

Игровые технологии и геймификация на уроках иностранного языка.

Герасимова Я.И., учитель французского языка
МБОУ Кольской СОШ № 2

Тема моего выступления - применение игровых технологий на уроках иностранного языка. Для начала необходимо напомнить о важности изучения иностранного языка на современном этапе развития общества. Язык - это средство общения между людьми и поэтому его изучению в системе школьного образования уделяется особое значение. Целью обучения иностранному языку в современной школе является развитие личности школьника через умения и навыки в различных видах речевой деятельности. Мы, учителя иностранного языка, достигаем данную цель формируя коммуникативную компетенцию. Немаловажную роль при обучении играет то, насколько обучающиеся мотивированы к совершению действий. Что же необходимо для мотивации учеников? Мотивация не появляется сама по себе. Учитель постоянно ищет новые пути и способы «разбудить» скрытый потенциал учащихся и нацелить их на достижение новых уровней в обучении. Что касается иностранного языка, сформировать устойчивый интерес и, соответственно, мотивировать учащихся на достижение результатов позволяют **игровые технологии** в зарубежной педагогике - **геймификация**. **Геймификация** позволяет сделать процесс изучения иностранного языка ярким, интересным, красочным. Давайте определим, что же такое **геймификация в обучении**. Это - использование игровых правил для мотивации учащихся и достижения реальных образовательных целей в курсе изучения учебного предмета. Другими словами **геймификация** - это когда игровые правила используют для достижения реальных целей, за счет игры вы делаете скучные задания интересными, избегаемое - желанным, а сложное - простым. Необходимо отметить, что образование уже отчасти геймифицировано. Так, правильное выполнение учеником упражнения обуславливает его получение хорошей отметки и наоборот допущение им ряда ошибок подразумевает получение плохой. В конце каждого учебного года происходит своеобразное «повышение уровня» (“level up”), когда учащиеся переходят в следующий класс. Таким образом, урок, построенный с использованием **геймификации**, позволяет удерживать внимание учащихся, не оставляя ни одного равнодушным в классе.

Основной принцип **геймификации** - постоянная обратная связь с обучающимся. Учитель всегда имеет возможность скорректировать процесс обучения, удерживая внимание класса. Элементы **геймификации** легко применимы как

для групповой, так и для индивидуальной деятельности и подходят для всех возрастов.

Презентации являются первым шагом **геймификации** обучения иностранному языку. Что касается меня, то в данный момент я являюсь учителем французского языка и на начальной ступени обучения, 5-6 класс, мне просто не обойтись без предоставления материала ученикам в виде презентаций (алфавит, счет, погода, времена года, дни недели). Я могу сделать вывод, что иностранный язык с интересом и вовлеченностью учеников в образовательный процесс легче и с большей мотивацией усваивается учениками в форме красочных и ярких презентаций, так как дети данного возраста лучше воспринимают материал в форме игры.

Другим примером использования **геймификации** при изучении иностранного языка может служить конкурс чтецов «The best reader», построенный по принципу открытого выступления. Цель конкурса чтецов - вызвать интерес к изучению языка, развивать языковую компетенцию и межпредметные связи. Что касается французского языка, то я также использую данный пример на уроках. Ребятам дается отрывок из текста или произведения, который они зачитывают «красивым» выразительным языком. Могу отметить, что данный конкурс всегда вызывает большой интерес и даже восторг у ребят, что также является прекрасной мотивацией к изучению иностранного языка и формированию коммуникативной компетенции.

На занятиях по отработке навыков говорения я могу предложить учащимся составить и рассказать текст на конкретную тему «Ma famille», «Mon jour prefere». В качестве награды я могу дать бонусные баллы классу или отдельным ученикам.

Главный критерий в дозировании игр на уроке - это возраст учеников. Я работаю с учениками 5-9 класса и могу сказать, что здесь отлично подойдут редкие, необычные игры: **дебаты, ролевая игра, логические задачи, storytelling**. Основная цель - поставить ребенка в новые условия, где он должен достичь цели используя знания, которыми владеет. Таких игр достаточно раз в 2-3 занятия.

На своих уроках я использую *логические задачи* и *storytelling*.

Что касается *логических задач*, могу сделать вывод, что основная трудность, возникающая в процессе обучения детей иностранному языку - это трудность

удержания внимания учащихся на уроке. Один из способов решения этой проблемы - это подбор таких заданий, которые бы увлекали учащихся, вызывали в них познавательный интерес.

Такие упражнения называются *логическими задачами*. Для примера *логических задач* я покажу вам упражнение «Вчера» и «Кто есть кто?»

Упражнение «Вчера»

Тема: Простое прошедшее время специальные вопросы

Предварительная подготовка. Распечатываем и вырезаем по 6 карточек на каждого ученика.

Непосредственная подготовка. Раздаем шаблоны и предлагаем учащимся дописать вопросы. Затем все полоски сворачиваем и кладем в коробку и перемешиваем.

Ход проведения. Игрок А достаёт одну карточку и задаёт вопрос Игроку В. Тот отвечает и сам достаёт вопрос, чтобы задать его Игроку С. Упражнение продолжается до тех пор, пока в коробке не останется ни одной карточки.

Карточки:

| |
|-----------------------------|
| Ou-tu hier? |
| D'ou.....-tu hier? |
| Quand.....-tu hier? |
| A quelle heure ...-tu hier? |
| Comment.....-tu hier? |
| Pourquoi.....-tu hier? |

Qui est qui?

Sur la place Rouge vous voyez 5 personnes des professions differentes.

Leur noms sont: Pierre, Michel, Julie, Annette et Marie.

Leurs professions sont: veterinaire, vendeuse, medecin, coiffeuse et professeur.

Leur age est de 25, 35, 40, 50 et 60.

Ils ont tous des enfants de 0 a 3 ans.

Lisez les faits sur les gens et remplissez l'information manquante:

| Nom | Age | Profession | Enfant |
|---------|-----|------------|--------|
| Pierre | 50 | | |
| Marie | | | |
| Michel | 25 | medecin | |
| Julie | | | 1 |
| Annette | | | 3 |

- Pierre a le meme nombre d'enfants qu'Annette.
- Julie est plus age que Michel en 10 ans.
- Le medecin n'a pas d'enfants.
- Marie a deux fois plus d'enfants que Julie.
- Une personne de 35 ans c'est une vendeuse.
- Annette est 10 ans plus jeune que Pierre.
- Une personne qui a 40 ans c'est une coiffeuse.
- Marie est plus age que Annette en 20 ans.
- Une personne de 60 ans c'est une professeur.
- Pierre aime beaucoup des animaux.

И *сторителлинг* - это технология обучения иностранному языку, которая заключается в использовании в обучении увлекательных историй. Прослушивание и рассказывание историй развивает воображение, словарный запас, мотивирует, служит мостиком между фантазией и реальностью. Этот прием отлично подходит самым разным возрастными группам, детям, а также подросткам и взрослым.

Как я использую *storytelling* на уроках:

1) рассказываю историю: читаю историю, сказку, рассказ перед всем классом при этом меняю голоса для разных персонажей в истории, использую жесты, эмоции, вовлекая учеников в процесс, задаю вопросы.

2) ученики составляют историю: подготавливаю несколько картинок или предложений по теме урока. Ученики вытаскивают несколько картинок / предложений и составляют историю с ними. Ученики могут составлять истории устно или письменно.

3) после прочтения текста, ученики пересказывают историю с опорой на картинки, ключевые слова.

4) даю ученикам начало истории (можно даже сделать пропуски или вставить картинки вместо изученных слов) и они должны составить продолжение истории.

5) даю ученикам небольшую картинку или часть картинки и прошу составить рассказ, ответив на вопросы.

6) ученики составляют собственные истории. Можно помочь им, попросив придерживаться плана, или вместе на занятии обсудить возможные варианты.

В конце своего выступления, я могу сделать следующий вывод - иностранный язык как дисциплина удовлетворяет всем требованиям, которые могут быть предъявлены для **геймификации** образовательного процесса. Создать игровую ситуацию, отражающую реальность, разработать стратегию овладения новыми знаниями, предложить мотивацию при изучении иностранного языка - необходимость, которая не отрицает традиционных подходов, но служит прекрасным дополнением к ним.