

## Роль геймификации в повышении мотивации обучающихся при обучении иностранным языкам (на примере Genially)

*Реджепова Энеджан Куванчевна*

*Студент (бакалавр)*

Казанский (Приволжский) федеральный университет, Институт филологии и межкультурной коммуникации, Казань, Россия

*E-mail: enesharejeowa01@gmail.com*

Известно, что вовлеченность в процесс обучения на уроке является неотъемлемой частью результативности обучения, это в свою очередь обуславливает уровень мотивации у обучающихся. Обучение иностранным языкам является длительным и сложным процессом, что часто приводит к потере мотивации обучающихся. В XXI в. в связи с информатизацией образования и широким использованием открытых образовательных ресурсов и обучающих приложений появился термин геймификация или игрофикация [Титова, 2019]. Геймификация, согласно определениям многих авторов, работающих в данном направлении, трактуется как «применение игровых методик в неигровых ситуациях» [Варенина, 2014].

По данным <https://financesonline.com/gamification-statistics/>, применение геймификации повышает успеваемость на 34,75 %. В среднем, ученики старших школ, которые посещали игрофицированные уроки, стали учиться на 89,45 % лучше тех, кто посещал только обычные занятия. Эта статистика наглядно говорит о том, что геймификация уроков действительно эффективна. Она упрощает восприятие материала и способствует его лучшему усвоению [54 Gamification Statistics].

Многие ученые (П. Фресса и Ж. Пиаже, А.Н. Леонтьев и др.), изучавшие взаимосвязь эмоции, мыслительных действий и запоминания, пришли к выводу, что эмоциональное состояние человека оказывает огромное влияние на его интеллектуальные способности. В частности, запоминание, сопровождаемое положительными эмоциями, происходит более эффективно. Поэтому при внедрении геймификации в обучение увеличивается прочность освоения учебного материала за счет задействования эмоциональных центров студентов элементами геймификации [Титова, 2019].

Одним из онлайн-инструментов, который поможет учителю иностранного языка включить элементы геймификации при создании презентаций, интерактивных изображений, викторин, квестов, является Genially. Данный сервис оснащен всеми ключевыми элементами геймификации, такими как звуковое сопровождение, эстетика, подсчет баллов и т.д. Представлено большое количество готовых шаблонов по различным темам в красочном оформлении. На примере шаблона для создания викторины «Farm Quiz» мы можем закрепить пройденную тему «Haustiere» (домашние животные). При правильном ответе ферма обучающегося пополняется различными животными. При неправильном ответе дается повторная попытка. Вся игра сопровождается соответствующей мелодией.

Использование геймификации на уроке иностранного языка имеет ряд преимуществ:

1. Избавляет от монотонности повседневной учебы (особенно для школ с углубленным изучением языка).
2. Привычные задания множественного выбора приобретают игровой формат.
3. Подходит для всех возрастов обучающихся.
4. Проведение промежуточного контроля, без страха обучающегося сделать ошибку (ребенок может не понять, что его знания проверяли).
5. Подходит для любой темы урока.

6. Помогают менее болезненно переносить неудачи.
7. Позволяет получить опыт в командной игре.
8. В классе создается психологически комфортная среда для учащихся.
9. Применение в дистанционном образовании и при создании онлайн-курсов.
10. Формирование навыков самообразования.

На основе выдвинутых нами преимуществ, был проведен опрос преподавателей и обучающихся, которые активно использовали предложенный нами онлайн-ресурс на уроке иностранного языка. В опросе приняло участие более 50 человек. Данные представлены в виде диаграммы.

Рис.1 Ответ на вопрос «Было ли обучение увлекательным?»

Анализ результатов опроса свидетельствует о том, что элементы геймификации делают обучение увлекательным. Также опрос включал в себя ряд других вопросов «Рекомендовали бы вы данный онлайн-ресурс к применению другим преподавателям?», «Запомнили ли Вы больше материала, когда урок включает в себя игровые элементы?» и др.

Рис.2 Мнение обучающихся о Genially

Общее мнение преподавателей и обучающихся о Genially является положительным. Представленные результаты подтверждают эффективность предложенного подхода.

### Источники и литература

- 1) Варенина Людмила Петровна Геймификация в образовании // ИСКОМ. 2014. №6-2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii> (дата обращения: 31.01.2023).
- 2) Титова С.В., Чикризова К.В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал // Педагогика и психология образования. 2019. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obuchanii-inostrannym-yazykam-psihologo-didakticheskij-i-metodicheskij-potentsial> (дата обращения: 12.02.2023).
- 3) 54 Gamification Statistics You Must Know: 2023 Market Share Analysis & Data. URL: <https://financesonline.com/gamification-statistics/> (дата обращения: 12.02.2023).

### Иллюстрации

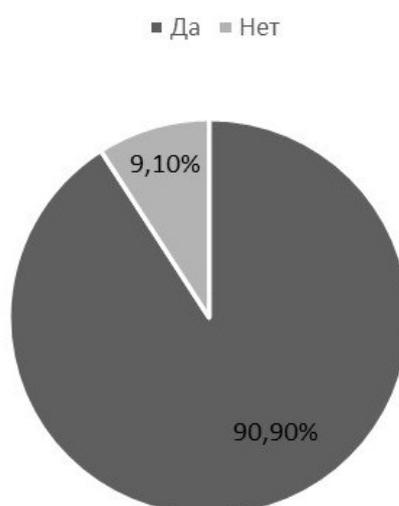


Рис. : Рис.1 Ответ на вопрос «Было ли обучение увлекательным?»

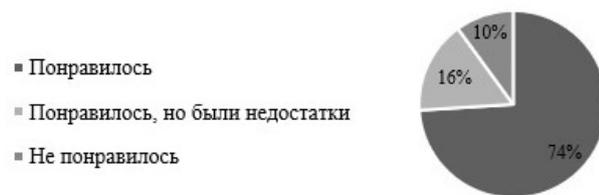


Рис. : Мнение обучающихся о Genially