

Павлова Любовь Владимировна

канд. пед. наук, доцент

Институт истории, филологии и иностранных языков

ФГБОУ ВО «Магнитогорский государственный

технический университет им. Г.И. Носова»

г. Магнитогорск, Челябинская область

Подвигина Анастасия Леонидовна

магистрант

ФГБОУ ВО «Магнитогорский государственный

технический университет им. Г.И. Носова»

г. Магнитогорск, Челябинская область

ИГРОФИКАЦИЯ КАК СПОСОБ ИЗУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ

***Аннотация:** в статье рассмотрена проблема использования метода игрофикации, авторами проанализирована данная техника, способствующая изучению иностранного языка. В работе также выделены основные элементы, преимущества и недостатки игрофикации.*

***Ключевые слова:** игрофикация, иностранный язык, метод, техника, подход, образование, динамика, механика, эстетика, социальное взаимодействие.*

В наши дни существует масса различных методик, техник и подходов, позволяющих изучать иностранные языки. Каждая из них более или менее эффективна, у каждой есть плюсы и минусы, поэтому методика продолжает разрабатывать новые подходы для изучения языков, желая достигнуть как можно лучших результатов. Учитывая стремительное развитие техники, а также вовлеченность современных учеников во всемирную паутину и компьютеризацию большое распространение получила в наши дни такая техника как «игрофикация».

В широком смысле «игрофикация» (геймификация от англ. gamification, геймизация) определяется следующим образом. Это применение подходов, характерных для компьютерных игр в программных инструментах для неигровых

процессов с целью привлечения пользователей и потребителей, повышения их вовлеченности в решение прикладных задач, использование продуктов, услуг [1].

В более узком значении, в плане изучения языков, игрофикация определяется как «образование через процесс игры». Игофикация пришла из интернета и, как видно из названия, игр. Суть ее заключается в том, что обучающийся не прикладывает отдельных усилий для освоения материала, а запоминает его во время игрового процесса [2].

К основным элементам игрофикации принято относить:

- *динамика* – использование сценариев, требующих внимания пользователя и реакции в реальном времени;
- *механика* – использование сценарных элементов, характерных для геймплея, таких как виртуальные награды, статусы, очки, виртуальные товары;
- *эстетика* – создание общего игрового впечатления, способствующего эмоциональной вовлеченности;
- *социальное взаимодействие* – широкий спектр техник, обеспечивающих межпользовательское взаимодействие, характерное для игр.

Игрофикацию активно применяют в учебном процессе на разных уровнях обучения: в дошкольных учреждениях, школе, университетах. Данный метод особенно эффективен при изучении английского языка.

Среди приемов игрофикации, которые активно используют на уроках, наиболее популярны викторины. Таким образом ученики замотивированы, они запоминают не только слова и конструкции, но учат интересные факты по той или иной теме викторины.

Популярным приемом также является круглый стол. В конце четверти, когда тема уже изучен, его можно провести на обобщающем этапе. Ученикам заранее раздаются карточки с ролями для предварительной подготовки. Необходимо использовать как можно больше слов, которые были усвоены в течении учебной четверти, а также опираться на изученную грамматику. Во время круглого стола каждый из учеников должен, придерживаясь своей позиции, высказать свою

точку зрения в соответствии со своей ролью, и все должны прийти в конце к единому выводу. Данный метод обучения иностранному языку наиболее эффективен на более старших этапах.

К похожим методам обучения также можно отнести и ролевые игры, где разыгрываются диалоги и сценки на заданную тематику. Здесь отрабатывается повторение новых слов, грамматических структур, а также развивается память учащихся.

В старшем звене также актуален такой прием как «двойное кольцо Сократа». Суть работы в том, что класс делится на две группы и первая группа приглашается к доске, усаживается в круг и начинает обсуждение. Когда их время заканчивается, то ученики садятся на свои места и их сменяют оставшиеся, подхватывая тему. Данная форма организации деятельности требует внимательности, развитых умений аудирования и владение вокабуляром. Двойное кольцо Сократа способствует развитию памяти, а также позволяет вовлекать в речевую деятельность всех учеников.

Для обучения учеников старшей школы и взрослых с помощью игрофикации многие интернет ресурсы предлагают свои услуги. Одним из таких ресурсов является сайт Coursera.com, который предлагает курсы на различные темы. Таким образом пользователь Coursera не только изучает тот или иной предмет, но и иностранный язык. Также, одним из самых доступных и интересных способов изучения языка для современных учеников является изучение через компьютерные игры и фильмы.

Вместе с тем, у игрофикации, как и у любого метода, есть ряд плюсов и минусов. К плюсам игрофикации относят развитие интеллекта, повышение коммуникабельности обучающихся, усвоение современной лексики, преодоление коммуникативных барьеров [3].

Среди основных недостатков принято выделять ожидание награды – обучающиеся привыкают, что часто за их старания их ждут какие-то поощрения, или же чрезмерная отвлеченность от темы.

Тем не менее, благодаря своим достоинствам игрофикация завоевывает все большее признание среди преподавателей иностранных языков и обучающихся.

Список литературы

1. Gamification [Электронный ресурс]. – Электронный ресурс: <https://en.wikipedia.org/wiki/Gamification> (дата обращения: 16.10.2016).

2. Игрофикация [Электронный ресурс]. – Электронный ресурс: <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%BE%D1%84%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F> (дата обращения: 10.10.2016).

3. Павлова Л.В. Критерии и уровни развития гуманитарной культуры студентов в процессе иноязычного образования в вузе // Сибирский педагогический журнал. – 2009. – №10. – С. 137–144.