

УДК 687.81

Агоева М.М., к.и.н.,
кафедра лингвистики и межкультурной коммуникации,
Пятигорский институт (филиал)
Северо-Кавказского федерального университета

О ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

Аннотация: понятие игровые педагогические технологии включает в себя группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр

Ключевые слова: учебные игры, геймификация, правила игры, игровые задания

Agoeva M.M., Ph.D.,
Department of Linguistics and Intercultural Communication,
Pyatigorsk Institute (branch)
North Caucasus Federal University

ON THE POSSIBILITY OF USING GAME TECHNOLOGIES WHEN LEARNING A FOREIGN LANGUAGE

Annotation: the concept of game pedagogical technologies includes a group of methods and techniques of organization of the pedagogical process in the form of various pedagogical games

Keywords: training games, gameplay, rules of the game, game assignments

В настоящее время в методической литературе существует достаточно большое количество классификаций, систематизирующих виды учебных игр в соответствии с различными критериями.

По целям и задачам обучения учебные игры, используемые на занятиях по иностранному языку, можно разделить на языковые (аспектные) и на речевые. Языковые игры, помогают усвоить различные аспекты языка (фонетику, лексику, грамматику, синтаксис, стилистику), они делятся на фонетические, лексические, грамматические, синтаксические, стилистические.

Речевые игры нацелены на формирование умения в определённых видах речевой деятельности. Каждому виду речевой деятельности соответствует определённый вид учебной игры, нацеленной на обучение аудированию, обучение монологической и диалогической речи, обучение чтению и обучение письму.

По форме проведения выделяют игры предметные, подвижные с вербальным компонентом, сюжетные или ситуационные, ролевые, игры-соревнования, интеллектуальные игры (ребусы, кроссворды, викторины и т. д.), игры-взаимодействия (коммуникативные, интерактивные). По способу организации игры бывают компьютерные и некомпьютерные, письменные и устные, с опорами и без опор, имитационно-моделирующие, креативные и т. д. По степени сложности выполняемых действий все учебные игры подразделяются на простые (моноситуационные) и сложные (полиситуационные), а по длительности проведения они делятся на продолжительные и непродолжительные. По количественному составу участников игры подразделяются на индивидуальные, парные, групповые, командные и коллективные [1, с. 114].

Наряду с игровыми технологиями, все чаще в литературе можно встретить термин геймификация (игрофикация). Это понятие можно определить следующим образом - применение игровых методов для достижения целей, не связанных с содержанием игры, таких как повышение

мотивации, улучшение производительности труда, отработка навыков. Методы геймификации используются в разных областях, таких как занятия спортом, поддержание корпоративной культуры. Все более популярной становится геймификация образовательного процесса [2].

В литературе выделяются следующие аспекты геймификации: механика, динамика и компоненты. Вместе они составляют так называемую пирамиду геймификации. У подножия пирамиды располагаются компоненты геймификации. Их довольно много, это подсчёт очков, уровни, рейтинговые таблицы, виртуальные награды и т. п. При геймификации образования чаще всего используются очки, значки и рейтинговые таблицы. Учащиеся за свои достижения на занятиях зарабатывают очки и в зависимости от их количества занимают место в рейтинговой таблице. В чем же принципиальное отличие этой рейтинговой таблицы от традиционных баллов? Дело в том, что в геймификации всегда присутствует определённая игровая динамика, которая превращает процесс обучения в нечто более интересное.

Динамика – это использование сценариев, требующих внимания пользователя и реакции в режиме реального времени.

Механика в геймификации – это использование элементов, характерных для игрового процесса, таких как статусы, награды, виртуальные ресурсы, шанс [3].

Геймификация в образовании может выполнять несколько функций, основной из которых можно назвать повышение мотивации учащихся. Геймификация также помогает вовлечь учащихся в процесс усвоения материала, стимулировать к дальнейшему обучению и развитию. Геймификация оказывает серьёзное влияние на поведение учащихся через использование определённых стратегий, правил, ролей. Дж. Ли и Дж. Хаммер рассматривают три области поведения учащихся в игре [3].

Первая область – когнитивная. В процессе игры человек проходит через сложную систему правил и уровней и добивается победы путём экспериментирования и повышения мастерства.

Игра обеспечивает приобретение игроком конкретных умений. Содержание игры обеспечивает несколько маршрутов достижения цели. Вышеописанные техники, должны быть применимы следующим образом: учащиеся должны получать чёткие задания, за выполнением которых следует определённая награда.

Вторая область – эмоциональная. Дж. Ли считает, что игра позволяет испытать целый спектр эмоций, от радости до разочарования. Успехи в игре вызывают оптимизм и гордость, но даже неудачи и связанные с ними отрицательные эмоции являются необходимой частью обучения. Дело в том, что зачастую для приобретения необходимого опыта и новых знаний в игре приходится терпеть неудачу. Однако игра, в отличие от реальной жизни, предоставляет неограниченное количество попыток для решения поставленной задачи. Таким образом, учащиеся учатся справляться с трудностями, ожидающими их в реальности, в безопасной игровой среде.

И наконец третья область – социальная. Содержание и реализация игры позволяют учащимся играть роли и принимать решения, основываясь на различных точках зрения. Будучи членами команды или играя индивидуально, они получают возможность общаться и исследовать различные грани своей личности [3].

Использование игровых технологий в образовательном процессе позволяет сделать занятие более увлекательным и познавательным.

Использованные источники:

1. Комарова Ю.А. Использование учебных игр в процессе обучения иностранным языкам. – СПб. : Каро, 2001.
2. Пахомова Т.Е. Геймификация как средство подготовки студентов педагогического колледжа к решению профессиональных задач // Учёные записки Забайкальского государственного университета. №6 (65). – ULR: <http://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-sredstvo-podgotovkistudentov->

pedagogicheskogo-kolledzha-k-resheniyu-

professionalnyhzadach#ixzz4XnQPYO9l (дата обращения: 28.01.2018)

3. Joey J. Lee Gamification in Education: What, How, Why Bother?

//Academia.edu.2015. URL: [http://www.academia.edu/570970/Gamifi](http://www.academia.edu/570970/Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother)

cation_in_Education_What_How_Why_Bother (дата обращения: 28.01.2018).