

Доклад

на тему

«Геймификация на уроках английского языка»

Докладчик:

преподаватель англ. языка ТКПД

Хачирова А.С.

Геймификация в обучении иностранным языкам

Введение

На сегодняшний день проблема формирования мотивации в изучении иностранного языка является одной из наиболее актуальных в современном образовании [1].

Одним из инновационных способов стимуляции мотивации к изучению школьных предметов, в том числе и иностранного языка, можно считать геймификацию. Геймификация (или игрофикация) — это относительно новый, но уже показавший свою эффективность способ использования игровых технологий и элементов игры в неигровых процессах (образовании, бизнесе и др.) для привлечения пользователей в различных сферах и повышения их интереса к решению различных задач.

Соответственно, в современном мире при работе с подростками введение в процесс обучения игровых технологий и элементов игры кажется обоснованным, чтобы мотивировать обучающихся, апеллировать к их интересам и дать стимул к изучению иностранных языков.

Исходя из вышесказанного, мы видим актуальность работы в том, что занятия, ограничивающиеся стандартным учебно-методическим комплексом, уже не удовлетворяют интересам обучающихся, поскольку их представление об уроке, способном дать стимул к изучению (как самостоятельному, так и программному) иностранного языка, часто связано с игровыми элементами, создающими конкурентную среду, генерирующими любопытство и азарт и приносящими моментальное удовлетворение от достижения поставленной цели и получения заслуженной награды.

Цель данной работы заключается в разработке методики организации контроля в обучении иностранным языкам на основе геймификации в целях мотивации школьников.

Данная цель реализуется в следующих задачах:

- а) раскрыть понятие геймификации;
- б) установить взаимосвязь мотивации и геймификации;
- в) разработать собственную геймифицированную систему контроля, позволяющую проверить на практике эффективность геймификации как способа мотивации к изучению иностранных языков.

Объектом исследования является процесс обучения английскому языку в средней школе.

Предметом исследования является организация контроля в обучении английскому языку в средней школе на основе геймификации.

В соответствии с этим была сформулирована гипотеза данной работы: геймифицированная система контроля на уроке английского языка в средней школе позволяет повысить интерес и активность обучающихся, сформировать положительное отношение к учебе и стимулировать как самостоятельное обучение, так и работу в группе.

Глава 1. Мотивация и геймификация

1.1 Понятие геймификации

Одним из наиболее эффективных решений проблемы, поставленной Пасковым Е.И., является внедрение в процесс обучения иностранным языкам игр и игровых технологий.

Следовательно, пытаясь стимулировать учебную деятельность детей и подростков в целом и изучение ими иностранных языков в частности, следует ориентироваться на интересы, ценности и приоритеты самих учеников.

В этом могут помочь так называемые элементы игры, внедрённые в повседневную учебную деятельность. Подобный метод ведения учебного процесса известен как геймификация.

Геймификация – использование игровых элементов в деятельности, не связанной с игрой как таковой: образовании, бизнесе, психологии, маркетинге и т. д.

Говоря об использовании геймификации в той или иной сфере, мы говорим об игровых элементах, о том, что и делает работу в этой сфере (в неигровом контексте) более приближенной к игре, то есть добровольной и притягивающей внимание и интерес к данному процессу.

Геймификация может быть использована как способ обучения детей и подростков и стимуляции их мотивации к изучению иностранных языков, основанный на включении в процесс обучения элементов игры, игровых и компьютерных технологий.

1.2 Геймификация и мотивация

Мотивация – это как психологические, так и физиологические причины или стимулы поведения, имеющие целью достижение некого результата и направленные на субъект действия самим субъектом или объектом извне.

Несмотря на кажущуюся простоту теории геймификации, есть два пункта, которые необходимо соблюсти: нужно мотивировать обучающихся на начало игры, сделать так, чтобы у них появился интерес, а также постоянно этот интерес поддерживать.

С каждым годом всё труднее становится привить ребёнку любовь к учёбе, так как интересы школьников быстро меняются. Прежние методы обучения и в частности методы проведения контроля уже не работают с современными подростками.

М. Пренски полагает, что лучшим выходом из затруднительного положения с отсутствием мотивацией к обучению является внедрение в образование игровых технологий. Он озвучил проблему, чье возможное решение находится в сфере инновационного подхода к организации труда и образования, а именно геймификации.

Геймификация основывается на том, что делает любой процесс похожим на игру, воодушевляет и мотивирует людей, даёт им интерес и желание работать над чем-либо дальше, но, по сути, игрой не является. Главное преимущество метода геймификации в том, что любое действие можно превратить в привычку, используя элемент игры в наскучившей, казалось бы, деятельности.

Главная цель использования геймификации в образовании как способа контроля знаний – применение на практике новейших образовательных технологий для привлечения

внимания обучающихся к предмету и повышение уровня мотивации к изучению иностранных языков. В этом преподавателю помогают используемые в геймифицированной системе компоненты игры.

Геймифицированная система, внедрённая в процесс обучения, служит как для привлечения внимания учеников-игроков, так и для его удержания, а также контроля за процессом обучения.

Целевое поведение участников геймифицированного процесса – сохранение интереса к иностранному языку на протяжении использования в обучении геймифицированной системы, а также после завершения «игры» за счёт увлечённости игровыми элементами и постепенным переходом самого процесса изучения иностранного языка из рутинной деятельности в привычку, а также контроль усвоения знаний и формирования навыков в интерактивной, стимулирующей форме.

Таким образом, испытывая интерес к рутинному действию, разбавленному элементами игры, обучающийся тем самым мотивирует себя к дальнейшей учёбе. Следовательно, геймификацию можно считать одним из самых эффективных способов стимуляции изучения иностранных языков, тем более что она уже представляет собой новую стратегию жизни современного общества.

Глава 2. Геймификация в обучении иностранным языкам

2.1 Разработка геймифицированной системы

Геймификация – применение элементов игры на практике в сферах человеческого бытия, никак не связанных с играми.

Для проверки эффективности применения геймификации в обучении английскому языку требуется провести эксперимент, то есть создать игровую систему, целью которой является стимуляция интереса к процессу изучения языка и контроль за его изучением.

Целью разрабатываемой геймифицированной системы, в свою очередь, является привлечение внимания игроков к процессу изучения иностранных языков и повышение их учебной мотивации.

Целям эксперимента и, в частности, геймифицированной системы соответствует следующее ожидаемое поведение игроков: появление и поддержание интереса к учебному процессу, вовлечённость в «игру» и желание продолжать принимать участие в активной учебной деятельности.

Деятельность обучающихся основана на приёмах как внутренней, так и внешней мотивации.

Следовательно, наша гипотеза заключается в том, что геймификация может проявить себя как действенный способ мотивации школьников к изучению иностранного языка и эффективная система контроля за усвоением знаний и формирования навыков. Для проверки данного предположения был проведён эксперимент с применением геймификации на уроках иностранного языка.

Элементы игры в данном эксперименте служили сразу нескольким целям: во-первых, они позволили обучающимся больше общаться между собой и открыть друг друга с новой

сторону, во-вторых, сюжет игры был направлен на познание игроками новых уровней и расширение их кругозора.

Средством измерения интереса, активности и отношения к предмету являются системы баллов и значков. Для разработки геймифицированной экспериментальной системы был выбран тип Баллов, совмещающий в себе несколько их основных функций. Балл связан сюжету названный "Solar System", должен был служить как для набора уровней, так и в качестве основной функции для утверждения статуса выполнившего задание ученика связи со Значками и отображения общего прогресса ученика

Система значков

Первый тип – «неожиданная награда», награда за получение уровней игроком. Набравший достаточно баллов для получения второго уровня получал не только значок уровня, но и значок "Meet the Engineer", вместе с третьим уровнем ученик получал значок "Meet the Explorer", а вместе с пятым – "Meet the Enthusiast".

Второй тип значков – «ожидаемая награда». Чтобы получить каждый из этих значков, учащиеся должны были собрать определённое количество баллов (то есть, выполнить определённое количество заданий). Так, чтобы получить значок "Mr. Brain", ученик должен был собрать 10 баллов; для значка "Dr. Brain" – 20 баллов; для "Megamind" – 30 баллов.

Третий использованный в данной системе тип значков также относится к «ожидаемым наградам», но, в отличие от предыдущего варианта, получить его ученик мог лишь за успешную командную работу. Так, первый мог быть заработан по результатам успешной работы в парах, второй – в пределах одной из четырёх сформированных согласно игровому «правилу случайности» команд, третий – в результате успешной совместной работы всего класса.

Рейтинг, как и прочие элементы игры, сочетает в себе несколько функций:

- а) наглядный показатель успеха как отдельных игроков, так и команд;
- б) отчёт о соревновании;
- в) фактор повышения духа соревновательности;
- г) представление собой элемента сюжета или дизайна геймифицированной системы.

Рейтинг в разработанной геймифицированной системе совмещает в себе все вышеуказанные функции

Рейтинг

Все элементы игры, также как и значки уровня, служили элементами дизайна геймифицированной системы

Система уровней

Всего в геймифицированную систему было включено пять уровней, каждый из которых обучающийся получал, лишь выполнив определённое количество заданий и получив за них соответствующее число баллов: за 5 баллов – 1 уровень, за 15 – второй, за 25 – третий, за 35 – четвёртый и, наконец, за 45 – пятый, максимальный уровень.

Для геймифицированной системы был разработан сюжет, объединяющий элементы игры в полноценную игру в глазах обучающихся.

Согласно сюжету игры, каждый ученик принимал на себя роль космического путешественника, бороздящего просторы галактики и изучающего новые планеты культуры, встречающего интересных людей.

Это позволило воплотить коммуникативную цель нашего эксперимента и стимулировать школьников использовать изученный материал на практике, то есть, при общении друг с другом.

За успехи в изучении «новых планет» ученик получал определённое правилами игры количество Баллов, собирая которые, он мог повышать свой уровень.

Получение Значков, как поощрения за прогресс, зависело как напрямую от количества собранных баллов, так и от командной работы, что также являлось одним из правил игры, позволившим включить в уроки работу в парах и группах.

Для контроля успешности эксперимента каждому игроку был выдан так называемый «Бортовой Журнал», в котором отмечались полученные Баллы и Значки (рисунок 6).

Бортовой Журнал

«Игрок», который быстрее всех набирал максимальное количество Баллов, получал статус самого успешного путешественника, что, как и прочие успехи, отражалось в Рейтинге и поддерживало интерес к игре и чувство соперничества среди обучающихся.

2.2 Проведение эксперимента на основе геймифицированной системы

Цель проведенного нами эксперимента – проверить на практике эффективность системы контроля знаний и повышения мотивации на уроке иностранного языка на основе геймификации.

Эксперимент проводился на обучающихся 9 классов МОУ «СОШ № 63» города Магнитогорска. Эксперимент проводился в течение трёх недель и включал в себя девять занятий в группах по 16 человек.

Эксперимент проводился по учебнику английского языка «Enjoy English-9» Биболетова М.З., Бабушис Е.Е. и др. в соответствии с учебной программой.

Не варьируемыми условиями эксперимента были:

- а) учебный материал;
- б) исходный уровень знаний учеников по иностранному языку;
- в) количество учеников в группах.

Варьируемым условием эксперимента стал текущий контроль, основанный в Экспериментальной Группе на разработанной геймифицированной системе, а в Контрольной Экспериментальной Группе на традиционных способах контроля.

Эксперимент проводился в двух группах учеников, Экспериментальной Группе (в занятиях применялась разработанная геймифицированная система), далее - ЭГ, и

Контрольной Экспериментальной Группе (занятия проводились строго по учебной программе без применений элементов игры), далее - КЭГ.

До начала и после окончания эксперимента в ЭГ и КЭГ были проведены мотивационные анкетирования, ориентированные на исследование уровня мотивации к изучению иностранного языка и влияния разработанной гемифицированной системы на уровень интереса к предмету.

Для проведения анкетирования была специально разработана универсальная анкета измерения мотивации на уроках иностранного языка на основе анкеты школьной мотивации для учеников 1-4 классов за авторством Лускановой Н. Г. от 1993 года. Полученный вариант анкеты дал возможность измерять уровень школьной мотивации у обучающихся любого возраста, причём исследование было сконцентрировано на изучении уровня мотивации школьников на уроках иностранного языка.

Ответ ребёнка, свидетельствующий о его положительном отношении к школе и предпочтении им учебных ситуаций, оценивался в три балла. Нейтральный ответ («не знаю», «бывает по-разному» и т.п.) оценивался в один балл. Ответ, позволяющий судить об отрицательном отношении ребёнка к той или иной школьной ситуации, оценивался в ноль баллов.

Оценки в два балла отсутствовали, так как математический анализ показал, что при оценках в ноль, один, три балла возможно более надёжное разделение детей на группы с высокой, средней и низкой мотивацией.

Было установлено пять основных уровней школьной мотивации:

- а) Первый уровень: 25—30 баллов — высокий уровень школьной мотивации, учебной активности.
- б) Второй уровень: 20—24 балла — хорошая школьная мотивация.
- в) Третий уровень: 15—19 баллов - положительное отношение к школе, но школа привлекает таких детей внеучебной деятельностью.
- г) Четвёртый уровень: 10—14 баллов — низкая школьная мотивация.
- д) Пятый уровень: ниже 10 баллов — негативное отношение к школе, школьная дезадаптация.

Анализ результатов проведённого анкетирования позволил определить основные характеристики внешней и внутренней мотивации изучения иностранного языка у обучающихся.

По результатам мотивационного анкетирования на момент начала эксперимента обучающиеся и их отношение к урокам иностранного языка ЭГ классифицированы следующим образом: 2 ученика – пятый уровень, школьная дезадаптация; 3 ученика – четвёртый уровень, низкая школьная мотивация; 6 учеников – третий уровень, положительное отношение к школе как к внеучебной деятельности; 5 учеников – второй уровень, средний уровень нормы.

По завершении эксперимента анкетирование было проведено повторно, и результаты его были следующими: 1 ученик – пятый уровень, школьная дезадаптация; 2 ученика – четвёртый уровень, низкая школьная мотивация; 6 учеников – второй уровень, средний

уровень нормы; 7 учеников – первый уровень, высокий уровень школьной мотивации и учебной деятельности.

По результатам мотивационного анкетирования на момент начала эксперимента обучающиеся и их отношение к урокам иностранного языка КЭГ были мотивированы следующим образом: 4 ученика – четвертый уровень, низкая школьная мотивация; 3 учеников – третий уровень, положительное отношение к школе как к внеучебной деятельности; 4 ученика – второй уровень, средний уровень нормы.

По завершении эксперимента анкетирование было проведено повторно, и результаты его были следующими: 2 ученика – четвертый уровень, низкая школьная мотивация; 3 ученика – третий уровень, положительное отношение к школе как к внеучебной деятельности; 8 учеников – второй уровень, средний уровень нормы; 3 ученика – первый уровень, высокий уровень школьной мотивации и учебной деятельности.

Данные предварительного контроля

Из восьми занятий первое и последнее представляли собой предварительный и заключительный контроль соответственно, остальные имели форму уроков (КЭГ) и геймифицированных уроков (ЭГ) продолжительностью в 45 минут. Заключительный контроль (Приложение 1), проведенный в форме игры на территории школы № 63 в ЭГ и КЭГ, показал эффективность эксперимента: словарный запас по пройденной теме у обучающихся ЭГ увеличился в 1,5-2 раза от начальных показателей, улучшились навыки поискового чтения и использования пройденного материала в речи, тогда как у учащихся КЭГ словарный запас хоть и увеличился, но лишь в 1,5 раза от начальных показателей.

По результатам заключительного контроля (рисунок 10) 1 ученик ЭГ имел словарный запас по пройденной теме менее 15 слов и выражений, 7 учеников – от 15 до 25 слов и выражений, и 8 – от 25 до 40 слов и выражений, тогда как результаты КЭГ оказались следующими: обучающихся – менее 15 слов и выражений, обучающихся – от 15 до 25, 4 – от 25 до 40.

Данные заключительного контроля

Для контроля и последующего исследования заинтересованности было измерено среднее количество ответов на уроке в КЭГ и ЭГ в начале и конце эксперимента.

Сравнительная диаграмма учебной активности

Из описанного выше эксперимента можно сделать вывод, что геймификация на самом деле является одним из самых эффективных способов мотивации современных школьников к изучению иностранного языка и может успешно использоваться на практике с целью повышения успеваемости в целом и заинтересованности в предмете.

Геймификация как способ мотивации к изучению иностранных языков довольно успешен, так как основывается на таких неоспоримо важных базовых факторах как внутренняя мотивация человека, заставляющая человека добровольно и искренне продолжать учиться, и выход за рамки рутин, стимулирующий интерес обучающегося и повышая стремление к обучению и изучению иностранных языков в частности.

Заключение

Итак, в этой работе мы провели исследование геймификации как способа мотивации к изучению иностранного языка в средней школе, рассмотрели использование игровых

элементов в составе геймифицированной системы в обучении иностранному языку и использование геймифицированных систем в образовании в качестве метода контроля.

Рассмотрев понятия мотивации, контроля, игры, обучающей (учебной) игры, геймификации и элементов игры, мы можем прийти к выводу, что выявление различных аспектов учебной мотивации помогает детально понять её особенности, равно как и потребности и интересы обучающихся.

Геймификация как деятельность, использующая игровые элементы в неигровой деятельности и основанная на добровольности и заинтересованности обучающегося, может быть признана одним из способов внутренней мотивации школьника, которая бы способствовала как нельзя лучше изучению им иностранного языка и развитию основных языковых навыков.

В качестве метода контроля геймификация доказала свою эффективность на практике, показав, что в обучении иностранному языку это один из немногих действенных способов не только не снизить школьную мотивацию обучающихся, но даже и поднять её уровень.

Геймификация соответствует запросам сегодняшних обучающихся: она позволяет почувствовать себя вне рутинной деятельности и может стимулировать обучающихся продолжать обучение добровольно и самостоятельно, так как сам школьник, в отличие от учителя, видит в ней лишь игру, но не учебную деятельность.

Всё это даёт нам основание считать, что геймификация – один из наиболее оптимальных способов создания мотивации к изучению иностранных языков.

Библиографический список:

1. Божович, Л. И. Проблема развития мотивационной сферы ребёнка / Л. И. Божович. // Изучение мотивации поведения детей и подростков. – М.: 1972. – С. 7-44
2. Вербах, Кевин Вовлекай и властвуй / Кевин Вербах, Дэн Хантер. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 160с. – ISBN 978-5-00057-344-0.
3. Гуревич, П. С. Психологический словарь / П. С. Гуревич. – М.: ОЛМА Медиа Групп, ОЛМА ПРЕСС Образование, 2007. – 800с. – ISBN 978-5-373-00614-9, ISBN 978-5-94849-630-6.
4. Емельянова, Н. А. Формирование оптимальной мотивации овладения иностранным языком студентами неязыкового вуза / Н. А. Емельянова. – Нижний Новгород, 1997. – 22с.
5. Ильин, Е. П. Мотивация и мотивы / Е. П. Ильин. - СПб.: Питер, 2011. – 512с. – ISBN 978-5-459-00574-5.
6. Карпов, А. В. Общая психология / А. В. Карпов. – М.: Гардарики, 2005. – 232с. – ISBN 5-8297-0111-1.
7. Макклелланд Д. Мотивация человека / Д.Макклелланд. - СПб.: Питер. 2007. – 672с. – ISBN 978-5-469-0044-9-3.
8. Мещеряков, Б. Г. Большой психологический словарь / Б. Г. Мещеряков, В. П. Зинченко. – М.: АСТ: АСТ МОСКВА; СПб.:Прайм-ЕВРОЗНАК. 2009. – 811с. – ISBN 978-5-93878-921-0.

9. Немов, Р. С. Психологический словарь / Р. С. Немов. – М.: Гуманитар. Изд. Центр ВЛАДОС, 2007. – 560с. - ISBN 978-5-691-01515-1.
10. Пассов, Е. И. Урок иностранного языка / Е. И. Пассов, Н. Е. Кузовлева. - М.: Глосса-пресс, 2010. – 640с. – ISBN 5-7651-0105-4.
11. Пидкасистый, П. И. Технология игры в обучении и развитии: Учебное пособие [Текст] / П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров. – М.: МПУ, 1996. – 269с. – ISBN 5-8682-5-18-4.
12. Рапацевич, Е. С. Новейший психолого-педагогический словарь / Е. С. Рапацевич, А. П. Астахов. - Минск: Современная школа, 2010. - 928с. – ISBN 978-985-513-724-6.
13. Ретюнских, Л. Т. Философия игры / Л. Т. Ретюнских. – М.: Вузовская книга, 2002. – 256с. – ISBN 5-9502-0016-0.
14. Тендрякова, М. В. Игровые миры: от homoludens до геймера / М. В. Тендрякова. – М.; СПб.: Нестор-История, 2015. – 224с. – ISBN 978-5-4469-0447-1.