УДК 372.881.111.1

***Садыкова И.А.***

**Моделирование уроков английского языка**

**с использованием технологии геймификации**

Аннотация. Раскрывается понятие геймификации, различие понятий «геймификация» и «игра», проанализирован опыт учителей, использующих элементы геймификации на уроках, их ошибки, описание онлайн-платформы Classcraft.

Ключевые слова: геймификация, игра, педагогическая технология, Classcraft.

Английский язык играет особую роль в современном мире, и обучаются ему по разным причинам. Он может служить в качестве необходимого инструмента в образовании или в бизнесе; английский считается языком туризма; это неотъемлемая часть, которой руководствуются при приеме на работу иммигрантов в англоязычных странах. Помимо этого, английский язык распространен в мультимедийной сфере, в сети Интернет и других видах сетевого общения.

В связи с введением Федерального государственного образовательного стандарта нового поколения, предъявляющего жёсткую систему требований к результатам воспитания и обучения школьников, 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 технологии геймификации.

Многие исследователи игры отмечают мобилизацию и активизацию возможностей личности, реализацию ее творческого потенциала, так как игре присущи такие характеристики, как импровизация, дух соперничества, эмоциональная составляющая и удовольствие. Значение игровой технологии невозможно исчерпать и оценить развлекательно рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, разрядкой, она способна перерасти в обучение, в творчество, в моделирование человеческих отношений. В современной высшей школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, настоятельно рекомендуется использование игровых технологий. Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации процесса обучения.

Педагогическая технология – совокупность средств и методов воспроизведения теоретически успешно реализовывать поставленные образовательные цели [1].

Геймификация является игровой практикой, которая сильно отличается от известных ранее образовательных игровых форм. Дело в том, что реальность остаётся реальностью, не превращаясь в игру, а игровые установки вводятся в систему операций субъекта с этой реальностью. Как говорит Кевин Вербах, геймификация не является ни игрой, ни теорией игр, ни симуляцией, ни использованием игр в бизнесе, ни зарабатыванием баллов [2]. Геймифицированный образовательный курс не является компьютерной игрой, но бывает очень похож, если есть к курсу программное обеспечение и игровые задачи. Например, образовательная задача – освоить разные стили речи; игровая задача – набрать 50 баллов за выполненные письменные задания к определённому сроку для перехода на следующий уровень. Образовательные цели всегда остаются в приоритете, а игровые помогают удерживать внутреннюю мотивацию к выполнению образовательных задач.

На данный момент современные ученики живут в мире, подчиненном различным технологиям, и ожидают, что их изучение языка будет соответствовать реальности, в которой они живут вне аудитории или класса. Преподаватели и образовательные заведения все чаще склоняются к использованию современных технологий в виду увеличения числа желающих изучать иностранные языки. Помимо этого, использование технологий имеет огромные педагогические преимущества, которые позволили увеличить частоту их использования в образовании. Иностранные исследователи определяют понятие «геймификация» по-разному. Так, американский психолог Гейб Зикерманн считает, что «геймификацию геймификация – это процесс использования игровой механики и мышления для того, чтобы повысить интерес аудитории и решить различные проблемы» [3]. Помимо этого, он интегрировал элементы игры во все сферы жизни. Эми Джо Ким считает, что «геймификация — это использование игровых технологий для того, чтобы сделать задания более увлекательными и веселыми» [4]. Другое определение дает Карл Капп, эксперт в области геймификации и автор книги «Игрофикация обучения». По его мнению, «геймификация – это процесс использования принципов игровой механики, мышления и эстетики для того, чтобы вовлечь обучающихся в учебный процесс, активизировать обучение, повысить мотивацию и решить предоставленные задачи» [5].

Если подробно рассматривать данные исследователями определения геймификация, из них можно сделать вывод, что цель любой игры — создать среду, в которой игроки или, в нашем случае, обучающиеся смогут иметь какую-либо абстрактную задачу, подразумевающую сложности и испытания на пути ее решения. Каждая игра имеет свои правила, обладает особой интерактивностью и вызывает определенные эмоции и реакции. Основа игры заключается в получении баллов при правильном решении той или иной проблемы или задачи, а также подразумевает продвижение на следующий уровень, что увеличивает азарт у обучающихся.

Введение геймификации способствует изменению отношения учащихся к своим ошибкам. В школе и вузе за ошибки часто наказывают, но редко хвалят за хорошие результаты. Это приводит к тому, что ученики и студенты выполняют задания «кое-как» и не мотивированы к улучшению своей работы. Выполнив задание однажды, и получив за него оценку, учащийся не возвращается к его повторному выполнению даже при отрицательном результате (за редкими исключениями). В случае получения положительной оценки добиться повторного выполнения задания невозможно. В играх предусмотрен противоположный механизм. Игроки учатся на своих ошибках, добиваясь успеха, пробуют различные варианты решения проблемы, стараясь получить все большее количество очков (баллов). Это одна из причин, почему ученики так много времени тратят на различные игры. Очень важно выстроить процесс обучения таким образом, чтобы ученики получили возможность учиться на своих ошибках.

Учителя работают над вопросом применения геймификации на своих уроках, но все они сталкиваются с рядом проблем. В ходе экспериментов выяснилось, при применении элементов геймификации, изначально мотивация учащихся к выполнению заданий резко возрастает. Однако позже учителя понимают, что фокус учащихся смещается с изучения языка на зарабатывание бейджей (значок, знак отличия), ученики стали получать их обманным путем, меняясь, отбирая их друг у друга. Сами педагоги очень часто путают понятия «игра» и «геймификация», называя геймификацией ролевые игры, игры-соревнования, игры-путешествия, настольные игры, интерактивные тетради.

Игра - форма деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закреплённых способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры [1].

При моделировании уроков можно использовать технологию геймификации, работая с платформой Classсraft. Данная платформа может быть успешно использована на любом уроке, включая и уроки английского языка.

Classcraft — условно бесплатная образовательная ролевая онлайн-платформа, которую учитель и ученики используют на уроке. Используя принципы современных игр, она дает ученикам возможность повышать свой уровень, работать в команде и получать способности, взаимодействующие с реальным миром. Будучи игровым фоном для учебной программы, Classcraft полностью преображает уроки на весь учебный год. Каждый ребенок выбирает себе персонажа: воин, целитель или маг. Каждый из классов обладает своими уникальными свойствами и способностями, разработанными для разных типов учеников. Классы могут меняться по мере развития игры, и даже обзаводиться питомцами. В Classcraft играют командами по пять или шесть учеников на протяжении всего учебного года. Такой подход поощряет менее общительных учеников взаимодействовать с другими учениками для победы. От совместных действий выгоду получает вся команда, и все участники учатся принимать во внимание нужды других игроков прежде, чем действовать самим. В начале обучения все ученики подписывают «Пакт героя», где он соглашается со всеми игровыми последствиями и решениями Мастера игры, став искателем приключений в мире Classcraft, понимает, что правила игры могут меняться, и обязуется знать и уважать их. Также соглашается участвовать в игре до конца и не покидать ее до конца. Данная платформа позволяет учителю подсчитывать очки, зарабатываемые детьми, загружать конспекты уроков, давать домашнее задание ученикам. В зависимости от выбранного персонажа у детей есть способности, которые могут помочь им или их одноклассникам. С повышением уровня появляются новые, более сильные способности.

Преимущества данной платформы заключаются в том, что она может быть использована бесплатно (при этом недоступны некоторые функции), учитель может настроить способности персонажей, время на выполнение заданий и бонусы, которые будут доступны ученикам.

На сегодняшний день достаточно возможностей, чтобы превратить учебу в увлекательный процесс, когда ученики с удовольствием будут посещать занятия, проявлять активность, выполнять задания и усваивать материал. А преподаватель будет видеть результат, лучше узнавать свой класс и находить подход к каждому из ребят.

Растущий интерес к геймификации 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.

Даже если современные технологии не используются напрямую для изучения английского языка, многие преподаватели внедряют аспекты компьютерной игры для того, чтобы мотивировать своих учеников. В основе геймификации лежит идея использования игрового подхода для того, чтобы сделать процесс преподавания английского языка более интересным для учащихся. С геймификацией связаны такие понятия как высокая мотивация и вовлеченность в учебный процесс. Через игру обучаемый может приобрести необходимый опыт, исследовать и обдумывать различные явления, а потом и практиковать их, не боясь совершить ошибку.

Успешное внедрение геймификации может быть непростой задачей, моделирование уроков английского языка с использованием технологии геймификации требует от учителя определенной подготовки и времени.

Геймификация позволяет расширить возможности традиционного обучения и разнообразить его. Многие увидели в данной форме обучения огромные преимущества, другие же связывали геймификацию с полным изменением образовательной парадигмы, где внимание будет акцентироваться не на обучении с поддержкой преподавателя, а на социальном интерактивном обучении. Теория игры хорошо изучена педагогами, однако не многие учителя английского языка применяют технологию геймификации на своих уроках. Можно сделать вывод, что остались аспекты геймификации, которые необходимо еще изучить и проверить на практике.

**Литература**

1. Бим-Бад Б.М. Педагогический энциклопедический словарь. — М., 2002. С. 191
2. Zichermann G., Linder J. Game-based marketing: inspire customer loyalty through rewards, challenges, and contests. — John Wiley & Sons, 2010.
3. Kim A. J. Community building on the web: Secret strategies for successful online communities. — Addison-Wesley Longman Publishing Co., Inc., 2000.
4. Kapp K.M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. — John Wiley & Sons, 2012.