

УДК 372.881.111.1

*Е. А. Иванова, Ю. Ю. Мороз**E. A. Ivanova, Yu. Yu. Moroz*

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА КАК ПРИЁМ ГЕЙМИФИКАЦИИ НА УРОКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

TABLE GAME AS A METHOD OF GAMIFICATION IN ESL CLASS

Аннотация. Настольная игра рассматривается в качестве приёма геймификации на уроках английского языка. Подчёркиваются преимущества настольной игры как эффективного средства обучения, раскрываются принципы её применения в рамках образовательного процесса. Перечислены основные характеристики, компоненты и типы настольных игр. Описываются отдельные виды настольных игр, которые подходят для решения учебных и педагогических задач с учётом разных уровней подготовки учащихся. Материалы статьи могут служить практическими рекомендациями по использованию настольных игр на уроках английского языка.

Abstract. The table game is considered as a gamification technique in English lessons. The authors emphasize the advantages of the table game as an effective teaching tool and reveal the principles of its use within the educational process. The article lists the main characteristics, components and types of table games. The authors describe certain types of table games that are suitable for solving educational and pedagogical problems, taking into account different levels of student preparation. The materials in the article can serve as practical recommendations for using table games in English lessons.

Ключевые слова: настольная игра, геймификация, обучающая игра, английский язык, образовательная среда, технологии обучения.

Keywords: table game, gamification, educational game, English language, educational environment, learning technologies.

Введение

Внедрение в образовательный процесс идей геймификации привело к активному использованию принципов игрового мышления с целью мотивации учащихся для решения учебных задач. Не секрет, что любая игра способна надолго удерживать интерес и внимание её участников. Именно этого и

стремятся достичь педагоги, используя средства геймификации в ходе учебных занятий. Основные элементы геймификации в образовательном процессе включают в себя настольные игры, квесты, квизы, викторины, дебаты, турниры и прочее. Важно, чтобы образовательные игры были не только увлекательными, но и содержательными. Концепция геймификации не нова в образовании, а современные технологии позволяют значительно расширить арсенал доступных игр и игровых форм в учебном процессе.

1. Обзор литературы

Геймификация гармонично вошла в учебный процесс, став популярным объектом изучения в качестве отдельной технологии преподавания. Американские исследователи К. Капп, Л. Блэр и Р. Мэш справедливо указывают, что использование игровой эстетики и игрового мышления позволяет существенно повысить уровень мотивации учащихся [7, с. 15].

Понятие «геймификация» рассматривается в исследованиях многих российских авторов, таких как С. Ю. Дронова, Т. И. Краснова, Т. А. Гольцова, Е. А. Проценко, И. В. Павлов и другие. Согласно Т. А. Гольцовой и Е.А. Проценко, геймификация представляет собой яркий пример успешного применения современных технологий в образовании [1, с. 82]. Некоторые исследователи отмечают важность геймификации для развития осознанности в обучении. Так, Т. И. Краснова пишет: «настоящая ценность геймификации состоит в том, чтобы игровой принцип способствовал созданию осмысленного учебного опыта» [3, с. 1374]. По мнению С. Ю. Дроновой, «если игровые элементы внедряются в процесс обучения в нужный момент, когда учащиеся готовы к использованию новых знаний, в игре реализуются поставленные преподавателем образовательные цели» [2, с. 60].

Поскольку игра – это организованный и систематизированный процесс, проходящий в рамках правил и имеющий четкую цель, то использование игровых элементов и принципов игры может способствовать стимулированию желаемого поведения у учащихся. Например, в процессе обучения

иностранным языкам геймификация может поощрять спонтанное использование устной и письменной речи, применение определенных грамматических и лексических конструкций и т. д.

Один из эффективных способов применения игровых технологий при обучении иностранным языкам – это **настольные игры**, которые «не требуют активного перемещения игроков, наличия дополнительного технически сложного инвентаря или специальных сооружений, игровых площадок, полей» [4, с. 99]. Настольные игры в последние годы приобретают все большую популярность. Они развивают критическое мышление и скорость реакции, повышают эрудицию и становятся средством развития креативности. Наряду с развлекательными настольными играми появились и научные или обучающие настольные игры, которые можно определить «как вид настольной игры, представляющей собой научно-обоснованную динамическую модель определённого аспекта действительности, взаимодействие с которой строится на принципах игрового процесса и эмоциональной вовлеченности» [5, с. 121].

2. Характеристики настольных игр

Рассмотрим основные **характеристики** и правила научной (обучающей) настольной игры, опираясь на описание И. В. Павлова. Применительно к обучению иностранному языку такими характеристиками являются следующие:

1. Содержание и сюжет игры являются отражением коммуникативной или речевой ситуации.
2. Моделирование игры основано на реалистичности и актуальности речевой ситуации.
3. Игра проходит динамично, используются элементы подвижных игр, игроки – это активные участники процесса.
4. Игроки активно взаимодействуют между собой в рамках коммуникативной ситуации и исполняют социальные роли, конкурируя и сотрудничая.

По мнению С. В. Павлова, научная (обучающая) настольная игра включает в себя компоненты, важные «с точки зрения реализации её образовательных и развивающих возможностей: образовательная среда игры, сюжет, цель игры, правила, игровые действия и результат игры» [5].

Основные компоненты настольной игры:

Игровая образовательная среда – это комбинация пространственных, учебных и игровых условий, которые при необходимости могут быть изменены в зависимости от условий и требований игры. Основным атрибутом игры является игровое поле, на котором происходит взаимодействие между игроками.

Сюжет и правила игры – ключевые элементы, определяющие цель и продолжительность игры. Сюжет определяет цель, а правила регулируют действия игроков, обеспечивая основу взаимодействия и достижение цели.

Игровые действия – действия, выполняемые игроками в ходе игры, направленные на достижение цели и желаемого результата. Психологически можно выделить три типа игровых действий: конкуренция, сотрудничество и конфликт, которые отражают стратегии взаимодействия и влияют на результат игры.

Игровой результат – это достижение цели игры, который в образовательном контексте может быть оценен на разных уровнях. Например, для учащихся это могут быть новые знания и навыки, полученные в процессе игры. Для преподавателя – улучшение обучающей среды и стимулирование мотивации учащихся. На общественном уровне результат проявляется в развитии критического мышления и умения работать в команде.

Обучающие настольные игры могут быть двух типов в зависимости от образовательных целей – полностью адаптированные и неадаптированные.

2.1. Полностью адаптированные игры

Это игры, созданные с определенной образовательной целью, например, для тренировки форм прошедших времен английских глаголов [2, с. 61].

Пример полностью адаптированной игры.

Раздаточный материал: три шестигранных кубика или многогранника с шаблонами.

Условия игры: на каждой грани первого кубика записывается изучаемое время глагола (например, *Present Perfect Simple*), на каждой грани второго кубика – местоимение (например, *I, You, We*), на каждой грани третьего кубика – глагол (например, *play, spend, meet*).

Правила игры: кубики одновременно бросают в игровом поле, после чего игрок должен быстро составить предложение в соответствующей временной форме.

В зависимости от уровня обучающихся данную игру можно видоизменять, делая ее более простой или сложной, индивидуальной или командной.

Полностью адаптированные игры обладают рядом **преимуществ**:

- простота контроля;
- предсказуемость результатов;
- возможность разработки игры под любой уровень знаний.

Однако, есть у них и **недостатки**, например:

- игровой процесс, его логику необходимо тщательно продумать, учитывая образовательные цели и различные факторы;
- игровой материал (особенно грамматический) часто сложен или неинтересен для учащихся в отличие от развлекательных настольных игр.

2.2. Неадаптированные игры

Неадаптированные настольные игры требуют более тщательной подготовки учащихся и редко применимы на начальных этапах обучения [2, с. 65]. Для их успешного применения в учебном процессе следует учитывать некоторые условия:

1. Игра соответствует уровню и образовательным целям учащихся.
2. Тщательная разработка и подготовка игры.
3. Предварительное знакомство учащихся с правилами игры и точное им следование в ходе учебного занятия.

При создании адаптированных настольных игр, ориентированных на развитие определенных навыков, рекомендуется отдавать предпочтение тем играм, где акцент делается на интенсивном вербальном общении между игроками. Основное **преимущество** неадаптированных настольных игр – это их способность стимулировать активное общение, в результате чего учащиеся используют английский язык не как конечную цель, а как средство. В ходе игры они могут допускать ошибки, которые рассматриваются как приемлемые в свободной беседе. Учитель обращает внимание на наиболее частые речевые ошибки, анализирует их и предлагает дополнительную проработку на практике. Ещё одно преимущество подобных игр – возможность создавать сюжетные элементы на основе действий игроков, что представляет интерес с точки зрения поддержания мотивации и интереса учащихся.

Главный же **недостаток**, связанный с неадаптированными настольными играми – это относительно большой объем времени, необходимый на их подготовку и проведение, поэтому рекомендуется проводить такие игры на дополнительных занятиях, факультативах, кружках по изучению английского или какого-либо другого языка.

В качестве примера рассмотрим несколько неадаптированных настольных игр для учащихся с разным уровнем подготовки.

2.2.1. Скрабл (Scrabble)

Каждому игроку выдаются по семь фишек с буквами, задача – составить слова, как в кроссворде. Правила могут быть упрощены и адаптированы под уровень знаний и отведенное время на игру [6]. Польза этой игры, популярной по всему миру, состоит в возможности играть индивидуально или в группах, а также в ее способности развивать навыки словообразования, произношения, орфографии и грамматики.

2.2.2. Табу (Taboo)

Игроки должны дать определения как можно большему количеству слов за одну минуту, избегая использования слов, указанных в блоке «*Taboo*». Эта игра направлена на тренировку лексического навыка, а также на описание и

построение ассоциаций, быструю реакцию и беглость речи. Польза заключается в тренировке навыков мгновенного использования словарного запаса.

2.2.3. «Кубики историй» (Story cubes)

Представляет собой игру, в которой используются девять кубиков, размером с игральную кость, с изображениями на каждой грани. Изображения посвящены определенной теме, например, «работа», «спорт», «путешествия» и т. д. Игроки бросают кубики поочередно, создавая историю, в которую включают изображения на кубиках. Рекомендуется разделить группу на команды по четыре – пять человек и проводить устные и письменные упражнения. Эти задания способствуют развитию гибкости мышления, креативности, лексической компетенции, поддерживают спонтанную речь и содействуют кооперативному обучению.

2.2.4. «Рассеянность» (Scattergories)

Игра подходит для учащихся всех уровней владения языком и эффективна для формирования лексического навыка. Существует два варианта проведения игры: 1) учащиеся называют слова, начинающиеся с заданной буквы и относящиеся к теме, избегая повторения слов; 2) учитель выбирает девять букв, бросает кубик и ученики заполняют категории словами. Эта игра тренирует мгновенное использование словарного запаса и подходит для повторения лексики на уроках иностранного языка.

Выводы

Настольные обучающие игры представляют собой эффективный образовательный инструмент. Они способствуют более глубокому усвоению нового материала, развивают критическое и креативное мышление, формируют навыки командной работы. Настольные игры позволяют использовать язык в ситуациях общения, способствуют созданию положительной эмоциональной связи между участниками игры, что в конечном итоге облегчает запоминание и снижает языковой барьер.

Список источников и литературы

1. Гольцова Т.А., Проценко Е.А. Использование средств геймификации в процессе обучения иностранным языкам // Ярославский педагогический вестник. – 2021. – № 1 (118). – С. 81-89. DOI: 10.20323/1813-145X-2021-1-118-81-89.
2. Дронова С.Ю. Настольные игры в изучении иностранных языков: теория и практика (на примере испанского языка) // Современное образование. – 2021. – № 1. – С. 59-70. DOI: 10.25136/2409-8736.2021.1.35174.
3. Краснова Т.И. Геймификация обучения иностранному языку // Молодой учёный. – 2015. – № 11 (91). – С. 1373-1375.
4. Настольные игры // Товарный словарь / Главный ред. И.А. Пугачёв. – Том VI. – М.: Государственное издательство торговой литературы, 1959. – С. 99-103.
5. Павлов И.В. Геймификация и опыт применения настольных научных игр в преподавании психологии // Вестник Шадринского государственного педагогического университета. – 2019. – № 4 (44). – С. 119-123.
6. Шесть настольных игр для прокачки английского. Блог онлайн-школы английского языка «EnglishDom». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/companies/englishdom/articles/442736/> (дата обращения: 04.11.2023).
7. Kapp M. Karl, Blair Lucas., Mesch Rich. The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook. Ideas into Practice. – San Francisco: Wiley, 2013.

© Иванова Е.А., 2023

© Мороз Ю.Ю., 2023

