

учитель иностранного языка

Самарского регионального центра для одарённых детей,  
443016, ул. Черемшанская 70, Самара, Россия

*iouliasa@gmail.com*

**Аннотация:** В данной статье освещается роль применения геймификации в учебном процессе с целью внедрения новых технологий для получения более эффективных результатов на уроках английского языка. Использование разработанного нами материала, в виде настольной игры-бродилки, является не только способом мотивации к обучению, но и будет способствовать развитию основных видов речевой деятельности, социокультурной компетенции учеников и прочности усвоения пройденного материала на уроках английского языка. Актуальный и уникальный продукт, представленный в нашем исследовании и апробированный на уроках английского языка в Самарском региональном центре для одарённых детей, позволит охватить большую аудиторию учащихся и студентов и будет применен для различных возрастных групп за счёт своей универсальности и простоты использования, не ограничиваясь лишь уроками английского языка.

**Ключевые слова:** социокультурная компетенция, геймификация, учебный процесс, мотивация, внедрение интерактивных материалов.

## GAMIFICATION OF EDUCATIONAL PROCESS: CREATION OF THE BOARD GAME FOR ENGLISH LESSONS

**Timofeeva Ulyana Y.**

10<sup>th</sup> grade student

Samara regional center for gifted children,  
443016, Cheremshanskaya 70, Samara, Russia

*u.timo.06@mail.ru*

**Shapurma Yulia A.**

teacher of foreign language

Samara regional center for gifted children,  
443016, Cheremshanskaya 70, Samara, Russia

*iouliasa@gmail.com*

**Abstract:** In the present paper, we discuss the role of the gamification in the educational process. The article presents various principles of gameplay education, which are introduced into everyday life to improve the already available formats of learning. The main purpose of the gamification in our research is the wide usage of new technologies in order to get higher and more effective results of the learning English at school. We have developed, designed and tested in Samara regional center for gifted children our own board game for English classes and according to the approbation results; we conclude

*that the role of the gamification in the educational process is big enough. It helps to develop the main speech activities and skills of students. In addition, it develops the sociocultural competence and motivation, breaks language barriers, providing an effective way for learning English and due to its flexibility and simplicity it can be implemented not only for English classes, but can be adapted for other subjects as well.*

**Keywords:** *sociocultural competence, gamification, educational process, motivation, implementation of new technologies*

Со временем многие принципы, используемые в учебном процессе, начинают устаревать. Это связано как с технологическим прогрессом, так и с изменившимися требованиями к нынешним выпускникам. Так, Интернет заменил библиотеки и бумажные носители информации, а на смену привычным методам преподавания пришли новые способы обучения. Одним из таких нововведений можно считать геймификацию.

Для того чтобы объяснить значение этого термина, обратимся к его происхождению. Так, термин «геймификация» происходит от английского слова «game», что в переводе означает «игра». Тогда стоит определить, какое толкование имеет исходное слово. В словаре С.И. Ожегова, наряду с похожим определением («занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования»), находим следующее: «Создание типичных для профессии ситуаций и нахождение в них практических решений» [Ожегов, 2019, с. 503]. Получается, что в этом случае игра подразумевает под собой ещё и профессиональную деятельность. В настоящее время игры претерпели некоторые изменения, которые коснулись как самой игровой концепции, так и технологий, с помощью которых их можно реализовать. Так, появилась геймификация: игра в учёбе, в работе – в любой неигровой форме деятельности. «Геймификация – это применение элементов игрового дизайна в неигровых контекстах». Такое определение было предложено впервые в 2011 году Себастьяном Детердингом, главой международной сети исследователей геймификации The Gamification Research Network [1]. Но нельзя сопоставлять игру и геймификацию как одно целое. Если первое – способ познания окружающего мира в неформальных условиях, то второе – один из вариантов привлечения внимания и разнообразия в формальных обстоятельствах. Геймификация применяется для того, чтобы сделать какое-либо занятие более интересным, увлекательным и занимательным. Это лишь способ привлечь внимание учеников, оставляя их в формальной ситуации, но предоставляя большую свободу самовыражения.

На тему введения игры в образование было проведено множество исследований, каждое из которых подтверждало её важность (Эльконин Д.Б. «Психология игры», Петричук И.И. «Ещё раз об игре»). Например, Р. Костнер пришёл к выводу, что геймификация характеризуется в большей степени отношениями между участниками, проявлением их эмоций и связи между ними и самой концепции игры. Он описывает её как «систему, в которой игроки берутся решить некую абстрактную проблему – вызов, определенную правилами, интерактивностью и обратной связью, которая в результате имеет итог, поддающийся количественному определению и часто вызывающий эмоциональную реакцию» [3]. Такой подход не только объединяет участников, но и предоставляет каждому из них возможность для самореализации.

Согласно ФГОС, дети начинают изучать первый иностранный язык в возрасте 7–8 лет (2-й класс начальной школы) [4]. В это время учащиеся ещё не приспособлены к новой системе – домашним заданиям, требованиям знать материал к каждому уроку, отработке одних и тех же

упражнений и тем. И пусть в дальнейшем навык приспосабливаться к новым условиям развивается у детей лучше, тем не менее усидчивость появляется у них не сразу. Ребёнку до 10-12 лет сложно сидеть на уроках спокойно, полностью погружаясь в урок и мотивируя себя изучать иностранный язык почти наравне с родным. Именно на этом моменте развития введение игры на уроках может помочь заинтересовать учеников, превратить скучный урок в желанное, увлекательно проведённое время.

Геймификация образования – это не только возможность заинтересовать учеников и обучить их базовым правилам и нормам языка, но ещё и важная часть воспитания личности ребёнка. В раннем возрасте, когда социальные навыки человека только начинают развиваться, главная задача педагога состоит в том, чтобы помочь развить их в правильном направлении. Так, существует несколько принципов геймифицированного образования:

Развитие ответственности за собственные поступки. В командной или личной игре учащийся сможет понять, как важно принимать взвешенное решение и какую тактику выбирать для победы в игре.

Постепенное повышение компетенции. Начав двигаться от простого к сложному, получая поощрение или награду за хорошо выполненную обучающийся сможет найти собственную мотивацию и интерес в том, чтобы развиваться и идти дальше. Каждый этап будет не только показывать, какую работу ученик уже совершил, но ещё и то, на что он ещё способен.

Свобода потерпеть неудачу. Обязанность учителя или педагога в том, чтобы создать благоприятную среду для развития необходимых для дальнейшей учёбы навыков. Одним из них и является отсутствие страха перед ошибкой. У учащихся должен присутствовать риск, но он должен быть снижен по сравнению с обычной игрой. Именно понимание дружественной атмосферы и отсутствие наказания за попытку предпринять что-то сможет сформировать в ребёнке желание учиться и искать новые решения.

Конкуренция. Видя наглядное проявление прогресса и развития у своих одноклассников, ученик сможет понять, в чём его ошибки и исправить их сразу же. Именно желание победить и получить награду и является мотивацией для изучения языка. Грамотное совмещение здоровой конкуренции и обучения приведёт обучающихся к новым вершинам.

Так же нужно выделить игровые механики, из которых строится геймификация. Игровыми механиками можно назвать набор правил и способов, реализующий определённым образом некоторую часть интерактивного взаимодействия игрока и игры. Такими механиками являются:

Достижения. Получая определённое вознаграждение за пройденный этап, учащиеся смогут дольше сохранять мотивацию и заинтересованность в игре, так как преодолевая более тяжёлые испытания, можно получить больше наград.

«Рюкзак». Вознаграждение даёт внешнюю мотивацию и признание за потраченное время, усилия и приобретенные навыки. Именно хранилище всех наград – «рюкзак» - позволит после окончания игры понять, насколько каждый учащийся (или команда) преуспел в пройденном испытании.

Сюжетная идея. Единый сюжет делает контакт с игровой системой приятнее для пользователя и увеличивает его вовлечённость. Обучение можно поместить в убедительную повествовательную обстановку: добавить персонажей, конфликты, определенные сцены и неожиданные повороты истории. Если создать сюжет, приближенный к тому, что волнует обучающихся, то можно получить от них больше заинтересованности в игре.

Планирование. Видя, что ресурсы и время, выданные на прохождение игры, ограничены, учащийся сможет обозначить для себя свою выигрышную стратегию: что «прокачивать» и чем «жертвовать».

Индивидуальность. Игра должна быть понятна и интересна аудитории. Самобытность и авторский стиль не только заинтересуют учащихся, но и дадут им больше свободы для творчества или собственного самовыражения.

Само изучение иностранного языка неразрывно связано с познанием как истории, так и культуры другой страны. Развитию социокультурной компетенции учеников также может способствовать геймификация. В таком случае развитие разговорных навыков в контексте школьной атмосферы вымышленного мира позволит обучающимся почувствовать себя частью основного сюжета и стать более заинтересованными в прохождении миссий (заданий для достижения определённой цели - победы). Соответственно для прохождения определённых сюжетных рубежей необходимы знания, которые ученик с интересом получит от педагога.

Перед нами стояла задача создать игру для уроков английского языка не только для изучения и закрепления пройденного материала, но и для знакомства учеников с самарскими достопримечательностями. Развитие отечественного туризма, привлечение внимания к важным историческим моментам нашей страны и области, расширение кругозора – всё это было важной частью нашего исследования. Кроме того, одним из главных требований к нашему продукту являлась универсальность: создание такой игры, в которой при изменении заданий и внутриигровых достижений или механизмов цель останется прежней.

Рассуждая таким образом, мы пришли к выводу, что отличным вариантом игры для таких целей будет являться игра-бродилка, для которой будет создан авторский дизайн, собственные правила, задания и игровые фишки (рис. 1).

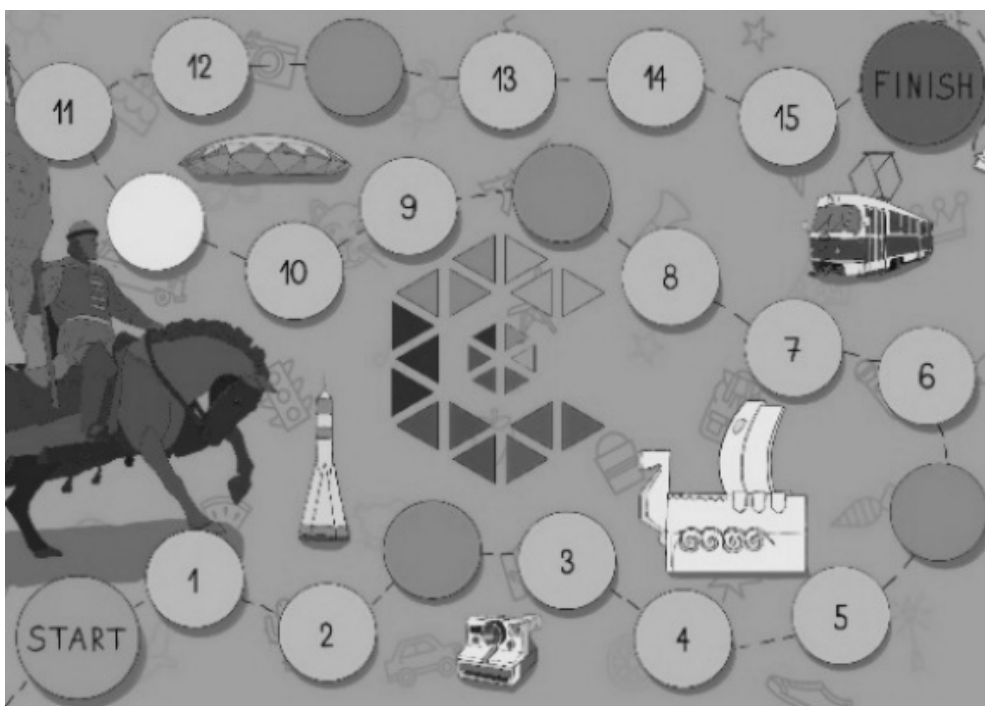


Рис. 1. Макет игры-бродилки, созданная авторами

К проекту были привлечены обучающиеся, которые смогли создать фирменное поле для игры по макету, предложенному автором. Также были написаны правила, придумано название

игры, написаны задания по страноведению, включающие в себя вопросы про самарские достопримечательности.

Перед школьниками стоит задача – добраться до финиша. Созданная нами на данном этапе работы игра автономна: её можно использовать как обычную игру-бродилку без сюжета для закрепления пройденного материала и отработки изученных навыков или правил; так же её можно дополнить историей, ввести персонажей и объяснить сюжет. Так, например, одним из примеров сюжета для созданной нами игры является история про студента Мартина, который приехал на летние каникулы в Россию с целью знакомства с новой культурой. Посещая еженедельно новые города, он приехал в Самару, но не успел узнать, что же здесь можно посетить и что посмотреть. Именно участники игры должны помочь Мартину найти маршрут и пройти от условной начальной точки до конечной, узнавая и рассказывая интересные факты о родном городе. Каждый из вариантов возможен и прост для использования, так как основной сюжет (пройти от начала до конца, выполняя необходимые задания) и поле для игры уже готово. За учителем или педагогом стоит выбор – внедрение игры ради последовательного повторения материала или для изучения новой темы.

При правильном ответе на вопрос ученик (или команда, в зависимости от режима игры – индивидуального или командного) продвигается дальше, получая награду. Если же была совершена ошибка, то обучающимся предоставляется попытка попробовать свои силы ещё раз, не получая награду, но проходя по полю вперёд. Мотивация получить по окончании игры больше игровых фишек и признание «Самый эрудированный» сможет заинтересовать учеников и позволить им повлиять на исход игры.

Игру можно вводить как каждый урок с целью проверки знаний, так и после определённого периода. Со временем у обучающихся сформируется знание об истории родного края и расширится кругозор. Постепенно можно переходить от простых тем (названия достопримечательностей) до более сложных (исторических, культурных фактов, причин появления тех или иных памятников). В итоге у учеников сложится образ родного города, его места и значимости в истории страны.

В рамках нашего исследования нам удалось достичь поставленной цели – создать и протестировать игру на уроках английского языка. Заинтересованность учеников и обратная связь позволили нам понять, что введение геймификации в учебный процесс – эффективное средство для оптимизации и усовершенствования школьной программы.

Также в результате создания и апробации нашего продукта можно сделать следующие выводы:

Применение геймификации на уроках иностранного языка вносит разнообразие в процесс обучения, повышая мотивацию и внимание учащихся.

За счёт эффекта соревнования увеличивается активность участия [5] в процессе обучения с применением элементов геймификации.

Происходит одновременная тренировка всех основных видов речевой деятельности.

Происходит активное освоение новой лексики непривычным для учащихся способом.

Учащиеся преодолевают языковой барьер в результате создания благоприятной обстановки на занятии.

Способствует развитию командного духа, сплочению и поддержке друг друга.

### **Библиографический список:**

1. The Gamification Research Network. – официальный сайт: обновляется ежедневно. – URL: <http://gamification-research.org/>
  2. Гольцова Т.А., Проценко Е.А. Геймификация как эффективная технология обучения иностранным языкам в условиях цифровизации образовательного процесса школе [Электронный ресурс] Т.А. Гольцова, Е.А. Проценко // Отечественная и зарубежная педагогика. – 2020. Т. 1. – № 3. – С. 65-77. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-effektivnaya-tehnologiya-obucheniya-inostrannym-yazykam-v-usloviyah-tsifrovizatsii-obrazovatel'nogo-protsessa>.
  3. Костнер Р. Разработка игр и теория развлечений / пер. с англ. О. В. Готлиб. – М.: ДМК Пресс, 2018. – 288 с.: ил.
  4. Решетов Д.А. Развитие социокультурной компетенции при помощи геймификации в начальной школе / Д.А. Решетов // Вестник Московского государственного лингвистического университета. - № 3(844). – 2022. – С. 70-75. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-sotsiokulturnoy-kompetentsii-pri-pomoschi-geymifikatsii-v-nachalnoy-shkole>
  5. Фадеева А.А. Элементы современной геймификации при обучении иностранному языку / А.А.Фадеева // Иноязычное образование в поликультурной среде. Материалы и доклады XXIV научнопрактической конференции Национальной ассоциации преподавателей английского языка – 2018. С. 178-181. – URL: <https://clck.ru/32T3CE>
-