

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Балашовский институт (филиал)

Кафедра филологических дисциплин

**ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ЭФФЕКТИВНЫЙ СПОСОБ ОБУЧЕНИЯ
АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 4 курса 243 группы
направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование»,
профиля «Иностранный язык»,
филологического факультета БИ СГУ
Герасимовой Анастасии Сергеевны

Научный руководитель
доцент кафедры филологических дисциплин,
кандидат филологических наук,
доцент _____ Ю. С. Камардина

Зав. кафедрой филологических дисциплин,
доктор филологических наук,
доцент _____ М. Р. Шумарина

Балашов 2022

ВВЕДЕНИЕ

Тема данной бакалаврской работы – «Геймификация как эффективный способ обучения английскому языку».

Актуальность бакалаврской работы заключается в том, что потребности современных учащихся подросткового возраста можно использовать для эффективного обучения английскому языку. Так, применяя современные ресурсы и опираясь на потребности школьников в видеоиграх, студент способен совершенствовать свою профессиональную подготовку в разработке урока по английскому языку. Апробация этой разработки позволит развить у студентов навыки, поиска новых эффективных способов обучения английскому языку.

Объект исследования – условия эффективности применения метода геймификации в образовательном процессе.

Предмет исследования – процесс обучения английскому языку посредством метода геймификации.

Целью работы является апробация разработки урока по английскому языку в 9 «В» классе с применением метода геймификации.

Задачи работы:

- выявить сущность геймификации как новой образовательной технологии;
- определить эффективность использования метода геймификации в учебной среде;
- разработать урок английского языка с целью апробации метода геймификации на уроке английского языка в 9 классе;
- выявить преимущества апробации разработки урока в образовательном процессе и ее результаты за счет определения уровня мотивации и предметных знаний по английскому языку после применения геймификации на уроке в 9 классе.

Теоретической базой исследования послужили концепции и теории отечественных и зарубежных ученых В. И. Безымянцевой, К. Вербаха, В. Н. Верещагиной, К. Каппа, Г. В. Роговой, В.А. Сухомлинского, К. Д. Ушинского, И. В. Шаповаленко, Д.Б. Эльконина, занимавшихся проблемами методики обучения иностранных языков.

Нормативно-правовой базой работы служат документы, регламентирующие образовательную деятельность в Российской Федерации: Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»; Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования; Положение об основной образовательной программе основного общего образования МОУ СОШ №7 г. Балашова Саратовской области о внесении изменений и дополнений к ней; Письмо Министерства просвещения РФ от 19 марта 2020 г. № ГД-39/04 «О направлении методических рекомендаций».

Практическая значимость данной работы заключается в возможности применения разработанного материала по иностранному языку в школе и ВУЗе, в качестве эффективного способа мотивации к изучению английского языка, формированию функциональной грамотности.

Структура работы соответствует поставленной цели и задачам исследования. Бакалаврская работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и приложений.

Во введении обосновывается выбор данной темы, определяется актуальность её исследования, а также ставятся цель и задачи работы.

В первой главе изучается сущность понятия геймификация при обучении английскому языку, специфика и эффективность ее использования на уроках в 9 классе.

Во второй главе представлена разработка и итоги апробации приемов геймификации в организацию образовательного процесса таким образом, чтобы достичь оптимизации заинтересованности учащихся 9 класса

к изучению английского языка, а также выделению преимуществ использования подобной технологии.

Заключение содержит общий анализ результатов.

Список использованных источников включает 44 наименования источников, послуживших теоретической основой работы.

В приложениях представлены результаты разработки урока.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

ГЛАВА 1. Геймификация при обучении английскому языку.

1.1. Сущность геймификации. В связи с актуальной проблемой поиска новых инновационных и эффективных способов обучения английскому языку, возник такой метод обучения как геймификация.

Предпосылки ее появления относятся еще к древнему миру. Применяться метод начал с 2000-х годов, в период появления первых персональных компьютеров и консолей, и включала в себя лишь интерактивное знакомство с учебным пособием

В современном цифровом мире геймификация стала связующим звеном между необходимостью получения образования и потребностями людей в компьютерных развлечениях.

Геймификация буквально выходит за рамки традиционных методов, тем самым позволяют развивать у школьников критический вид мышления и, соответственно, влияет на форму и манеру поведения детей.

Сущность геймификации заключается в возможности полной доступности обучения и в возникновении положительного влияния на поведение школьников посредством переноса взаимодействия геймеров с видеоигрой на образовательный процесс.

1.2. Геймификация как метод обучения английскому языку. Главной особенностью геймификации является психологическое воздействие на поведение людей. Существуют определенные факторы, которые

оказывают значительное влияние на успех реализации технологии геймификации в образовании.

В настоящее время остаются споры по поводу эффективности применения геймификации в образовательном процессе. Главной причиной этих споров является связь с видеоиграми.

В методике обучения иностранному языку геймификация направлена на формирование и развитие на всех уровнях образования знаний, умений и навыков иноязычной речи и видов речевой деятельности у учащихся.

Исследователи из раза в раз доказывают, что геймификация является намного эффективнее традиционного обучения.

На современном этапе обучения английскому языку существует несколько интерпретаций геймификации, таких как: веб-квесты, дебаты, дискуссии и интеллектуальные турниры.

Считается, что использование метода геймификации предполагает непрерывный контроль учителя за процессом и прогрессом выполнения упражнений, в частности, это должно касаться проверочных и итоговых работ.

С внедрением дистанционного обучения геймификация стала наиболее актуальным средством изучения английского языка, поскольку появилось колоссальное количество онлайн-платформ и приложений, способствующих эффективному изучению языка, как в классе, так и самостоятельно, во внеурочное время.

Лишь при правильном применении метода геймификации, он будет способствовать как количественному, так и качественному приобретению комплекса новых знаний, умений и навыков школьниками.

ГЛАВА 2. Применение метода геймификации на уроках английского языка в 9 классе.

2.1. Разработка урока английского языка по теме «Infinitive/-ing Forms» с использованием метода геймификации. Разработка геймифицированного урока требует от педагога особого

внимания, по сравнению с разработкой традиционного урока. Это связано по большей мере со спецификой применения геймификации в образовательном процессе. Урок был разработан с применением этого метода, поскольку видеоигры сейчас выступают, как ведущий интерес школьников выбранного возраста.

Во время прохождения педагогической практики 2 в МОУ СОШ №7 г. Балашова Саратовской области была выполнена разработка урока английского языка в 9 «В» классе по теме «Infinitive/-ing Forms». На начальном этапе разработки была проведена первичная диагностика обученности и опрос, на выявление степени заинтересованности в изучении английского языка.

Наблюдение за уровнем успеваемости «до» и «после» применения метода геймификации на уроках английского языка выполнено с целью точного и четкого определения степени эффективности применения метода на среднем уровне образования и определения степени мотивации, который достигается у учащихся за счет использования этого метода.

Отметилось, что у большинства учащихся 9 «В» класса есть существенные пробелы в некоторых областях знаний английского языка, которые требуют восполнения.

На основе полученных данных разрабатывался план-конспект и технологическая карта урока. При планировании формулировались цели и задачи занятия. Они были поделены на дидактические и игровые. Специально для урока по этой теме тщательно подбирался весь необходимый наглядный и раздаточный материал.

Вся методическая разработка основывалась на УМК Spotlight 9 класс под редакцией Е. Ю. Ваулиной. Также при планировании урока и составлении конспекта использовалась книга для учителя Spotlight 9.

При разработке занятия было определено, что средствами обучения, которые позволят сделать занятие более интересным и доступным станут:

наглядные пособия (картинки, рейтинг класса), раздаточный материал (значки отличия, таблица личных достижений, карточка рефлексии), классная доска и УМК 9 класса.

Разработка выполнялась в четком соотношении игровой и образовательной деятельности, с целью качественного эффективного закрепления грамматических правил английского языка

2.2. Преимущества использования геймификации в процессе обучения английскому языку. Основными преимуществами использования геймификации в процессе обучения английскому языку являются:

- 1) развлекательный формат обучения, сравнительно с традиционным проведением урока;
- 2) возможность совершения ошибок без опасения негативных последствий; саморазвитие на основе метода «проб и ошибок»;
- 3) игровая сюжетная линия, введенная в начале урока, за счет которой все внимание школьников было акцентировано на процессе обучения на протяжении всего урока;
- 4) порядок «от простого к сложному» способствовал самостоятельному и качественному выполнению заданий школьниками;
- 5) соревновательный момент, который позволил школьникам раскрыть потенциал и продемонстрировать свои способности перед классом;
- 6) получение очков позволило положительно повлиять на поведение учащихся и замотивировать их на повторение положительных результатов обучения;
- 7) личная таблица достижений и рейтинг класса способствовали мгновенному наблюдению за личными результатами и моментальному исправлению ошибок;
- 8) организация урока в форме квеста позволила структурировать геймифицированный урок;
- 9) особый язык общения, который был разработан позволил достичь еще большего взаимопонимания между педагогом и учащимися.

За основу проведения и разработки урока были взяты несколько популярных среди подростков видеоигр «The Witcher 3: Wild Hunt» (Ведьмак 3: Дикая охота), «Overwatch», «Genshin Impact». Особенности геймплея каждой из игр были использованы в качестве основных параметров геймификации.

В финальной части урока была проведена повторная диагностическая работа и опрос, в результате которых было выявлено повышение среднего балла обученности и уровня замотивированности в изучении английского языка.

Полученный опыт показал, что применение методик и приемов геймификации положительно сказывается на процессе обучения английскому языку.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

При выполнении выпускной квалификационной работы бакалавра по теме «Геймификация как эффективный способ обучения английскому языку» была проделана следующая работа.

Определена актуальность темы, которая заключается в том, что потребности современных учащихся подросткового возраста можно использовать для эффективного обучения английскому языку. Так, применяя современные ресурсы и опираясь на потребности школьников в видеоиграх, студент способен совершенствовать свою профессиональную подготовку в разработке урока по английскому языку. Апробация этой разработки позволит развить у студентов навыки, поиска новых эффективных способов обучения английскому языку.

Цель работы заключалась в апробации разработки урока по английскому языку в 9 «В» классе с применением метода геймификации.

Были поставлены определенные задачи.

При решении первой задачи было выявлено, что геймификация имеет впечатляющую историю своего развития и появления в отечественной

педагогике. Ее сущность, как новой образовательной технологии заключается в создании максимальной доступности обучения школьников и оказании положительного влияния на поведение учеников за счёт переноса поведения и взаимодействия геймеров с видеоигрой в образовательный процесс.

В результате решения второй задачи было определено, что геймификация является одной из эффективных технологий, создающей определенные условия для качественного закрепления знаний, умений и навыков. В первую очередь, она влияет на поведение учеников за счет психологического фактора. Данный метод способствует выработке таких же гормонов, как при прохождении видеоигр. Данный метод обучения английскому языку значительно эффективнее традиционного метода обучения, за счет определенной механики взятой от видеоигр, которые вызывают яркий интерес у школьников. Применение педагогом геймификации на уроках английского языка и достижения высокого уровня эффективности использования метода, требует непрерывного наблюдения за процессом и результатами учащихся, а также качественное владение практическими навыками и умениями использования ТСО.

В ходе решения третьей задачи был разработан геймифицированный урок по теме «Infinitive/-ing Forms». Он был построен с учетом особенностей применения геймификации в образовательном процессе. Для определения структуры работы была проведена первичная диагностика обученности и опрос, нацеленный на определение уровня заинтересованности в изучении английского языка. На основе полученных данных были разработаны план-конспект и технологическая карта урока. Была создана сюжетная игровая линия и разработаны дидактические средства. Это было выполнено для того, чтобы сделать урок похожим на прохождение видеоигры. Такой метод должен был обеспечить максимальное стремление к активному участию в игре и соответственно в изучение языка. Разработка была выполнена в необходимом соотношении игровой и образовательной деятельности,

чтобы урок прошел продуктивно и ученики смогли качественно закрепить грамматические правила английского языка.

На четвертом этапе решения задач были проанализированы преимущества апробации разработки на уроке английского языка в 9 классе. Оказалось, что наряду с традиционным уроком, геймифицированный обладает большим количеством преимуществ, позволяющих заинтересовать учащихся в процессе обучения английскому языку и преподнести материал в более доступной для них форме. По проведению урока были достигнуты все необходимые результаты и цели. В заключительной части этого этапа, была проведена диагностическая работа, благодаря которой был определен уровень эффективности применения метода геймификации на уроке английского языка в 9 классе.

Таким образом, геймификация является достаточно эффективным способом достижения образовательных целей и задач, а также удовлетворению потребностей школьников. По итоговым результатам исследовательской работы появилась гипотеза, что при чередовании проведения геймифицированного и традиционного уроков результаты обученности у учащихся 9 «В» класса будут гораздо выше. Поскольку метод геймификации требует дозированного использования в ходе обучения английскому языку, и такой формат позволит школьникам ходить на уроки английского языка с интересом, а не по принуждению.