***Геймификация: возможно ли обучение иностранному языку с помощью компьютерных игр?***

Прошутинская Елена Геннадьевна

Учитель английского языка КСОШ 2

г. Котельники, МО

Интерес к проблеме геймификации обучения иностранному языку для меня как для учителя достаточно прост и понятен. Как преподавателю английского языка мне ежедневно приходится наблюдать, как катастрофически порой падает интерес у детей к изучению английского языка, как мало мотивированы дети и как сложно для них иногда восприятие традиционных методик обучения иностранным языкам. Как следствие этого, постоянно сталкиваясь с данными проблемами, волей-неволей задумываешься о поиске новых форм и методов обучения.

**Почему игра?** Конечно ключевым фактором к пониманию того как учить современных детей является понимание и осознание того какое поколение мы учим. Современное поколение детей и подростков, так называемое поколение Z – первое поколение, рожденное в мире, где «любой физический объект имеет цифровой эквивалент». Одним из первых, кто поднял проблему цифрового поколения и его отличия от остальных, был Марк Пренски. В работе “Digital Natives, Digital Immigrants” он описывал следующие особенности представителей этого поколения: привыкли быстро получать информацию; многозадачны; предпочитают информацию, изложенную наглядно (таблицы, схемы, диаграммы и т. д.), а не текст; им необходим гипертекст (т. е. произвольный доступ к информации); «серьезной работе» предпочитают игры; любят работать в доступе к сети и получать награду или похвалу немедленно.

Вот основные характеристики современных школьников: 8-секундный лимит внимания; увлечение социальными сетями; любимое развлечение – играть на смартфоне или ноутбуке; хобби связаны с активной деятельностью; в процессе обучения предпочитают сразу применять полученные знания на практике, выполняя реальные проекты; часто являются волонтерами.

Без сомнения, игра как вид деятельности идеально соотносится с типом мышления представителей этого поколения и, конечно, мы обязаны учитывать эти особенности при построении учебного процесса.

**История вопроса.** Впервые термин «геймификация» был использован американским программистом и изобретателем Ником Пеллингом в 2002 г. при разработке игроподобного пользовательского интерфейса для коммерческих электронных устройств. В педагогике данный термин получил распространение после публикации монографий американских педагогов М. Поренски в 2008 г. и К. Каппа в 2012 г. Согласно К. Каппу, геймификация – это «внедрение игровых технологий в неигровые процессы, в том числе в образование», а также «использование игровой механики, эстетики и игрового мышления для вовлечения людей в обучение и решение различных задач и для повышения их мотивации».

В русскоязычных источниках широко процесс игрофикации стал бсуждаться после учебного курса профессора Пенсильванского университета К. Вербаха “Gamification”, организованного в августе-октябре 2012 г. С помощью сетевого образовательного онлайн – ресурса coursera.оrg. В начале этого образовательного курса профессор К. Вербах, игрофикацию определяет, как процесс использования игровых механик и игрового мышления для решения неигровых проблем и для вовлечения людей в какой-либо процесс. Основным аспектом игрофикации является достижение с её помощью целей, напрямую несвязанных с содержанием игры, например, отработка определенных навыков, вовлечение в выполнение рутинных дел, повышение производительности труда и другое».

Таким образом игрофикация – это не отдельные игры и даже не совокупность игр, а общая игровая система для какого-либо целенаправленного процесса. Целью внедрения такой игровой оболочки в жизнь является как повышение мотивации или интереса, так и изменение системного поведения человека. Важную роль в развитии игрофикации или геймификации сыграли рост популярности социальных сетей и высокая скорость распространения технических средств: айпэды, планшеты, нетбуки.

**Геймификация и образование. Возможно ли обучение иностранному языку с помощью компьютерных игр?** В настоящее время педагоги говорят о возможности использования концепции геймификации в образовании как одного из способов решения проблемы вовлечения учащихся в учебный процесс и поддержания интереса к получению знаний. Но на самом деле, на мой взгляд тема эта достойна долгосрочного и масштабного эксперимента, с вовлечением, нескольких групп детей разных возрастов, где каждая возрастная группа будет поделена еще и на подгруппы, в которых будет преподаваться язык на принципе геймификации и на подгруппы с традиционным обучением. Только тогда, наверное, можно будет с уверенностью утверждать насколько эффективным, будет внедрение геймификации и возможно ли научить детей иностранному языку с помощью игр. К сожалению я не нашла никаких исследований среди школьников по этому вопросу, и поэтому мы с большой долей вероятности можем дать только теоретическое обоснование необходимости внедрения геймификации в процесс обучения. Для более детального изучения рассмотрим геймификацию как концепцию обучения.

Интересные доводы по этому вопросу есть в статье **ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ЭЛЕКТРОННОМ ОБУЧЕНИИ** Аллы Клепиковой, вот что она пишет, что игровые подходы в обучении имеют глубокие исторические корни. Известно насколько игра многогранна, она обучает, развивает, воспитывает, социализирует, развлекает и дает отдых. Но исторически одна из первых её задач — обучение. Не вызывает сомнения, что игра практически с первых моментов своего возникновения выступает как форма обучения, как первичная школа воспроизводства реальных практических ситуаций с целью их освоения. Несмотря на то, что игра является универсальным способом обучения, она помогает запоминать информацию, сплотить учеников и показать им, что обучение — это увлекательное приключение, которое делает их лучше. В этом контексте не очень четко поясняется разница между игрой и геймификацией. Но чем конкретно они отличаются? Обучение, основанное на игре – это простое обучение через реальную игру, а геймификация - это применение игровых механик в неигровых ситуациях для поощрения определенного поведения. Обучение, основанное на игре, имеет определенные задачи (цели), проигрыша может и не быть, так как цель, это мотивация ученика дойти до конца учебной программы (достичь учебной цели). А геймификация может быть простой совокупностью заданий с этапами или некоторой формой вознаграждений, проигрыш также может и не быть, так как цель, это мотивация ученика сделать определенные действия. Геймификация в обучении становится все более популярной, поскольку предлагает широкий спектр возможностей для учащихся и может помочь сделать общий опыт электронного обучения не только более приятным, но более эффективным. Основная концепция геймификации в обучении: 1) захватить и сохранить внимание учащихся, 2) поднять проблемы, 3) заниматься с увлечением, 4) обучать. Превратить обучение в более интересное, путем внедрения игровых элементов и методов в образовательные темы, это задача геймификации, т.к. союз обучения и развлечения делает обучение интригующим, захватывающим и более легким. Здесь важно понять, что геймификация не просто разработка игр ради развлечений и удовольствий, а отбор, формирование привлекательных элементов и интеграция их в электронное обучение. Ключевыми элементами в формировании игровых заданий являются: проблема (задача, вызов), обратная связь, прогресс. Первым шагом необходимо понять, что нужно донести до обучающихся, какой образовательный результат преследуем в качестве цели, а потом уже подбирать технологии (инструменты).

Сегодня, в условиях, когда интернет-пространство становится всё более востребованным, актуальным рынком потребления различных товаров и услуг в разных сферах человеческой деятельности, с учётом постоянно развивающихся интернет-технологий, геймификация является весьма перспективной концепцией, полностью отвечающей потребностям сегодняшнего дня. В наших силах использовать современные технологии без ущерба сути и степени погружения в изучаемый вопрос. И в целом сегодня игрофикацию с полным правом можно назвать настоящим феноменом современного мира.

**Список литературы**

1. Клепикова Алла Григорьевна ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ЭЛЕКТРОННОМ ОБУЧЕНИИ, к. пед. н., доцент, г. Белгород, Белгородский государственный национальный исследовательский университет

2. Карманова, Е.Д. Применение игрового подхода в обучении // Научное сообщество студентов XXI столетия. Гуманитарные науки: сб. ст. по мат. XLVIII междунар. студ. науч.- практ. конф. № 11(48). URL: https://sibac.info/archive/guman/11(48).pdf

3. Стиллман Д. Поколение Z на работе. Как его понять и найти с ним общий язык. – Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 272 с.

4. Palfrey J., Gasser U. Born Digital. – URL: https:// pages.uoregon.edu/ koopman/ courses\_readings/ph

5. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants // On the Horizon. – 2010. – Vol. 9. – № 5. – P. 1–6.

6. Kapp K., Blair L., Mesch R. The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice. – San Francisco: Wiley, 2013. – 480 p.

7. Pranjalee Lahri . Games vs Game-based Learning vs Gamification. URL:

https://www.upsidelearning.com/blog/index.php/2015/05/21/games-vs-game-based-learning-vsgamification

8. Donald Clark. Gaming Design For Elearning.