

УДК 37

DOI 10.21661/r-560497

*Зятькевич А.С., Черницына Ю.В., Григорян Э.А.*

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОФИКАЦИИ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

***Аннотация:** в статье рассмотрен метод игрофикации при обучении иностранному языку. Представлены игровые механики и пример использования метода игрофикации на уроке немецкого языка. Делается вывод о том, что применение игрофикации помогает сохранять мотивацию к образовательному процессу.*

***Ключевые слова:** игрофикация, геймификация, обучение, иностранные языки, игровая механика.*

В современном мире ни одна сфера жизнедеятельности не развивается так стремительно, как игровая. Понятие игры широко представлено в научно-методической литературе. Игры повышают мотивацию и вызывают интерес учащихся к изучаемому предмету. Наряду с игровыми технологиями в методическую практику входит новое понятие «игрофикация».

Так как в наше время среди школьников выявлена тенденция упадка заинтересованности в изучении иностранных языков, применение игрофикации в обучении может создать необходимые условия для изучения иностранного языка.

Актуальность выбранной темы нашего исследования обусловлена современными процессами модернизации методической системы образования в школе и тем, что метод игрофикации позволяет повысить мотивацию учеников в процессе обучения.

Слово «игрофикация» было заимствовано из английского языка и звучало первоначально как «геймификация, gamification», что означает – интеграция игровой формы в неигровую деятельность. Теорию геймификации в 1980-е начал разрабатывать Ричард Бартл, профессор Эссекского университета. Объясняя принципы игрофикации простыми словами, он говорил, что это превращение в игру чего-то, что игрой не является. Важно отметить, что игрофикация не делает

любую деятельность игрой, а лишь вносит в обучение её элементы, тем самым улучшая неигровой процесс. Она должна быть добровольной, иметь определенную цель, структуру и баланс, чтобы не превратить урок в неконтролируемое действие [2]

Согласно мнению Кевина Вербаха, который ведет курс по геймификации в рамках проекта онлайн-образования Coursera, геймификация – это внедрение в неигровой процесс элементов игры. Существует два признака внутренней (внутри определенного сообщества) игрофикации. Во-первых, все игроки, а в нашем случае ученики, уже являются частью одного сообщества (одноклассники). Учитель знает их, и они знают друг друга. Во-вторых, у них должна быть одна цель или одно общее увлечение, как, например, у футбольных болельщиков, но взгляды и интересы у одноклассников могут быть совершенно разными. Таким образом, для них вносится один ориентир: успешное усвоение темы урока через систему вознаграждения [1, с. 224] Вознаграждение не обязательно должно быть оценкой или чем-то материальным, скорее наоборот: ученикам можно придумать звания завоевателей, спасителей мира или дать им возможность приобрести новые навыки или «скиллы» (уровень мастерства в игре), можно добавить стратегию и рейтинг.

Структура игрофикации имеет много разных механик, которые можно применять на уроках иностранного языка как в младших классах, так и старших классах. Игровая механика – 1) это набор способов и правил, через которые реализуется интерактивное взаимодействие между игроком и игрой; 2) это то, как действует пользователь и каким образом он меняет окружающий его мир. Эти механики, в некотором роде, можно использовать при обучении в школах. Например, постепенное усложнение образовательной программы, введение тестов и контрольных заданий, системы оценивания учеников. Учитель может сам придумать или использовать уже существующие игровые механики для обучения, которые можно комбинировать. Игофикация позволяет мотивировать и

обучать детей практически неограниченным числом способов [3, с. 60] Мы рассмотрим несколько наиболее распространённых механик, которые можно применить при обучении иностранному языку.

Конкурсы и соревнования – это очень действенный способ замотивировать учеников. Многие люди очень любят соревноваться. Благодаря соревнованиям ученики ранжируются, среди них выделяются лучшие и худшие в зависимости от их успехов и прогресса в обучении. Учитель сам ставит учащимся цели и способы достижения желаемого, позволяет бросить вызов остальным ребятам, тем самым стимулирует желаемое поведение детей. Соревнование можно придумать или взять из учебника, например, придумать загадку по изучаемой теме урока, а потом выбрать самую интересную и наградить победителя.

Турнирная таблица поможет ученикам отслеживать своё положение в шкале прогресса. По-другому турнирную таблицу называют «лидерборд» или «рейтинг». Обычно она представляет собой список, в котором ученики расположены по мере убывания баллов, очков или оценок. Эта техника достаточно эффективна, зачастую только наличие рейтинга уже вызывает желание учиться, а прозрачная цель в виде восхождения на вершину является сильным мотивом для продолжения игры, даже если ученик находится на нижних позициях. Дети любят вести счёт, эта механика достаточно простая и развивает, помимо мотивации и конкурентоспособности ребенка, критическое мышление.

Система очков может как дополнить механику турнирной таблицы, как быть её частью, так и существовать отдельно. Это одна из самых часто используемых и востребованных механик в играх, которая встречается в любой системе игрофикации. Очки – это быстрое поощрение, а также демотивация не желаемого поведения. В школах эта система уже используется – она практически совпадает с системой оценок.

Уровни и достижения – это способ демонстрации мастерства в немецком языке и отслеживание прогресса [4, с. 303] Учитель может придумать, сколько очков или какое место в турнирной таблице приведет к повышению уровня ученика и создать поощрение, например, значок, или нематериальный мотиватор в

виде игрового звания, особой похвалы или сертификата на подсказку от учителя на контрольной работе. Достижением же может быть, например, «рассказать 3 формы 10-ти глаголов за 30 секунд», по выполнении которого награждаем ученика.

Приведем пример использования игрофикации на уроке немецкого языка в средних или старших классах. Мы смоделируем ситуацию столкновения с инопланетными жителями. Для этого учителю необходимо распределить учеников так, чтобы каждый представлял по одной из планет. Выбирается проблема. Например, если бы возник конфликт между Венерой и Юпитером за важный астероид, какое решение было бы лучшим для обеих сторон? (Zum Beispiel, wenn es einen Konflikt zwischen Venus und Jupiter für einen wichtigen Asteroiden geben würde, welche Lösung wäre für beide Seiten die beste?) По ходу игры можно придумать систему вознаграждения и контрольные пункты, например, путешествие по этим самым планетам. Каждый представитель планеты использует свое воображение, чтобы предложить решения. Конечно, эти решения должны гарантировать взаимовыгодную ситуацию между заинтересованными сторонами.

Таким образом, особенностью игрофикации является изменение привычного поведения учащихся в процессе обучения и отношения к изучаемому материалу и повышенную вовлеченность в деятельность. Само содержание урока не меняется, темы и материал, необходимые для изучения иностранного языка, остаются прежними, только вносится игровая механика в образовательный процесс. Также к особенностям метода игрофикации можно отнести способность захватить внимание учащихся с помощью игровой механики и долго его удерживать. Именно качество вовлечения и мотивация привлекают заинтересованных игрофикацией учащихся.

### ***Список литературы***

1. Вербах К. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса / К. Вербах. – М.: Манн, 2015. – 224 с.

2. Научный подход к геймификации: 4 психотипа игроков Бартла // Сибириск [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://blog.sibirix.ru/bartle/> (дата обращения: 20.04.2023).

3. Орлова О. Геймификация как способ организации обучения / О. Орлова, В. Титова // Вестник ТГПУ. – 2015. – №9. – С. 60–64. – EDN ULYZOZ

4. Ребров А. Геймификация и автоматизация КРІ: очередная управленческая мода или новые методы стимулирования? / А. Ребров, А. Черкасов // Российский журнал менеджмента. – 2017. – №3. – С. 303–326. – EDN ZITOFN

---

**Зятькевич Анжелика Сергеевна** – бакалавр, магистрант ФГАОУ ВО «Белгородский государственный национальный исследовательский университет», Россия, г. Белгород.

**Черницына Юлия Валерьевна** бакалавр, магистрант ФГАОУ ВО «Белгородский государственный национальный исследовательский университет», Россия, г. Белгород.

**Григорян Эмма Арцруновна** – бакалавр, магистрант ФГАОУ ВО «Белгородский государственный национальный исследовательский университет», Россия, г. Белгород.

---