

УДК 372.881.111.1

ИНСТРУМЕНТЫ ИГРОФИКАЦИИ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

*Учитель английского языка,
Федоров Павел Михайлович*

*Учитель английского языка,
Люкманова Юлия Владимировна*

Аннотация: Применяемая на уроках английского языка методика CLIL (англ. Content and Language Integrated Learning, рус. предметно-языковое интегрированное обучение) является одним из самых распространенных подходов к изучению иностранных языков, ключевыми принципами которой являются «язык» и «интеграция». Иными словами, ребенок изучает окружающий себя мир посредством языка. CLIL – это в первую очередь обучение общим знаниям, а не многоязычию, поэтому последнее является только дополнительной функцией. Составляющая этого метода «интеграция» позволяет педагогу применять на уроках иностранного языка всевозможные методы и способы интеграции, лучшим из которых, по мнению авторов, является игрофицированный подход к моделированию естественной языковой среды. Игровая методика обучения маленьких детей и младших школьников чтению, письму и разговорной речи на английском «Jolly Phonics» является довольно популярным и эффективным образовательным инструментом и активно применяющимся многими учителями английского языка на своих уроках. Разработанная на основе методики «Jolly Phonics» и включающая в себя принципы методики CLIL, авторская образовательная игра для изучения букв английского алфавита и звуков позволяет учителям начальной школы и дошкольного отделения реализовывать на практике различные инструменты игрофикации образовательного процесса, давая полет фантазии как ученика, так и учителя. Игровой образовательный процесс рассчитан на 3-5 месяцев и включает в себя два модуля: образовательный и закрепляющий. На протяжении всего процесса ребенка сопровождает игровой персонаж, целью которого является собрать звукобуквенное портфолио. Игровое поле, звукобуквенные карточки, герой, значки, цели, стикеры, уровни – основной набор игры. Игра помогает достигнуть поставленной учебной цели, делая образовательный процесс увлекательным, оставляя впечатления у ученика и получая мгновенную обратную связь.

Ключевые слова: игрофикация; предметно-языковое интегрированное обучение; игра; интеграция; дошкольное образование; начальное образование.

GAMING TOOLS IN ENGLISH LANGUAGE LESSONS

Fedorov P. M.

Abstract: The CLIL (Content and Language Integrated Learning) technique used in English lessons is one of the most common approaches for studying foreign languages. The key principles are “language” and “integration”. Otherways, the child studies the world around him through language. CLIL is primarily about teaching general knowledge, not multilingualism, so the latter is only an optional feature. The component of this method "integration" allows the teacher to use all kinds of methods of integration in foreign language lessons, the best of which, according to the authors, is a gamified approach for modeling the natural language environment. Jolly Phonics, a playful method of teaching young children and primary schoolchildren to read, write and speak English, is a fairly popular and effective educational tool and is actively used by many English teachers in their lessons. Developed on the basis of the Jolly Phonics methodology and incorporating the principles of the CLIL methodology, the author's educational game for learning the letters of the English alphabet and sounds allows elementary school and preschool teachers to put into practice various tools of gamification of the educational process, giving a flight of imagination to both the student and teachers. The game educational process is designed for 3-5 months and includes two modules: educational and reinforcing. Throughout the entire process, the child is accompanied by a play character, whose goal is to collect a sound-letter portfolio. The playing field, sound cards, hero, goals, stickers, badges, levels are the main set of the game. The game helps to achieve the set educational goal, making the educational process fun, leaving an impression on the student and receiving instant feedback.

Key words: gamification; content and language integrated learning (CLIL); the game; integration; preschool education; elementary education.

CLIL (Content and Language Integrated Learning или предметно-языковое интегрированное обучение) – это методика, которая связывает преподавание содержания учебной программы с обучением на неродном языке. Данный подход становится все более актуальным в нашем развивающемся глобальном технологическом обществе, где знание другого языка помогает ученику улучшить навыки говорения на родном или неродном языке, а также развивает его навыки передачи идей о науке, искусстве и технологиях окружающего мира. Это дает учащимся возможность получения иного образовательного опыта, так как особенностью CLIL-подхода к обучению является связь предмета и иностранного языка, а также использование и последующее развитие «гибких навыков» (Soft-skills). CLIL может включать в себя множество методологий и подходов к изучению предметов и языков, поэтому методика CLIL ставит перед учителями и учениками новые образовательные задачи.

CLIL стремится:

- знакомить учащихся с новыми концепциями, во время освоения учебной программы на неродном языке;
- всесторонне развивать учащихся, изучающих язык и предметы школьной программы;
- улучшать успеваемость учеников как по предметам, так и по иностранному языку;
- предоставлять методические материалы, позволяющие улучшить навыки мышления;
- поощрять более тесные связи ученика с общественными и гражданскими ценностями;
- сделать школьный предмет одним из основных направлений обучения.

Иными словами, ребенок изучает окружающий себя мир посредством языка. CLIL – это в первую очередь обучение общим знаниям, а не многоязычию, поэтому последнее является только дополнительной функцией. Обучение по методике CLIL проходит, базируясь на основных 4 «С»: content (контент), communication (общение), cognition (познание) и culture (культура): все эти составляющие находятся в непрерывной связи между собой. Вышеупомянутая методика требует построения безопасного психологического климата на занятии.

CLIL-методика требует, чтобы учитель не выделял иностранный язык как главный элемент обучения, а использовал эффективную практику преподавания вместе с введением ключевых языковых элементов в соответствующие моменты образовательной программы. Такой подход оказывает ряд положительных эффектов на обучение, включая повышение мотивации, улучшение языковых навыков и глубокую обработку как изучаемого предмета, так и языковых навыков.

Методика изучения английского языка под авторством Сьюзан Ллойд и Сары Вернем под названием «Jolly Phonics» широко используется более чем в ста странах мира, некоторые из которых даже приняли ее в качестве основной образовательной программы. Исследования показывают, что дети быстро осваивают эту технику, все аспекты изучения языка и виды речевой деятельности. В основном методика направлена на развитие навыков произношения, письма и чтения на английском языке. Узнав о каждом звуке, дети говорят о нем и о том, как им помочь. В связи с тем, что звуки английского языка во многом отличаются от звуков русского, знакомство с ними происходит через историю, где фонемы сравниваются с той, которую ребенок может встретить в повседневной жизни, сказках, мультфильмах и так далее. Каждый рассказ сопровождается наглядными пособиями, которые способствуют пониманию детьми новых слов.

Также методика предлагает к изучению так называемые «слова-уловки» («Tricks words»). Изучение данных слов происходит через организацию игры внутри образовательного процесса. В момент изучения звука вводится связанная с ним лексическая единица, ведётся рассказ и проигрывается

интерактив с сюжетом, с помощью которого и происходит запоминание звука и слов.

Связующим компонентом этих двух методик будем рассматривать игрофикацию.

Игрофикация определяется как применение игровых элементов в контексте, не связанном с игрой, а также использование возможностей игр для повышения мотивации с целью облегчения процесса обучения и роста уровня заинтересованности учащегося.

Цель такой игровой среды обучения - создать устойчивый интерес к учебной деятельности и обеспечить ее продуктивность. В системе образования игрофикация может принимать различные формы и осуществляться на разных уровнях образовательного процесса: от постановки целей и разработки учебных программ до создания методов и определения результатов обучения.

По уровню игрофикации можно выделить семантический, ролевой, повествовательный и квалиметрический подходы к игровой среде обучения.

- Семантический подход проявляется на уровне постановки целей образовательного процесса и заключается в переосмыслении целей обучения и их переводе с языка академических достижений на язык метафор, часто используемых в играх («выполнение миссии», «квест», «прохождение уровня» и т.д.);
- Ролевой подход соответствует уровню разработки учебной программы и создаёт представление о том, что ученик работает продуктивнее, когда он или она берет на себя определенную роль («аватар»), исследует личность персонажа и изучает программу обучения через призму этой личности, при этом овладевая знаниями и умениями, связанными с этой ролью;
- Повествовательный подход построен на идее использования элементов повествования (детективная игра и действия по разгадыванию тайн) и связки решений с осмысленной учебной задачей. Этот подход может быть проиллюстрирован бизнес-играми, симуляционными играми, тематическими исследованиями и другими заданиями, когда учащиеся сталкиваются с реальной проблемой в реальной обстановке и поощряются к поиску ее решения. Особое внимание уделяется «зоне ближайшего развития» учащегося;
- Квалиметрический подход к игровой среде обучения предполагает замену традиционных методов оценки (таких как выставление оценок) на накопительную систему бонусов (баллы, значки и другие индикаторы прогресса), которые используются в играх.

Различные подходы к геймификации образования дополняют друг друга и часто используются одновременно в соответствии с потребностями учащихся и приоритетами обучения. При таком подходе к обучению учащийся заикливается на обучении так же, как геймер заиклен на компьютерной игре, из-за следующих факторов:

- 1) учитель или лектор использует интересный рассказ в качестве плана урока, а учащиеся считают себя героями рассказа;
- 2) учащийся получает баллы и награды за каждое достижение и стремится набрать как можно больше баллов;
- 3) учащемуся предлагается решить реальные проблемы и испытать последствия решения;
- 4) учащемуся предоставляется несколько вариантов на выбор.

Помимо повышенной внутренней мотивации и интереса к обучению, учащиеся чувствуют свою ответственность за процесс своего обучения, а учителя могут применять индивидуальный подход к каждому учащемуся, предлагая индивидуальные задачи.

<i>1. Идея</i>	<i>2. Способы</i>	<i>3. Элементы</i>
Образование	Вызов, челлендж	Стикеры, подарки
Азарт	Сотрудничество	Баллы, очки, поинты
Идея	Сделка	Квесты, челленджи
Сопереживание	Награда	Уровни

Таблица 1 – конструктор игрового смысла

Сконструируем смысл нашей игры по таблице (таблица 1). На каждом уроке ребенка сопровождает игровой персонаж - Лингвистик, который помогает ребенку, увлекает его, вызывает чувство сопереживания, позволяет ребенку применить его знания на практике и дает позитивный настрой и заряд на учебное занятие. Погружение в игровую образовательную среду осуществляется за счет легенды: здесь ваша фантазия и фантазия ребенка ничем не ограничена! Весь образовательный процесс длится на протяжении 3-5 месяцев: важно понимать, что это не игра, а это учебный процесс с применением инструментов игрофикации. У нас имеется три цели – три типа карточек, в зависимости от того какая цель выпадет первой - с того и начнем изучение новой буквы и звука (аудирование, письмо, чтение). За каждое выполненное задание ребенку начисляются баллы в копилку. Изучив букву и ее звук, мы отправляемся на игровое поле, где начинаем путешествие вместе с игровым персонажем. Каждая из локаций содержит мини-игру за закрепление изученного материала (каждый педагог может самостоятельно подобрать мини-игры в зависимости от уровня взаимодействия и личностных особенностей ученика). Результат ребенка нагляден – стикербук, в котором он собирает свое звукобуквенное портфолио. Занятия каждый день или с нужной периодичностью гарантируют успешное освоение навыков чтения на английском языке после 4-5 месяцев от момента начала образовательного процесса. Ограничения ни к чему - поэтому можно привлекать сторонние ресурсы такие как YouTube и так далее.

Подводя итог всему вышесказанному, мы можем сказать, что игрофикация – это очень увлекательный инструмент. Увлечение игрой можно использовать в образовании: учащиеся начальной школы и дошкольного

отделения воспринимают такой процесс иначе. Вместо школьных парт – станции, вместо ручек и тетрадей – манускрипты, свитки и перья. Разработанная авторская образовательная программа по английскому языку с элементами игрофикации является эффективным инструментом, доказывающим важность и актуальность игровых процессов в начальном и дошкольном образовании.

Список источников:

1. Ball and Lindsay, 2010, pp. 165-166. Ball P. CLIL, English teachers and the three dimensions of content-Modern English Teacher. - 2015. - P. 47-50.
2. Беннет У.А. Аспекты языка и обучение языку: Кембридж, 2008.
3. Eurydice Network. (2006). Content and language integrated learning (CLIL) at school in Europe. Brussels, Belgium: Retrieved from http://eacea.ec.europa.eu/education/eurydice/thematic_studies_archives_en.php.
4. Lee, J. Gamification in education: what, how, why bother? / J. Lee, J. Hammer // Academic Exchange Quarterly. - 2011. - № 15 (2). - P. 2-10.
5. Lloyd, S. The Phonics Handbook. A handbook for Teaching Reading, Writing and Spelling. - Third Edition, 1992. - 222 p.
6. Мирюлюбов А.А. Майкл Уэст и его методика обучения чтению / Иностранные языки в школе. – 2003. – № 2. – С. 46-54.
7. Пономарева Т. А. Интерактивные методы обучения иностранному языку // Материалы LIV Междунар. науч.-техн. конф. "Достижения науки - агропромышленному производству" / под ред. д-ра техн. наук П. Г. Свечникова. Челябинск: ЧГАА, 2015. Ч. I. С. 359-364.