

го. Задача преподавателя – стимулировать студентов к высказыванию, направляя их вопросами, максимально приближенными к реальной жизни: если бы вы оказались в подобной ситуации? могло ли это произойти в вашей стране? существует ли такое явление в вашем городе? заставляет ли этот факт вас задуматься? почему? Подобные вопросы оживляют дискуссию и помогают студентам сформулировать свое отношение к происходящему. Если группа не отличается высоким уровнем подготовки, преподаватель готовит список опорной лексики для аргументации мнений, выражения согласия, несогласия, одобрения или порицания. Это помогает расширить лексический запас студентов, придает им уверенность, процесс обсуждения проходит более динамично.

Очень полезно начинать каждое занятие с небольших новостных сообщений или газетных статей, подготовленных студентами по своему выбору. Здесь при подготовке сообщений преподаватель должен указать источники поиска информации (сайты, порталы и т.д.). Это развивает их автономность и творческие подходы к изучению иностранного языка, позволяет активизировать их познавательную деятельность.

Работа с информационными выпусками – это неиссякаемый источник для развития коммуникативных компетенций студентов, их познавательной деятельности и оптимизации учебного процесса в целом.

Литература

1. Иностранный язык: учеб. программа для высш. учеб. заведений / сост.: Л. В. Хведченя, И. М. Андреасян, О. И. Васючкова. – Минск: РИВШ, 2008. – 32 с.

А.А. Пашкова

Муниципальное автономное образовательное учреждение

Гимназия № 210 «Корифей»

e-mail: pashkova_aa@koriphey.ru

УДК 373.55

ГЕЙМИФИКАЦИЯ НА УРОКЕ: БЫТЬ ИЛИ НЕ БЫТЬ?

Ключевые слова: *геймификация, игрофикация, игра, игровые элементы, мотивация.*

В статье рассматривается определение геймификации, предлагаются и обосновываются условия к эффективному использованию игровых элементов на уроках иностранного языка, приводятся примеры некоторых современных игр.

GAMIFICATION IN LESSON: TO BE OR NOT TO BE?

Key words: *gamification, game, elements of a game, motivation.*

In the article the definition of gamification is examining, conditions for the effective use of game elements in foreign language lessons are suggested and justified, some examples of recent games are given.

Модный термин «геймификация» давно известен любителям компьютерных игр. Но с недавних пор, захватив сначала бизнес, он перешел и в образование: частота употребления таких слов, как «геймифицировать», «игрофикация» в статьях об учебном процессе растет с небывалой скоростью.

Понимание «геймификации» авторами педагогических статей сводится в большинстве случаев к использованию игровых элементов на уроке, способных поддержать мотивацию учеников, раскрыть их потенциал, дать возможность каждому проявить себя. Некоторые педагоги сужают рамки этого понятия до использования элементов компьютерных игр на уроках или в домашних заданиях [1], а другие расширяют его до понятия игры на уроках как таковой, в самом широком ее смысле [6]. Тогда почему геймификация, а не просто игра?

В данной статье мы ограничиваемся определением от гуру геймификации американского исследователя Ю-Кай Чоу: «Геймификация – это применение самых интересных и вовлекающих элементов из игр в повседневной жизни, работе, бизнесе и т.д. Она ориентирована на человека и оптимизирована под его эмоциональное состояние (чувства, мотивацию, вовлеченность)» [3] Здесь же мы рассмотрим условия успешной геймификации на уроке французского языка, что значит эффективного использования игровых элементов, апробированного в нашей практике.

Конечно, можно много говорить об игре как мотивирующей составляющей урока: это доказано многими учителями. Но многие на практике сталкиваются с обратным эффектом: детям в игре становится неинтересно: в игровой деятельности, предложенной учителем на уроке, участвуют единицы. Срабатывает «эффект Станиславского» – дети смотрят на попытки учителя увлечь их и говорят «не верю!» [4] Чтобы избежать этого, в первую очередь, учителю необходимо играть самому! Личный игровой опыт ярко покажет, не только насколько интересна игра будет для других, но и стоит ли использовать игру полностью или выбрать самые яркие ее моменты.

Учебных игр разработано множество: казалось бы, выбирай, пробуй и используй. Но куда полезнее и практичнее может быть жизненный опыт

игр, изначально не созданных для учебного процесса, опыт детей, учителя, родителей, современного общества. Так, в наших странах набрала обороты увлекательная игра «Мозгобойня» [5] – интеллектуальная схватка среди команд, с актуальными и историческими вопросами, на которые мы точно знаем ответ, но... забыли. Строгое ограничение по времени, надежда на удачу – все это захватывает дух! Увлекательными для многих были и есть телевизионные игры типа «Своей игры». Многие в настоящее время любят городские квесты: собирают команду и ходят (смешные) по всему городу, заглядывая в старые дворики, находя необычные двери, рассматривая трещины в краске не стенах – куда только не заведет творческая мысль разработчиков! Почему бы иногда не расширить стены класса французского языка до стен школы, или даже школьного двора, и отправить учеников бродить по столь знакомым коридорам: дети откроют много неизвестного! Увлекательны и просты некоторые азартные (Бинго), логические (Крестики-нолики, Азбука) и настольные игры (Монополия, Alias Party) – все они не создавались специально для уроков иностранного языка, а делались для того, чтобы вызвать эмоции, увлечь, заставить думать, анализировать! Потратить время не в поиске аутентичной игры, хотя значимость такой игры тоже оценена по достоинству, а в приспособлении того, во что играли люди разных возрастов, для урока французского! Игра стоит свеч!

Разработчиком игр не обязательно должен быть учитель, проводя дни и ночи мыслях об интересном уроке. Под руководством учителя его же ученики с удовольствием выполняют эту роль, частично или полностью, а также примут участие в проведении игры. Чтобы закрепить лексику по любой теме, будь то «Ma ville», или «Le repas», или любая другая, детям можно поручить создать «бочонки» со словами и карточки с картинками, вырезать фишки – игра «Бинго» готова! Чтобы обобщить материал одного или нескольких разделов, поручить каждому ученику из класса найти по три картинки на одну букву, оформить каждую картинку на один слайд, создать общую презентацию – можно проводить или играть в командную игру «Азбука», где задание простое: отгадать букву, на которую начинаются три слова. Кто больше букв алфавита отгадал, то и выиграл. Эта командная игра распространена в Чехии.

Не секрет для учителя, что играть можно и нужно, но важно не переиграть! Учебный процесс – это не сплошная игра! Поэтому мы и говорим лишь о геймификации, обдуманном использовании игровых элементов, причем выбор за временем и частотой игры на уроке остается за учителем: от одной минуты до целого урока.

Подводя итог, ответим на вопрос, заявленный в теме: геймификации на уроке быть! При условии, что учитель играет сам, привлекает детей к созданию игры, расширяет горизонты за пределы класса, но видит границы. Еще один важный элемент: все участники и организаторы получают удовольствие – без него не обходится ни одна эффективная игра!

Литература

1. Геймификация на уроках: инструкция для новичков / Сайт он-лайн школы Фоксфорд foxford.ru [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://foxford.news/post/padavan-petrov-kak-vovlech-uchenika-v-uchyobu-cherez-igru>. – Дата доступа: 20.01.2019.
2. Геймификация / Сайт Интеллектуального клуба «4brain» 4brain.ru [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://4brain.ru/gamification/index.php>. – Дата доступа: 15.01.2019.
3. Каганская, Е. М. Геймификация в управлении линейным персоналом исследовательской компании / Е. М. Каганская // Материалы VII Грушинской социологической конференции [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://docplayer.ru/52459303-Geymifikaciya-v-upravlenii-lineynym-personalom-issledovatelскоy-kompanii.html>. – Дата доступа: 25.01.2019.
4. Комиссаров, А. Игры в образовании – это серьезно / Сайт Учительской Газеты ug.ru [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.ug.ru/archive/71615>. – Дата доступа: 10.01.2019.
5. Мозгобойня / Сайт Википедии ru.wikipedia.org [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D0%B7%D0%B3%D0%BE%D0%B1%D0%BE%D0%B9%D0%BD%D1%8F>. – Дата доступа: 01.02.2019.
6. Три способа геймифицировать занятие / Сайт Образовательного портала «Newtonew» newtonew.com [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://newtonew.com/school/gamification-from-maximum>. – Дата доступа: 05.02.2019.

Т.Г. Попко

Минский государственный лингвистический университет
e-mail: panya7@yandex.ru

УДК 378.147:811.133.1'36 (045)

КОММУНИКАТИВНЫЙ ПОДХОД В ОБУЧЕНИИ ГРАММАТИКЕ (НА ПРИМЕРЕ ФРАНЦУЗСКОГО ЯЗЫКА)

Ключевые слова: *коммуникативный подход, грамматика, взрослый обучающийся.*

В статье рассматриваются особенности обучения грамматике с точки зрения коммуникативного подхода. Современное обучение грамматике должно сочетать в себе элементы формального анализа и функциональной коммуникативной практики.