



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное образовательное учреждение высшего образования «Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет»
(ФГОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

Факультет филологический

Кафедра русского языка и методики обучения русскому языку

Приемы геймификации при обучении русскому языку китайских студентов

Выпускная квалификационная работа по направлению
44.04.01 Педагогическое образование

Направленность программы магистратуры
«Современное филологическое образование в образовательных организациях
различного типа»

Проверка на объём заимствований:

75,04% авторского текста

Работа реком к защите
рекомендована

«16» мая 2022 г.

завкафедрой русского языка и МОРЯ

Глухих Н.В.

Выполнила:

студентка группы ОФ-215/122-2-1

Цуй Сяоцин

Научный руководитель:

доктор фил. наук, профессор

Миронова А. А.

Челябинск,

2022

Содержание

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МЕТОДОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБУЧЕНИИ	6
1.1 Сущность понятия «геймификация»	6
1.2 Специфика использования геймификации в учебной среде.....	11
Вывод по 1 главе.....	20
ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ ПРИЕМОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК ИНОСТРАННОГО	21
2.1 Применение элементов геймификации в процессе обучения РКИ.....	21
2.2 Интерпретация итогов констатирующего этапа эксперимента.....	34
Выводы по 2 главе	43
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	44
Список литературы.....	46
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	51
ПРИЛОЖЕНИЕ 2	53
ПРИЛОЖЕНИЕ 3	54
ПРИЛОЖЕНИЕ 4	54

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования. В современном обществе владение иностранным языком является большим преимуществом, как при построении карьеры, так и в воспитании здоровой разносторонне развитой личности, поэтому в системе обучения изучению языка придается все большее значение.

Коммуникативный подход все также остается актуальным в современной методике обучения иностранному языку. Значительный акцент делается на выработке коммуникативной компетенции. В своих исследованиях Э. Г. Азимов и А. Н. Щукин определяют коммуникативную компетенцию как «способность решать средствами иностранного языка актуальные для учащихся задачи общения в бытовой, учебной, производственной и культурной жизни, умение учащегося пользоваться фактами языка и речи для реализации целей общения» [2, с. 98].

Первые этапы формирования коммуникативной компетенции на иностранном языке заключаются в обучении иностранных студентов думать в рамках национально-культурных особенностей, изучаемого ими языка.

На тему формирования коммуникативной компетенции существует множество исследовательских работ. Это исследования отечественных ученых: И. А. Зимней, Г. И. Ибрагимова, И. Л. Бим, А. М. Новикова, М. В. Пожарской, А. В. Хуторского, В. А. Кельней, С. Е. Шишова и др. При этом компонентный состав коммуникативной компетенции в работах исследователей варьируется. За рубежом этим вопросом интересуются Д. Хаймз, А. Холлидей, Ван Эк и др. Так, например, Д. Хаймз в термине коммуникативная компетенция объединял совокупность следующих компетенций: грамматическую, дискурсивную и стратегическую.

Современная система образования также сейчас делает упор на развитие личности ученика через систему знаний о языке, навыков языковой коммуникации. Формирование языковой компетенции является ключевым

аспектом в данном процессе. При этом языковая компетенция не может быть сформирована на должном уровне без лингвострановедческих знаний.

Образовательная программа должна дать учащимся не столько базовые знания об изучаемом языке, сколько понимание о мире в целом. С этой целью преподаватели включают в учебный план занятий различного рода аутентичный материал, использование которого показывает большую эффективность. В качестве аутентичного материала используются видео, фильмы, статьи, книги. Не так давно в их число также стали относить видеоигры.

В связи с техническим прогрессом видеоигры становятся все более доступными, а сама игровая индустрия компьютерных игр находится в расцвете. Видеоигры пользуются огромной популярностью среди подростков. Использование особенностей видеоигр в образовательном процессе может качественно повлиять на усвоение материала, а также пробудить у учащихся интерес к изучению языка.

Включение игровых особенностей в образовательный процесс получило в научных исследованиях понятие «геймификация». Геймификация – использование элементов и механизмов игры в неигровых контекстах. Геймификация в обучении подразумевает использование игровых механизмов, правил современных видео-игр для достижения целей учебного плана и мотивации обучаемых.

Объектом данного исследования является геймификация как методика обучения РКИ.

Предмет исследования: приемы геймификации на занятиях по обучению русскому языку как иностранному китайских студентов и школьников.

Цель исследования: исследовать теорию явления геймификации в образовательном процессе, а также доказать на практике эффективность методики, включающую геймификацию в обучение русскому языку как иностранному.

Для достижения поставленной цели необходимо выполнить следующие

задачи исследования:

- 1) Изучить явление геймификации как эффективной образовательной методики.
- 2) Исследовать особенности использования геймификации в обучении иностранному языку.
- 3) Проанализировать особенности восприятия информации китайскими студентами и школьниками, обучающимися на территории РФ;
- 4) Провести лингвистический эксперимент, подразумевающий использование методики геймификации в обучении русскому как иностранному.

В работе интегрированы различные **методы исследования**: описательный метод, методы лингвистического наблюдения и сравнения.

База исследования: Языковой центр «World» г. Челябинска. В педагогическом эксперименте приняли участие 2 группы учащихся, по 5 человек в каждой (одна группа экспериментальная, одна контрольная). Контингент учащихся 14–15 лет. Группы китайских студентов, обучающиеся на различных факультетах ЮУрГГПУ.

Результаты исследования обсуждались на научных семинарах кафедры русского языка и методики обучения русскому языку Южно-Уральского государственного гуманитарно-педагогического университета; на научных конференциях разного уровня: Международная научно-практическая конференция «Этнопедагогика в контексте современной культуры» «ETHNOPEDAGOGY IN THE CONTEXT OF MODERN CULTURE» (Шадринск, 2021), Всероссийская научно-практическая студенческая конференция (с международным участием) «Язык и культура в современном мире» (Челябинск, 2022).

ГЛАВА 1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МЕТОДОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБУЧЕНИИ

1.1 Сущность понятия «геймификация»

О высоком уровне коммуникативной компетенции на иностранном языке говорит, в первую очередь, умение студента излагать мысли логично, грамотно и связно. В процессе общения на иностранном языке студент «должен понимать содержание высказываний собеседника, определять его коммуникативные намерения в определенных ситуациях; адекватно реагировать на реплики собеседника; инициировать диалог, выражать свое коммуникативное намерение в речевых ситуациях» [3]. Во время монологической речи студент должен демонстрировать «умение самостоятельно продуцировать связные, логичные высказывания в соответствии с предложенной темой и коммуникативно заданной установкой; строить монологическое высказывание репродуктивного типа на основе прочитанного или прослушанного текста различной формально-смысловой структуры и коммуникативной направленности; передавать содержание, основную идею прочитанного или прослушанного текста и выражать собственное отношение к фактам, событиям, изложенным в тексте, действующим лицам и их поступкам» [4].

В образовательной системе современного образца отмечается возросший спрос на качественное образование. Исследователи занимаются исследованием и внедрением нестандартных методов обучения, нацеленных на повышение уровня эффективности обучения. Так, одним из таких методов организации учебного процесса стала геймификация.

Явление геймификации появилось сравнительно недавно, в связи с чем обладает недостаточной изученностью. В то же время отмечается широкая ресурсная база данной методики, которая может быть эффективно использована в образовательной среде. Геймификация может быть задействована в различных сферах жизнедеятельности человека (маркетинге, бизнесе, на всех уровнях

обучения). Все большую популярность данная методика набирает в школах в качестве перспективного инновационного подхода к обучению.

Впервые термин «геймификация» был упомянут в исследовании Томаса Мэлоуна «Что делает то, чему нужно учиться: исследование мотивирующих компьютерных игр» в 1980. В 2002 году Международным Центром Ученых Вудро Вильсона была создана инициатива серьезных игр, участники которой исследовали внедрение методики глумификации в политическую сферу. В 2003 году Ник Пеллинг, программист британского происхождения, ввел в научный оборот термин «геймификация». После термин «геймификация» активно начал использоваться в исследованиях посвященных разработке образовательных методик.

Ознакомимся с некоторыми определениями понятия «геймификация»:

Геймификация – это применение элементов игры и игровых принципов в неигровых контекстах [15].

Геймификация в обучении – использование методов и правил игры для мотивации учащихся и достижения реальных образовательных целей в курсе изучения учебного предмета [20].

На этапе стремительного научного и технического развития общества геймификация стала популярной методикой. В частности, она помогает разнообразить учебные программы, сделать их более интерактивными, увлекательными. Таким образом, позволяя учителям находить баланс между достижением учебных целей и удовлетворением интереса учащихся.

Цель геймификации в образовательном процессе заключается в повышении мотивации на продолжение обучения. Подразумевается также повышение вовлеченности учащихся в сам процесс обучения, в том числе заинтересованности посещать занятия активно работать на них.

Выбор эффективной формы работы при изучении языка должен обеспечить формирование речевых умений студентов и практическое овладение русским языком. Одной из таких форм работы является дидактическая игра,

которая позволяет не только совершенствовать речевые умения и навыки обучающихся, облегчить процесс усвоения знаний, но и способствует интеллектуальному, эмоциональному и нравственному развитию личности, поскольку в игровой деятельности воспроизводятся нормы человеческой жизни.

Игра – это форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры [2].

В настоящее время педагогика рассматривает игру как эффективное средство организации учебной деятельности, что связано определением игры как особой деятельности, тесно связанной с повседневной деятельностью человека [1; 5; 9]. Игра в обучении предоставляет уникальные возможности. Игровой метод как вносит интерактивный элемент в учебные занятия, способствует развитию творческих способностей, так и позволяет создать необходимую среду для изучения иностранного языка.

Л. Е. Азарина при рассмотрении игровой методики в обучении РКИ выделяет грамматический и коммуникативные игры. Грамматические игры предполагают выбор верных грамматических форм, коммуникативные – нацелены на тренировку навыка, необходимого для успешной коммуникации. В данном исследовании под коммуникативными играми подразумевается деятельность, при которой изучение языка является лишь средством, а не целью, необходимого для выполнения игровой миссии, что в свою очередь способствует более расслабленной атмосфере в классе [1]. Многочисленные исследования доказывают, что применение игровых принципов в обучении способствует снизить стресс и ослабить перегрузку учебным материалом. Коммуникативные игры отличаются особым разнообразием видов и форм, однако все они нацелены на формирование личности, способной отстаивать свою точку зрения и в то же время, находить компромисс для работы в команде. Они позволяют

искусственно создать языковую среду, способствующей формированию языковой компетенции.

Е. А. Пепеляева и О. Д. Козлова в качестве целей коммуникативных игр заданий выделяют: умение грамотно выражать мысли как в устной, так и в письменной формах; знание национально-культурной специфики страны изучаемого языка; умение подбирать средства, подходящие в конкретной ситуации общения и необходимые для достижения целей коммуникации [8].

Геймификация, используя элементы игры, способствует улучшению установления контакта с ребенком, повышает эффективность обучения. Многочисленные исследования, посвященные явлению геймификации, показывают, что используемые правила и механизмы игры положительно воздействуют на процесс усвоения языкового материала.

В научной литературе также можно встретить следующие термины для обозначения геймификации: игровые принципы для образования, игровое мышление, создание мотивации, создание взаимодействия и т.д.

Суть внедрения геймификации в образовательный процесс заключается в теории о том, что психоэмоциональный опыт, проживаемый геймерами, может быть воссоздан в процессе изучения учебной программы. Исследователи и педагоги изучают способы использования видеоигр для мотивации учащихся.

Некоторые исследователи выделяют ключевое различие между геймификацией и игровым обучением. Геймификация происходит в неигровом контексте, например, в офисе или классе, и необязательно включает в себя игры, тогда как игровое обучение включает в себя игры, которые нацелены на выработку мотивации к обучению.

Необходимо также отметить, что образование уже в каком-то смысле является геймифицированным. На что, например, указывает система выставления оценок за выполненную работу, то же происходит в играх (вследствие выполнения определенного задания, игрок получает награду, игровой капитал и

валюту). Более того, в конце каждого учебного года по результатам успеваемости ученика происходит так называемое «повышение уровня», которое в действительности означает переход в следующий класс.

Аналогом рейтинга игроков компьютерных игр можно назвать «доски почета», которые висят в холлах многих образовательных учреждений. Еще больше напоминает систему рейтинга в онлайн-играх является рейтинг учащихся в КНР. Однако, это далеко не все игровые элементы, которые могут быть использованы в игровом процессе.

Повысить эффективность и заинтересованность может помочь создание сюжетной линии, по аналогии с игровым квестом. Педагог может поставить игровую цель, распределить роли между учащимися, объединить их в команды, обозначить правила, которым нужно придерживаться и т.д.

Специфика использования игровых элементов на учебном занятии по русскому языку как иностранному включает в себя следующие характерные черты:

1. Моментальный фидбэк.
2. Получение ярких эмоций.
3. Неосознанное оттачивание навыков языковой коммуникации.
4. Видимый прогресс (ведение рейтинга, получение наград и т.д.).
5. Выстраивание социальных связей.

Занятие, включающее вышеперечисленные элементы называют «геймифицированным». При этом важно понимать, что для создания эффективного занятия на основе метода геймификации недостаточно просто использовать баллы и уровни для мотивации участников, необходимо также выстроить социальную связь с другими учениками, учесть интересы всех учащихся.

Преимущества использования метода геймификация в образовании следующие:

1. Учащиеся полностью вовлекаются в процесс обучения, чувствуют

ответственность за работу на занятии.

2. Непринужденная атмосфера, заключающаяся, в первую очередь, в отсутствии строгой системы оценок.

3. Больше эмоций и впечатлений.

4. Прогресс бучения становится более видимым и фиксируемым (балльно-рейтинговая система).

5. Повышение мотивации для обучения.

6. Учащиеся могут проявить свои творческие способности [15].

Таким образом, внедрение геймификации в обучении имеет свои собственные специфические особенности, которые преподаватель должен учитывать при создании учебного плана, поскольку только грамотно составленный ход геймифицированных занятий способен улучшить эффективность образовательного процесса.

1.2 Специфика использования геймификации в учебной среде

Геймификация способна повысить эффективность занятия, принести высокие результаты только при условии соблюдении ряда определенных принципов.

Три стандартных способа внедрения геймификации в учебный процесс:

1. Создание рейтинговой системы.

2. Распределение игровых ролей.

3. Построение сюжетной линии.

Привычная система оценки знаний может быть заменена в геймифицированном занятии игровой рейтинговой системой. Затем полученные баллы могут быть переведены в привычные оценки. Так, например, на уроке иностранного языка за каждый правильный ответ и активную работу могут присуждаться баллы, после чего их сумма в конце занятия может быть переведена в оценку.

Структура занятия может быть выстроена в виде «квеста», с конкретно поставленной конечной целью. Когда как сам класс можно распределить на группы, а отдельным ученикам присвоить игровые роли. Сюжетная линия интегрированная в учебное занятие выступает как в качестве мотиватора, так и способствует лучшему усвоению учебного материала, в особенности если за основу геймифицированного занятия взяты темы, соответствующие учебной программе.

Формирование игровой цели также обладает определенной спецификой. Хотя игровая цель и отличается формулировкой от учебной, она в любом случае должна брать за основу определенную тему учебного плана.

Использование геймификации в обучении подразумевает создание конкуренции между учащимися. Исследования демонстрируют, что соревновательный дух побуждает учеников к более тщательному изучению учебного материала [17], так как очевидно, что каждый хочет увидеть свое имя на вершине рейтинговой таблицы.

Селин Петше, преподаватель канадской Школы бизнеса и экономики, активно использует в ходе занятий программное обеспечение «TopHat» для стимулирования соревновательного процесса. Селин с высоты своего богатого педагогического опыта отметила, что стимулирование соревновательного духа среди студентов, повышает их заинтересованность вовлеченность в процесс обучения.

Помимо возможности получения игровых очков, преподаватель также должен поощрять работу в команде. Поскольку работа в команде не только стимулирует учащихся работать усерднее, но и способствует личной мотивации изучать язык. Более того интеграция геймификации в процесс обучения скрепляет социальные связи в коллективе, так как вместо того, чтобы конкурировать, учащиеся помогают друг другу в достижении общей цели.

Эффективным также является установление цели. В качестве цели в процессе изучения иностранного языка можно использовать набор

определенного количества баллов каждым отдельным учащимся или по результатам работы в команде, решение итоговой контрольной, выполнение доклада, устная беседа и т.д.

Методика геймификации может быть применена педагогом и при составлении домашнего задания. Так, например, можно заменить привычный перевод текста и ответ на вопросы по нему, поиском «подсказок» в предложенном учебном тексте, которые в конце приведут к разгадке какого-нибудь детективного расследования. В процессе выполнения домашнего задания также необходимо поощрять работу в команде. Так, ученики могут распределить тексты между собой, а позже уже в классе объединить усилия и сопоставить найденные «подсказки». За проделанную работу учитель может, как выставить оценки, так и наградить учащихся реальным призом (например, билеты в музей, выставку, кино).

Подобные задания нацелены на внимательное осмысление содержания, что является эффективным методом для выработки языковой компетенции. Преподаватели также надеются, что применение игровых методов способно сделать обстановку в классе более неформальной. Неформальная обстановка, в свою очередь, мотивирует детей активнее проявлять себя на занятиях, без страха совершить ошибку.

Геймификация также предполагает использование игровой механики, которая в свою очередь является частью теории игр. Важно понимать, что просто вознаграждение за выполнение какого-либо задания не является геймификация. Для того чтобы вовлечь учащихся в игру учитель должен разбираться в игровых принципах и механике. Под игровой механикой понимается сам принцип работы игры и ее логические цепочки. Иными словами, все действия учащихся должны иметь последствия, ход сюжетной линии должен быть непосредственно связан с принимаемыми участниками решениями.

При внедрении механизмов игры в процесс обучения должны учитываться индивидуальные особенности каждого ученика. С этой целью проводится тест

Бартла, направленный на игроков, определение типа игроков. Согласно тесту Бартла, существует четыре типа:

1. Киллеры – те, кто любит соревноваться. Главная цель таких игроков это демонстрация собственного превосходства. Часто киллеры замедляют процесс игры, поскольку видят в других конкуренцию и отказываются работать в команде;

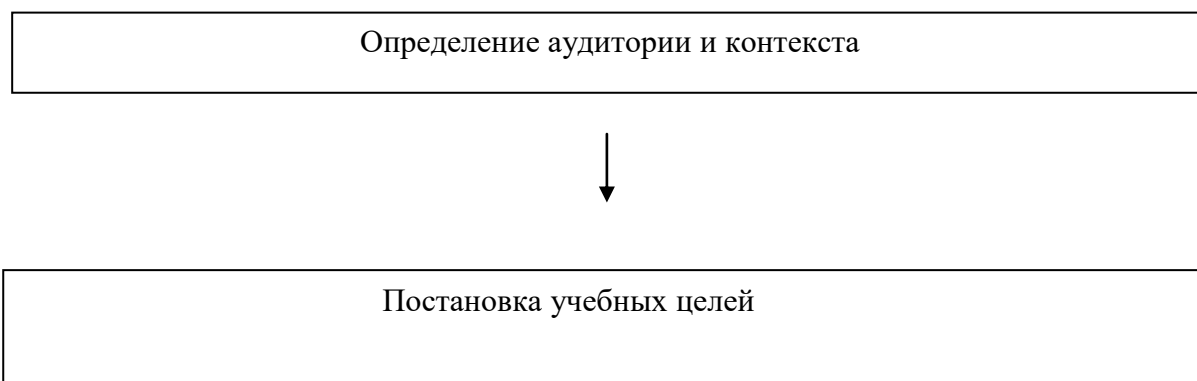
2. Карьеристы – те, кто вовлечен в процесс игры, по большей части, из-за возможности получить награду. Таким образом, их основная цель – получение баллов, оценок, грамот и т.д. Также отличаются чрезмерным соревновательным духом;

3. Социофилы – те, кто любит общаться. Цель таких игроков – установление контактов с другими участниками геймификации;

4. Исследователи – те, кому нравится изучать новое. Их основной целью является сам процесс познания, а не достижение каких-либо наград. Недостатком является не способность спросить совета в случае затруднительной ситуации.

Тест Бартла имеет различные формы. Его можно провести в формате викторины, теста с вариантами ответов. Наличие представления о личных особенностях учеников позволяет более эффективно выстроить план занятия.

Таким образом, геймификация в обучении – последовательный, структурный процесс, каждый шаг которого должен быть принят во внимание, Процесс внедрения механизмов игры в обучения показан на рисунке 1.



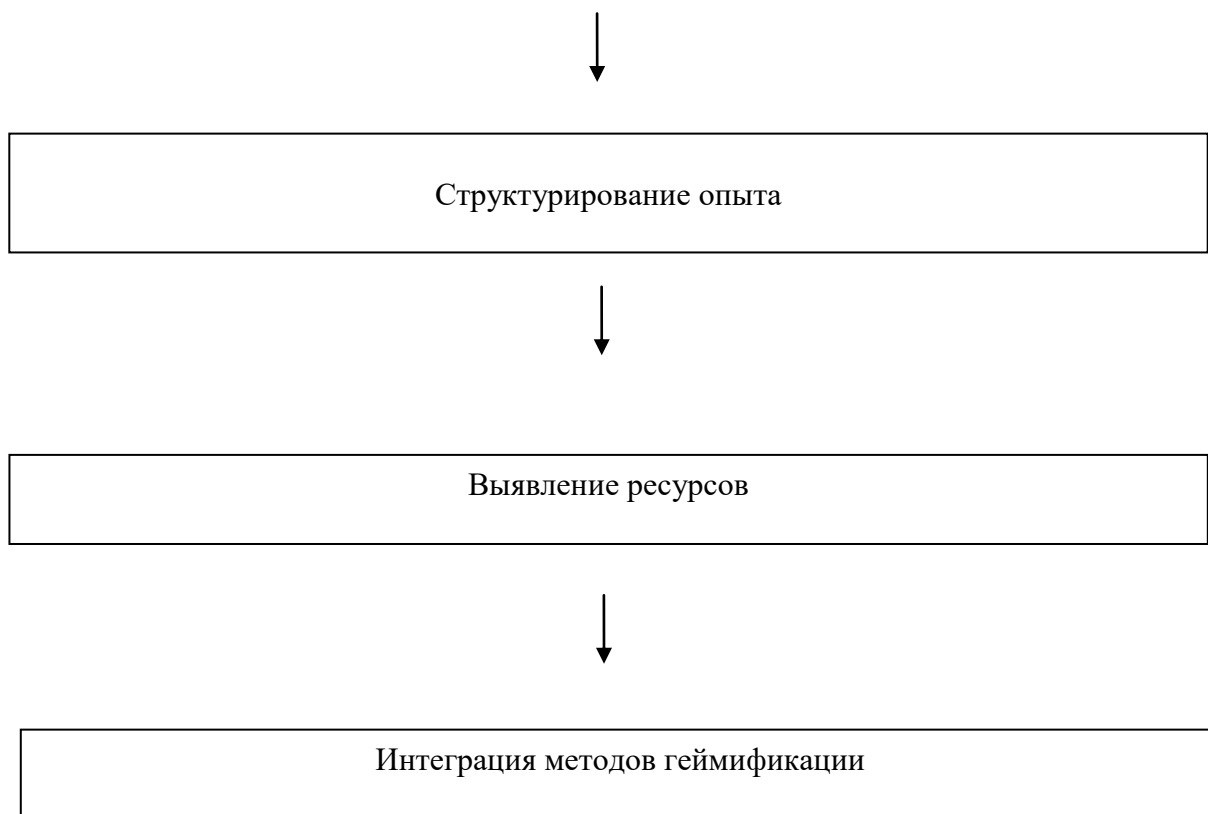


Рисунок 1 – Этапы интеграции метода геймификации в обучении

Первый этап – определение индивидуальных особенностей аудитории и специфики контекста. Контекст также подразумевает тип обучения, место проведения занятия (онлайн или оффлайн).

Второй этап – постановка видимой, понятной цели (итоговый тест, проектная работа, получение вознаграждения).

Третий этап – структурирование опыта, подразумевает под собой выявление препятствующих факторов, постановку цели и внедрение элементов игры в учебную программу.

Четвертый этап заключается в выявлении ресурсов. Педагог делает выбор между тем, чтобы внедрить в стратегию реализации геймификации уже существующие игры или разработать стратегию самостоятельно.

Доцент кафедры вычислительной техники Бен Леонг утверждает, что геймификация в обучении в большей степени влияет на мотивацию студентов, и

уже после ведет к приобретению языковой компетенции [42].

В существующем разнообразии игр, перед преподавателями стоит вопрос какие из них использовать в процессе обучения. На помощь в данном случае приходят уже разработанные методики внедрения геймификации в образовательный процесс.

В то же время существует мнение, не поддерживающее интеграцию геймификации в процесс обучения. Критики утверждают, что использование вознаграждений в качестве мотиватора, является неэффективным методом. Более того он может напротив вредить внутренней мотивации студентов.

Таким образом, сами по себе игры при обучении языку являются малоэффективным инструментом. Однако элементы и механизмы игры в связке с учебным материалом качественно улучшают процесс освоения учащимися языковой компетенции. Метод геймификации делает традиционный образовательный процесс изучения неродного языка более интерактивным, занимательным и интересным.

Обучение на всех этапах – это определенно сложный многосторонний процесс, который подразумевает под собой не только передачу огромного пласта информации, но и индивидуальную психологическую работу с формирующейся личностью.

Геймификация дает возможность проявить себя учащемуся. Получение вознаграждения или место в тройке лучших учеников значительно повышает самооценку ученика. Все успехи, являясь материальными, способствует удовлетворению подростковых потребностей во внимании.

Геймификация образовательного процесса эффективна лишь в том, случае если она учитывает все психовозрастные особенности развития учащихся. В этой связи методика предполагает использование заданий различной сложности. При этом такое разделение заданий по уровню сложности не должны вызвать конфликтных ситуаций, так как геймификация подразумевает работу в коллективе, нацеленную на достижение общей цели. Более успевающие ученики

помогают в данном случае менее успевающим. Индивидуальные задания в методике геймификации используются гораздо реже.

В развитии человека можно выделить следующие закономерности:

1) Индивидуальные особенности психики, которые зачастую очень разнообразны.

2) Физическое и интеллектуальное развитие у разных людей происходит неравномерно у кого-то быстрее, у других – медленнее [7].

В процессе обучения формируются черты характера, навыки. Школы в свою очередь должны обеспечить индивидуальный подход к обучающимся, выстроить учебный план так, чтобы он соответствовал психовозрастному развитию ребенка. Тем самым, помогая ему на пути становления личности.

Неравномерность развития необходимо учитывать в разработке учебного плана. В то же время внедрение геймификации в образовательном процессе позволяет сгладить эти различия. Методика геймификации легко поддается трансформации, т.е. при необходимости ее можно скорректировать в соответствии с потребностями учеников. Формулировки заданий, используемые в геймифицированном обучении, также являются гибкими. Иными словами, педагогу и ученикам дается возможность использовать свои творческие способности. Творческий подход к выполнению заданий стимулирует интерес к изучению конкретного предмета, позволяет достичь высоких результатов.

В исследованиях С. Л. Рубинштейна, Л. С. Выготского, В. А. Крутецкого, А. Н. Леонтьева и других наиболее интенсивного психофизическое развитие человека получило название «сензитивного периода». Сензитивным периодом интеллектуального развития это возраст до 13 лет. Ученые утверждают, что 13 лет пик для сензитивного развития интеллектуальных способностей. Так, например, подростковый возраст сензитивен по отношению к закладыванию основ абстрактно-логического мышления.

Геймификация переносит большую часть ответственности за результат классной работы на учащихся, что позитивно влияет на становление личности.

Уникальная форма в виде квестов позволяет максимально развить абстрактно–логическое мышление. Таким образом, к результатам геймификации учебного занятия можно отнести выработку умения строить причинно–следственные связи, постановка более выразительной речи.

Многочисленные отечественные и зарубежные исследования выделили ряд аспектов, которые нужно брать во внимание при формировании позитивного отношения к обучению. К таким аспектам относят: сочетание идейного и научного содержания учебного материала, ориентация на практику, эмоциональная составляющая, презентация учебного материала, стимулирование поисковой когнитивной деятельности, которая повышает знания и интерес учащихся. Студентам необходимо рационально объяснить необходимость изучения определенного учебного материала, то, как изученное может быть применено в жизни. Они лучше запоминают информацию, которая подкрепляется практически, приносит впечатления и эмоции. По этой причине визуализация учебного материала во время занятий чрезвычайно необходима. Закрепление учебного материала, посредством использования механизмов игры формируется позитивное отношение подростков к изучению.

Практическая ориентированность присуща американскому образованию. Так, дети в США множество проектов с целью знакомства с устройством той или иной системы или явления (выращивание овощей, препарация лягушки на уроке биологии). На уроке иностранного языка такой метод выражается, например, при изучении темы «локации» (от англ. «location»).

Говоря о характере презентации, который свойственен методу геймификации, он эффективен постольку, поскольку он близок как учащимся языковых школ, так и студентам, многие из которых являются активными геймерами. Подобная форма организации занятия интересна обучающимся в связи с активным взаимодействием учащихся, использованием творческих, нестандартных методов к достижению учебных целей.

Таким образом, для мотивации студентов необходимо сочетать учебный

материал, визуализирующую составляющую, а также возможность практического применения. Эффективность геймификации в обучении обусловлена возможностью преподнести материал в интерактивной форме, активизацией мышления и разных видов памяти.

ВЫВОД ПО 1 ГЛАВЕ

Анализ различных определений термина «геймификация» позволил выделить ключевые особенности методики и дать ей общее определение. Под «геймификацией» понимается использование правил и механики онлайн игр в неигровых контекстах. К одному из таких контекстов относят образование. С недавнего времени геймификация набирает все большую популярность в сфере образования. В обучении использование методики геймификации выражается в составлении учебных планов на основе принципов и правил компьютерных игр в целях повышения мотивации учащихся к изучению определенного предмета.

Геймификация в образовании имеет множество преимуществ, таких как: выработка у учащихся умения брать на себя ответственность; более неформальная атмосфера; больше эмоций и впечатлений; система рейтинга и вознаграждений делает прогресс в обучении; учащиеся могут проявить творческие способности (использовать разные роли).

Геймификация особо эффективна при обучении подростков, поскольку многие из них уже знакомы с механизмами игр. Психофизические особенности подростков также обуславливают эффективность интеграции геймификации в обучение, поскольку она способна удовлетворить их ключевые возрастные потребности. Более того, данная методика способствует формированию самооценки, ценностных ориентиров, критического мышления и других характеристик свойственных взрослой личности.

Для мотивации к изучению используют сочетание широких социальных и когнитивных мотиваций, что, несомненно, будет сопровождаться высокими результатами.

ГЛАВА 2 ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ МЕТОДОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК ИНОСТРАННОГО

2.1 Применение элементов геймификации в процессе обучения РКИ

Иностранные студенты часто сталкиваются с различными трудностями при изучении русского языка, что обусловлено сложностью и объемом изучаемого материала. В данной ситуации, большая роль возлагается на преподавателя. Именно он должен найти способ преподнести языковой материал так, чтобы это было понятно и доступно иностранному студенту.

Трудности возникают у студентов при изучении самых разных отделов русского языка, от фонетики до синтаксиса. Рассмотрим наиболее часто встречающиеся затруднения, при изучении русского языка как иностранного.

Многие китайские студенты сталкиваются с рядом трудностей при изучении фонетической структуры русского слова. Фонетическая система китайского языка кардинально отличается от системы русского языка. В первую очередь, различна артикуляция носителей языков – различается сила выдоха, работа голосовых связок и т.д. Для речевого аппарата китайских студентов часто бывает сложно воспроизводить и воспринимать звуки и их сочетания, то есть овладеть фонологическими навыками.

Способность определенным образом воспринимать речь у каждого человека формируется с детства, под влиянием языковой среды в котором он находится. Совокупность фонетических правил, стандартов в научной литературе по языкознанию называют перцептивной базой (ПБ) [13]. Обучая китайцев русской фонетике, перед преподавателем стоит непростая задача формирования отличной от родного языка артикуляционной базы и перцептивной базы.

Русскому произношению свойственно преобладание согласных по отношению к гласным звукам – на 100 гласных приходится 150 согласных. В то

время как китайский язык более вокалический. В китайском языке согласные делят на звонкие полувзвонкие и глухие. В русском языке «твердые» согласные противопоставляют «мягким» согласным. Гласные звуки в русском языке звучат неоднородно, то есть носят дифтонгоидный характер – звучание того или иного гласного звука зависит от его положения в слове. Фонетике китайского языка также свойственно наличие немалого количества дифтонгов.

При изучении РКИ китайские студенты зачастую сталкиваются с такими ошибками, как: а) использование китайских артикуляций согласных (t, s, n, ts, h), вместо русских артикуляций (т – д, с – з, н, ц, ч); б) неспособность различать глухие согласные от звонких, стоящих в начальной позиции слова, вследствие чего происходит смешение твердых и мягких согласных и замена их привычными фонемами; г) смешение звуков (р, л); д) смешение фонем (т, ц, ч) и замена их китайской фонемой (ts); е) добавление лишних звуков и придыхания; ж) инициаль (в), которой нет в китайском языке часто заменяется билабиальным звуком (w); з) мягкий щелевой звук (щ) заменяется звуком (s); и) редуцирование гласных звуков; к) смешения звуков (е, и).

Отличие в ритмичности звуков ведет за собой ошибки в ударении. Орфоэпическая организация многосложных слов по китайскому принципу деления на двух-, трехсложные слова, создают эффект «рваного произношения», по этой же причине происходит редукция гласных фонем.

В русском в отличие от китайского языка слово можно разобрать как поморфемно, так и фонетически, при этом количество звуков не всегда совпадает с количеством букв.

Тем не менее, как в китайском, так и русском языках есть определенное сходство в структуре слова, что помогает учителю при объяснении фонетики русского языка.

Однако, нельзя провести прямую параллель между слогами двух языков. Если в китайском слоги четко выделяются и являются отдельными лексическими единицами, то в русском языке при разборе слова на слоги фонетическая

структура часто отличается от морфологической, поэтому, слоговое деление представляет для китайских студентов не самую простую тему при освоении русского языка. Студентам приходится запоминать две разные формы слова: письменную и устную, поскольку слоговое и семантическое деления речевого потока не определяют друг друга. Нехарактерные для китайского языка сочетания слогов, например, соединение нескольких согласных в начале или в конце слова.

Тем не менее, встречаются и сочетания знакомые и понятные китайским студентам. Морфологическое деление лексических единиц (деление на открытые и закрытые слоги) само по себе не доставляет больших трудностей китайским студентам.

Таким образом, сегментная структура слога в русском языке устроена сложнее. Китайскому языку свойственна строгая сегментная структура, что выражается в позиции звуков. Слогу в русском языке характерна свобода структуры. Он допускает более разнообразные сочетания, которые зачастую невозможны в китайском. Запас китайских слогов относительно русского языка невелик, составляет около 500 единиц.

Значительные различия между двумя языками заключаются в морфологическом аспекте. В китайском языке нет окончаний, есть небольшое количество суффиксов, в то время как русскому языку свойственно изобилие разного рода словообразовательных аффиксов, в число которых входят приставки, суффиксы, окончания.

Синтаксический аспект в китайском языке является более значительным, чем морфологический, а словосложение основным средством словообразования. Подавляющая часть лексики в китайском языке образована чаще всего при помощи корнесложения, например 父亲 (отец) + 母亲 (мать) = 父母亲 (родители), 飞 (летать) + 机 (машина) = 飞机 (самолет) .

Фонетическая система китайского языка во многом зависит от тонов, которые зачастую фиксированы, в русском языке ударение может располагаться в разных частях слова. В русском также выделяют ударные и безударные слоги. Безударные гласные, в свою очередь, наиболее распространены, и потому требуют особого внимания при обучении русскому произношению. Интонация, с которой произносится та или иная фраза кардинально влияет на ее значение.

К основным правилам фонетики русского языка, освоив которые учащийся сможет звучать более естественно следующие:

- В конце декларативного предложения тон на последнем ударном слоге понижается (*Это Дима.*).
- В вопросе, содержащем что, кто, когда, где или как, вопросительное слово отмечено более сильным ударением (*Кто это?*).
- Наконец, в вопросе, не содержащем вопросительного слова, тон резко повышается на ударном слоге (*Это Маша?*).

Для синтаксиса китайского языка характерен строгий порядок слов и других структурных особенностей предложений различных типов. Стандартная форма простого предложения имеет следующую структуру: подлежащее – сказуемое – дополнение. Сложные предложения в китайском языке состоят из простых предложений, составленных по той же схеме. В то время как русский язык имеет более гибкую структуру предложений. Обычная структура: подлежащее – сказуемое – дополнение, но вы можете легко изменить порядок слов в русском предложении, не слишком меняя смысл. Тем не менее, есть еще некоторые стилистические и контекстные изменения, о которых следует знать.

В отличие от китайской грамматики, русской характерно склонение по родам, числам и падежам. Китайские глаголы не разделяют на переходные и непереходные, т.е. нет косвенного падежа у имен [11].

В китайском языке глаголы не изменяются по числам, лицам и родам, есть лишь несколько видовременных и модальных форм. Глагол в китайском языке не имеет времени, наклонения и залога.

При сравнении русских и китайских числительных можно выделить следующий характерный тренд: разряды числительных не различаются, русским четыре – четвертый – четверо – четверть соответствует одно слово в китайском. Когда как числа от 1 до 19 представляют собой словосочетание вида десять один (одиннадцать), десять три (тринадцать), сотни звучат как один сто (сто), два сто (двести) и т.д. По большей части в китайском языке нет конкретных внешних морфологических признаков, при помощи которых можно отнести лексическую единицу к той или иной части речи. На принадлежность слов к определенной части речи выступает их роль в предложении, их соединимость со словами других частей речи.

Отсутствие окончаний и падежей для выражения разных значений в китайском языке делает распространенной среди китайских студентов ошибку недописывания окончаний.

Основное правило для множественного числа в русском языке состоит в том, что окончания слов меняются на *и*, *ы*, *я* или *а*, за исключением нескольких исключений. Однако все усложняется, когда нам нужна форма множественного числа для слова, которое находится в падеже, отличном от простого именительного падежа. В каждом случае окончание меняется по другому правилу, каждое необходимо запомнить.

Предлоги в китайском языке также не требуют склонения, в связи с чем в русском языке при использовании разных предложно-падежных форм возникают ошибки. Особые трудности вызывают близкие по значению предлоги *через* – *после*, *из* – *из-за*, *до* – *к*, *с* – *от*, *в* – *на* и т.д.

Ошибки возникают и в использовании отрицательных конструкций, например, «у него нет брат».

В китайском языке не выделяют отглагольные существительные, которые в русском языке выражается в форме родительного падежа (*написание картины*). Роль русского отглагольного существительного в китайском выполняет глагол,

отсюда такие ошибки, как: чтение (*он читать*) текст, выполнение (*он выполнять*) задание и т.д.

Отсутствие по аналогии русскому предикативных наречий, ведут за собой ошибки следующего типа: «я хорошо», «они весело».

В китайском не различают глаголы по характеру движения, выделяют только глаголы по направлению движения к говорящему лицу «来» (lai) и от говорящего лица «去» (qu), а также движения, ориентированного в пространстве «上» (shang) подняться, «下» (xia) спуститься. Русские же глаголы движения, подразумевающие использование определенные приставки часто вызывают ошибки в речи китайцев.

При изучении времени и вида в русском языке учащиеся часто затрудняются в различении форм настоящего и будущего времени, совершенного и несовершенного вида: «Я буду летать на самолете», «Когда будете приехать».

На построение предложений в русском языке китайскими студентами во многом зависит от их специфического восприятия мира, что в свою очередь, обусловлено иероглифическим письмом и символическим восприятием.

Для китайского языка характерна синонимия. При этом синонимы практически не имеют различий в их значении, в этой связи возникает трудность отличать оттенки смысла синонимического ряда лексических единиц в русском языке. Символизм в китайском мышлении способствовало возникновению в китайском языке большого количества фразеологических единиц. Фразеологизмы русского и китайского языков могут звучать похоже, однако при этом они могут структурно или семантически расходиться. Так, русский фразеологизм «по пальцам можно сосчитать» – «очень немного, мало» и китайский 屈指可数 (qu zhi ke shu) – «согнуть пальцы, можно сосчитать» – выражают счет, при этом жесты, которые были взяты за основу данных фразеологических единиц расходятся по форме. И китайцы, и русские сгибают пальцы при счете, но китайцы сгибают с большого пальца, а русские – с мизинца.

Трудностей, с которыми сталкиваются иностранные студенты огромное количество и они многоаспектны. Необходимая информация для освоения языковой компетенции также отличается особым объемом. Помочь в данной ситуации призвана учебная практикоориентированная деятельность. Развитие науки и техники предоставляет огромные возможности для погружения в языковую среду. В частности дает доступ к аутентичным материалам самого разного формата.

Использование игровых принципов на занятиях РКИ способствует более эффективному усвоению всего спектра коммуникативной компетенции: произношение, грамматика, аудирование, говорение.

Так, для формирования языковой компетенции на занятиях РКИ можно использовать следующие типы игр:

1) «Придумай ситуацию». Студентам необходимо придумать и разыграть диалоги на основе реплики данной преподавателем:

Например: 1) - *Извините, не подскажете, где находится...?*

- *Не хотели бы вы попробовать наш специальный десерт?*

2) «Кто виновен?». Суть игры: студенты знакомятся с определенной ситуацией, их задача задать как можно больше логически последовательных вопросов, которые приведут к раскрытию преступления.

Сообщение: *Вчера в 10 часов вечера на кухне был найден разбитый цветочный горшок. Кто виновен?*

Вопросы: *Какая была погода? Было ли открыто окно? Кто был замечен на месте преступления?* т. д.

3) «Эмоции». Студенты читают фразу с разными интонациями, пытаются передать ту или иную эмоцию.

4) «Сопоставьте услышанное с картинкой». Учащимся раздают рабочие листы с картинками, выражающими определенную ситуацию, затем включают аудиозапись. Задача студентов сопоставить картинку с диалогом.

Методы игры позволяют погрузиться в языковую ситуацию, где есть возможность отработать как определенные грамматические конструкции, так и модели поведения.

Таким образом, игры при обучении РКИ способствуют:

- Избавлению от языкового барьера студентов;
- Обеспечению необходимости изучения и повторения языкового материала;
- Формированию умения выбирать подходящего речевого варианта свойственного определенной ситуации.

Занятие, построенное на игровой механике, отличается от традиционного урока по таким параметрам, как:

- 1) полное вовлечение студентов в процесс обучения;
- 2) раскрытие различных навыков и способностей, в том числе творческих;
- 3) использование всех средств воздействия (психологические, визуальные и т.д.).

Такое занятие включает в себя потенциальные реальные ситуации с учетом национально-культурных особенностей страны изучаемого языка, а также возраст, языковой уровень, интересы и соотношение с тематикой учебного занятия.

Ролевые игры как раз таки предоставляют возможность на практике использовать весь изученный языковой материал. Ролевые игры могут включать разного рода бытовые, повседневные ситуации знакомые каждому. Понимание реальности ситуации мотивирует студентов говорить, задавать интересующие их вопросы, высказывать свое мнение.

Таким образом, ролевая игра способствует коммуникации между учащимися, разрушает языковой и психологический барьеры.

Построение игрового занятия включает в себя следующие этапы:

1. Этап подготовки (разработка сценария; составление плана урока; описание игры; распределение ролей).

2. Этап объяснения игры (правила игры; постановка цели; знакомство с раздаточным материалом).

3. Этап проведения игры.

4. Этап анализа и обобщения (анализ результатов игры; получение фидбэка от учащихся).

Игровая методика может быть применена в относительно новом типе занятия – урока-экскурсии. Современному миру характерно тесное сотрудничество стран с друг другом, обмен достижениями науки и техники, а также культурным и языковым обменом. В этой связи, немаловажным является знакомство учащихся с экстралингвистическими факторами, национальными особенностями культуры, изучаемого языка. Данное задание развивает самостоятельность и творческие способности студента, он должен подготовить и провести экскурсию по городу, рассказывая о культуре страны и т.д.

Ролевая игра также представляет собой эффективную и продуктивную форму обучения. Р. П. Мильруд и И. Р. Максимова утверждают, что данный вид игрового занятия способствует улучшению произношения, а также создает необходимую языковую среду, в которой необходимо применять как знание грамматики, синтакса, фонетики, так и коммуникативные навыки [19, с. 14–19]. Подготовка спектакля – творческая работа, которая способствует выработке навыков языкового общения детей и раскрытию их индивидуальных творческих способностей.

Такой вид работы создает мотивацию к изучению языка, художественной литературы, способствует усвоению особенностей иностранной культуры страны изучаемого языка, а также углубляет знание языка, поскольку при этом происходит процесс запоминания лексики.

Интересной формой игрового занятия является - урок-праздник. Эта форма урока позволяет студентам узнать больше о культуре, традициях и обычаях страны, развивает коммуникативную компетенцию, позволяющую участвовать в межкультурной коммуникации.

О. М. Батраева в своем научном труде рассматривает ролевую игру как эффективный способ формирования языковой компетенции. Такая игра использует различные виды подачи информации: презентации, доклады, сценки, экскурсии, диалоги, дискуссии и т.д. Например, на начальном уровне обучения РКИ учащийся уже способен инициировать диалог, достигать цели коммуникации, уточнять детали [3, с. 114].

В качестве примера ролевой игры, направленную на формирование языковой компетенции можно привести игру «03 или Позвоните в скорую!». Цель игры: сформировать навыки общения в конкретной социально-бытовой ситуации. Такая игра опирается на принцип поэтапного развития речевого действия, когда более сложное высказывание следует за более простым. При этом логически развиваясь, диалог приводит к достижению определенного результата общения. По аналогии используются также: «Позвоните в Посольство РФ», «Забронируйте столик», «Я звоню по поводу объявления» и др.

Применение коммуникативно-игрового метода в обучении заключается в достижении тех же самых учебных задач, однако сам процесс происходит в интерактивной форме. Студенты осваивают учебный материал на практике, чему способствует искусственно созданная языковая среда.

Игры для обучения иностранному языку должны соответствовать следующим критериям:

1. Соответствие психологическим особенностям учащихся (возрастным особенностям, интересу, языковому уровню, особенностям восприятия и т.д).
2. Поэтапность в освоении материала: от простого к сложному.
3. Языковой уровень студентов.
4. Соответствие учебной программе.
5. Учет трудностей в изучении русского языка как иностранного.

Преимущество ролевых игр также заключается в том, что они подразумевают коллективную работу, при которой каждый студент задействован. Такие игры развивают речевой этикет, логическое мышление,

способность к достижению целей общения, умение общаться с человеком другой культуры» [1].

Деловые игры рассчитаны на учащихся с более высоким уровнем языковой компетенции. Они нацелены на достижение коммуникативно-познавательных и профессиональных задач.

В процессе обучения иностранных студентов можно использовать: а) деловые игры, построенные на основе закрепления языкового материала - деловые игры (интервью, обсуждение проекта); б) деловые игры, построенные на практическом материале (использование ранее изученного материала). Деловые игры дают возможность применить на практике изученный материал, который может пригодиться в профессиональном общении в будущем [3].

Самый распространенный вид деловой игры это умение поддерживать профессиональный. Сценарий игры может варьироваться от интервью, до знакомства потенциальных инвесторов с продукцией вашей фирмы и т.д. Сама ситуация может подразумевать конфликт, выражение претензии, попытка убедить кого-либо. Задача участников деловой игры заключается в правильном подборе высказываний, подходящих в конкретной языковой ситуации.

Главная цель обучения РКИ заключается именно в формировании коммуникативной компетенции. По окончании курса студент должен не только знать языковые правила, но и должен уметь применять их на практике, в конкретной речевой ситуации.

Аутентичный русский языковой материал, адаптированный под цели изучения РКИ, широко представлен на порталах, продвигающих русский язык и образование за рубежом. Примером такого интернет-ресурса может послужить портал института имени А. С. Пушкина. Удобный интерфейс сайта и возможность перевода на ряд иностранных языков, в том числе на китайский, позволяют без затруднений найти весь необходимый языковой материал. Так иностранные студенты могут найти лекции, вебинары, статьи на русском языке.

Полезными ресурсы сайта могут стать и для педагогов. В частности учебное занятие может быть построено на основе данного материала.

На портале также можно найти ресурс «Русский язык для наших детей», который представляет учебно–тренировочный контент и методические материалы для поддержки образовательной деятельности на русском языке. Учебно-игровое пространство содержит широкий спектр образовательного интерактивного мультимедиа контента для индивидуальных и коллективных занятий русским языком в школе и дома. Материалы структурированы по уровням владения русским языком, по возрастным категориям, по лингводидактическим задачам, по адресатам (только детям, только взрослым, детям и взрослым), по условиям воспроизведения. Так, например, материал, данный во вкладке «Игровая площадка» можно использовать в качестве основы для учебных занятий, построенных на игровой механике. «Игровая площадка» содержит языковой материал, адаптированный для студентов начального уровня. Данный материал способствует развитию языковой компетенции на всех уровнях: фонетическом, лексическом, грамматическом, орфографическом, также затрагивает лингвострановедческий аспект.

Игровые методы обучения призваны помочь усвоить не самые простые темы иностранного языка.

Существует большое количество игр, нацеленных на формирование конкретного навыка языковой компетенции, так выделяют:

– Лексические игры, активизирующие лексический запас студентов. Главная задача таких игр отработка конкретных речевых ситуаций, на определенную тематику (в аптеке, в ресторане, в аэропорте и др).

– Грамматические игры, нацелены на тренировки умения применять правила грамматики в разных ситуациях общения, затрагивающие понятные всем повседневные темы. Например, учащимся можно предложить составить список покупок, список вещей, которые необходимо взять в поездку и т.д.

Для отработки аудирования, фонетических, лексико-грамматических навыков можно использовать, как уже упомянутый ранее сайт института имени А. С. Пушкина, так и образовательный проект Института международного образования Воронежского государственного университета при поддержке фонда «Русский мир» «Русский язык в песнях». Последовательное выполнение всех заданий на материале русских песен, осознание того, что «Я слышу! Я понимаю!» каждым участником, итоговое собственное исполнение песни и возможность сравнить полученные баллы за каждое задание делают процесс работы увлекательным, творческим.

Обучающие игры интересны и полезны учащимся разных возрастов, к тому же они делают обстановку в коллективе более расслабленной, способствуют усвоению учебного материала и помогают преподавателю ознакомить студентов с русской культурой, обычаями. Игровые технологии направлены не только на освоение языка, но и на получение профессиональных навыков и знаний.

При обучении РКИ преподаватель может разнообразить традиционную форму урока, внедрив игровые принципы и механику. Добавить больше визуального материала, который лучше запоминается китайскими студентами в связи с развитым зрительным восприятием (аудио- видео- материал). В качестве заданий можно использовать следующие: а) напишите прозвучавшие слоги, цифры, звуки, слова; б) соотнесите картинки с группами слов, выберите сюжетную картинку; г) сгруппируйте слова по темам, соотнесите синонимы, антонимы; д) напишите как можно больше слов, связанных с данной темой, ситуацией и др. Задания выполняются в классе индивидуально или в группе. За каждое правильное выполнение присуждаются игровые очки.

Таким образом, анализируя роль геймификации в обучении РКИ, можно прийти к выводу, что она способствует повышению мотивации и интереса к предмету, оптимизирует учебный процесс, позволяя за более короткий срок качественно освоить большой объем языкового материала. И самое главное

формирует коммуникативную компетенцию, позволяющую использовать язык для достижения конкретных целей.

2.2 Интерпретация итогов лингвистического эксперимента

Проведение лингвистического и педагогического эксперимента преследовало следующую цель – доказать результативность использования геймификации в изучении русского языка как иностранного. Местом проведения педагогического эксперимента был выбран Языковой центр «World» г. Челябинска.

Этапы проведения лингвистического и педагогического эксперимента:

1) осуществление первичной диагностики по выявлению показателя мотивации и интереса тинейджеров к изучению русского языка как иностранного;

2) проведение формирующей работы по росту показателя мотивации и интереса школьников к изучению русского языка как зарубежного с помощью методов геймификации, что должно повлиять на качество знаний учащихся;

3) осуществление вторичной диагностики с целью определения результативности проведенной формирующей работы;

4) в педагогическом эксперименте приняли участие 2 группы учащихся: 1 – экспериментальная, 2 – контрольная, в каждой по 5 человек. Возраст учащихся, принимающих участие в педагогическом эксперименте 14–15 лет.

В первой группе применялась методика геймификации обучения с целью повышения мотивации учащихся к изучению русского языка как иностранного.

В целях доказательства эффективности геймификации в образовательном процессе был проведен сравнительный анализ. В первой группе использовался

метод геймификации, во второй группе был задействован традиционный способ преподавания.

В начале проведения диагностики был зафиксирован средний балл каждого учащегося. Проанализировав успеваемость исследуемых групп, мы определили средний арифметический балл:

Контрольная группа – 3,7 балла,

Экспериментальная группа – 4 балла.

Как можно заметить, средний балл в двух группах в начале эксперимента примерно на одном уровне.

На данный момент степень сформированности образовательных навыков не достаточно удовлетворительная, что связано с отсутствием у учащихся мотивации к обучению, откуда невысокая успеваемость у некоторых учащихся.

Кроме анализа оценок среднего балла мы провели опрос учащихся, который позволил определить уровень их интереса к изучению русского языка. Знание предмета напрямую со степенью мотивации учеников к обучению.

Анкету опроса можно найти в приложении 1 (см. Приложение 1). Опрос был создан на основе анкеты В. В. Волосновой.

Метод оценки и интерпретация ответов на вопросы анкеты также представлены в приложении 1 (см. Приложение 1).

Интерпретация результатов опроса:

10–15баллов: низкий уровень заинтересованности в учебной деятельности;

16–23 балла: средний уровень заинтересованности в учебной деятельности;

24–30 баллов: высокий уровень заинтересованности в учебной деятельности.

В результате опроса на констатирующем этапе педагогического эксперимента средний уровень заинтересованности в изучении РКИ составлял:

контрольная группа – 19,8 балла;

экспериментальная группа – 21,3 балла.

Таким образом, по результатам обоих опросов был сделан вывод, что средний балл успеваемости, как и средний балл заинтересованности учащихся примерно равны. Результаты опросов, проведенных на констатирующем этапе, впоследствии помогут оценить эффективность применения метода геймификации в обучении РКЯ.

Одна из основных задач эксперимента было изменение отношения школьников к изучению иностранного языка, повышение их мотивации. Для ее достижения было необходимо грамотно встроить игровые механизмы в план учебных занятий. Так, в ход экспериментального занятия были включены следующие игровые элементы:

Зарабатывание очков

Первое новшество заключалось в интеграции системы вознаграждения. Зарабатывание баллов должно стимулировать учащихся работать усерднее. Так, каждый участник в начале эксперимента имел ноль баллов в рейтинговой таблице.

На подготовительном этапе учащиеся также были проинформированы о системе механизма зарабатывания баллов. Так, например, ученикам рассказали о возможных вариантах их получения. При этом имел место риск нежелательных последствий, а именно – к уменьшению мотивации детей принимать участие в специфически организованном эксперименте.

Стратегия занятия была основана на правилах, механизмах видеоигры «Devil May Cry». По аналогии с игрой, между учащимися были распределены роли, был предоставлен выбор дополнительного воображаемого оружия, с помощью которого те могли проходить испытания. Согласно правилам игрового занятия для того, чтобы заработать баллы нужно выполнять задания (миссии, квесты. То есть чем больше участник работал в течение занятия, тем больше баллов он получал. Подобным образом стимулировалась активная работа.

Формирование уровневой системы

Для того, чтобы отслеживать прогресс была введена уровневая система,

которая подразумевала наличие различных уровней. Переход на новый уровень осуществлялся по результатам освоения учебного материала. Уровневая система нацелена на повышение интереса к изучению предмета. С повышением уровня учащийся четко понимал, что он приобрел определенные знания и навыки.

Распределение уровней в классе стало важным важным вопросом. В результате было принято использовать правила онлайн-игры «Runes of Mystery». В данной игре очень просто происходит повышение на первых уровнях, после же появляется необходимость предпринимать все больше усилий. Так, легкое достижение первых уровней должно было мотивировать учащихся на их дальнейшее развитие, что способствовало достижению учебных целей, а именно получению предметных знаний и умений.

Важно также отметить, что уровневая система существенно отличается от рейтинговой. Отличается в первую очередь в мотивации. Если уровневая система предполагает ориентацию на личный рост, рейтинговый создает конкурентную среду, которая далеко не всегда является полезной.

До формирующего этапа педагогического эксперимента было решено не использовать рейтинговую систему по причине наличия рисков – учащиеся могли быть заинтересованы лишь в получении баллов или же и вовсе утратили интерес работать на занятиях, в случае если их рейтинг невысокий. Использование системы уровней в отличие от рейтинговой, более индивидуализировано, т.е. учитывает интересы и потребности всех учащихся.

Система распределения уровней представлена в приложении 2 (см. Приложение 2). Мы сформировали общее количество очков на основе выполнения следующих работ: выступление с докладом – до 7 баллов; участие в дискуссии – до 3 баллов; решение тестов и контрольных – до 10 баллов; работа в группе – до 10 баллов; посещение занятия – 1 балл; выполнение домашнего задания – до 15 баллов. Система расстановки баллов была размещена в раздаточном материале, предназначенном для информирования студентов.

Работа на основе выполнения задач для достижения более глобальной цели

Онлайн–игры зачастую нацелены на выполнение какой–то определенной миссии, в ходе выполнения которой игроку необходимо выполнить ряд внутренних заданий. В качестве примера такой многозадачной игры может послужить игра «BRAID». Долгосрочная цель игры заключается в спасении принцессы от монстра. Глобальная цель разбита на краткосрочные задачи. Краткосрочные задачи могут включать в себя: поиск локации или артефакта, победа в боях и др. Подход разбиения долгосрочных целей на краткосрочные задачи является весьма эффективным и неигровых контекстах, в число которых также входит обучение.

Существует многочисленное количество шагов, которые учащиеся могут выполнить для повышения своих уровней. Так, например, они могут решать следующие задачи: домашняя работа, тестовые задания, доклады, дискуссия в классе и др. Выполнение краткосрочных задач в ходе учебных занятий позволяет учащимся повышать свой уровень, что в долгосрочной перспективе способствует формированию языковой компетенции.

Использование игровой терминологии

В мире видеоигр существует собственный особый язык. Например, язык игрового мира изобилует сленговыми выражениями и жаргоном. Использование игрового языкового кода помогает геймерам окунуться в атмосферу, найти друзей по интересам, и в целом сделать обстановку в классе более неформальной. Следовательно, теоретически может избавить ребенка от стеснения, частично убрать языковой барьер.

Завершающий фактор очень важен в процессе игры, т.к. часто факт победы определяется скоростью реакции и последующего обмена командами между игроками.

Целью было погружение в языковую среду, что должно было усилить вовлеченность учащихся.

Основными терминами учебного занятия являются слова: «контрольная работа», «тест», «экзамен». В ходе многочисленных исследований установлено,

что упомянутые слова вызывают учеников стресс. В связи с чем, на формационном этапе было решено заменить эти слова более позитивно–окрашенными игровыми терминами. Так, словами–заменами стали – «квест», «миссия и др.

Ведение аккаунтов

Другим элементом геймификации стало введение «аккаунтов» учащихся. При помощи таких аккаунтов можно отслеживать прогресс каждого ученика, его слабые и сильные стороны.

Личные аккаунты учащихся были созданы в электронном виде, в них отмечались заработанные баллы и освоенные навыки школьников, дата и ФИО. Впоследствии полученные баллы суммировались, и тем самым позволяли отследить прогресс учеников.

За ведение аккаунтов отвечал преподаватель, а также «гейм–мастер» – ученик, которого выбрали главным в определенный день.

Система «штрафов», как регулирующий механизм.

За нарушение правил (нарушение дисциплины) введенных в процессе геймификации обучения русскому как иностранному, на учащихся налагались штрафы.

За такие нарушения, как невыполнение домашнего задания или же неверном выполнении заданий участникам начислялись штрафные очки. Также были введены «касты» – замечания, которые определяли некоторые действия учащихся. За то же не выученное задание ученик мог получить вдвое больше задания в качестве наказания. Наиболее серьезной мерой наказания стал «бан», под которым подразумевалось отстранение учащегося от занятия или выполнения конкретного задания. «Бан» накладывался в случае грубого нарушения правил игрового учебного занятия. Так, например, учащихся наказывали за списывание домашних заданий, контрольных, тестов и других работ. Отстранение от занятий негативно влияет на механизм накопления баллов.

Раздаточный материал с правилами игрового учебного занятия

Геймифицированное образование – абсолютно новый для учащихся вид работы. В связи с чем, учащимся были объяснены ключевые аспекты данной методики. Так, аналогично тому, как в видеоиграх раздают «гайды» – указания с правилами игры, аналогичное средство мы использовали в процессе обучения во избежание недопонимания и потенциальных сложностей. Так, еще перед началом осуществления формирующей работы все учащиеся получили раздаточные листы («гайды»). Понятие «гайд» используется в игровой среде для описания правил, механики игры, ее секретных ходов. В них содержались указания поведения в классе, особенности получения баллов, нюансы перехода на следующий уровень. Также в раздаточном материале ученик может ознакомиться с игровой лексикой, которая будет использована на занятии.

На последнем этапе эксперимента был проанализирован средний бал успеваемости и интереса учащихся к предмету. Это было сделано с целью сравнения с изначальными показателями. Анализ двух групп учащихся доказал эффективность использования способов мотивации к изучению РКИ при помощи метода «геймификации». Тогда как повышение интереса к предмету определенно будут содействовать повышению предметных знаний.

По итогам педагогического эксперимента средняя успеваемость в каждой группе равнялась:

Контрольная группа – 3,8 балла;

Экспериментальная группа – 4,6 балла.

Столбчатая диаграмма, представленная ниже, позволяет (см. рис. 2) наглядно увидеть прогресс учащихся, эффективность проведенного эксперимента становится очевидной.

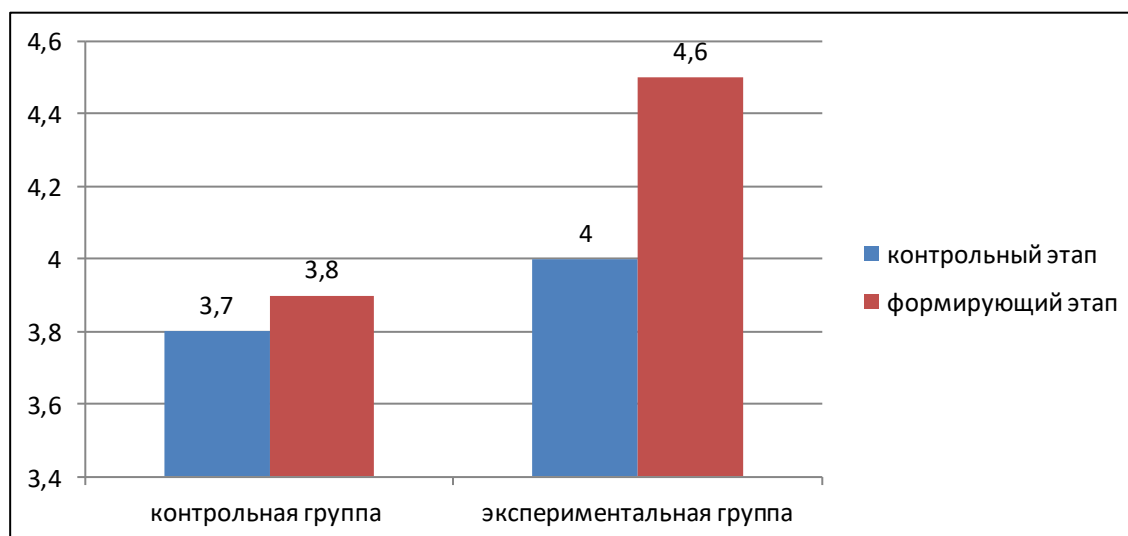


Рисунок 2. Динамика среднего балла в группах

На заключающем этапе эксперимента учащихся снова попросили пройти анкету, определяющую уровень их интереса к предмету. Было отмечено повышение мотивации учащихся: дети стали более усердно готовиться к занятиям, активно работать во время учебных занятий, коммуницировать с другими учащимися, задавать вопросы преподавателю. Факторы, обеспечивающие неформальную обстановку в классе, придали ученикам уверенности при ответе на уроке. О чем свидетельствует меньшее количество ошибок при устных ответах в сравнении с констатирующим этапом.

Специфика учебных занятий состоит в том, что язык преподается как неродной, поэтому помимо объяснения языковых правил, учащихся знакомят с культурно-национальной спецификой. Погружение иноязычных студентов в русскоязычную среду, обучение общению на русском языке одна из основных задач, преподавателя РКИ. Структура занятий подразумевает поэтапное освоение материала (грамматического, лексического), с последующим применением их на практике (в форме ролевой игры, презентации, дискуссии). Для формирования навыка письма используются как традиционные словарные диктанты, так и устные диктанты в виде орфографических минуток, изложений. Также

разработаны задания для развития навыка говорения. Разнообразие заданий помогает сделать занятие более занимательным.

Такая структура способствует реализации лексико-грамматического подхода к изучаемому материалу.

Таким образом, лингвистический и педагогический эксперимент, предполагающий проверку эффективности метода геймификации, показал свою состоятельность. Геймификация значительно повышает уровень учебной мотивации китайских школьников к изучению русского языка как иностранного, и как следствие увеличения коммуникативной компетенции.

ВЫВОДЫ ПО 2 ГЛАВЕ

Приемы геймификации могут быть внедрены в учебные занятия на всех этапах обучения китайских студентов РКИ. Для изучения и закрепления учебного материала, для формирования навыков устной и письменной речи. Более того, игровые принципы способствуют усвоению большого количества языкового материала, формированию понимания в какой ситуации наиболее выгодно использовать ту или иную модель поведения.

Развитие коммуникативной компетенции на иностранном языке позволяет иностранным студентам лучше узнать об особенностях культуры России, и впоследствии применять полученные знания для развития разного уровня отношений.

Доказана эффективность использования метода геймификации в обучении русскому языку как иностранному во время эксперимента. На констатирующем этапе был определен средний балл успеваемости китайских студентов, проживающих в РФ и изучающие русский язык дополнительно в языковом центре, а также начальный уровень их интереса к предмету. В ходе эксперимента ученики были разделены на две группы: в учебный процесс одной был внедрен метод «геймификации», в то время как в другой – нет. На формирующем этапе были применены правила, механика «геймификации» при обучении русскому языку как иностранному. На контрольном этапе оценивалась эффективность методики.

Таким образом, геймификация показала свою результативность при обучении русскому языку как иностранному китайских школьников и студентов, получающих образование на территории Российской Федерации. Она способствует мотивации к изучению иностранного языка, а также выработке коммуникативной компетенции и включению в социальную и культурную среду чужой страны.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Изменение мира влечет за собой и изменение мышления современного человека. Традиционные методы обучения уже не актуальны и требуют инноваций. Все чаще при обучении иностранному языку привлекаются различного рода гаджеты и современные методики, к числу которых относится геймификация.

Преподавание РКИ также становится более практико ориентированным, что доказывают как многочисленные исследования видных лингвистов и филологов, так и результаты данного исследования.

Так, цель исследования заключалась в изучении явления геймификации в процессе обучения русского языка как иностранного и проведение собственного лингвистического эксперимента на основе методики.

Было установлено, что использование игровых принципов и механики в обучении русского как иностранного китайских студентов повышают интерес и мотивацию к изучению языка. Такое занятие создает безопасный психологический климат в классе, способствует освоению, изучаемого языкового материала.

Практическая часть работы была посвящена доказательству эффективности использования метода «геймификации» на занятиях русского языка как иностранного. С этой целью, педагогический эксперимент был разделен на этапы: констатирующий, формирующий и контрольный.

Констатирующий этап заключался в анализе среднего балла учащихся в начале эксперимента, по следующим критериям текущие оценки и уровень заинтересованности ученика в предмете. Для сравнительно анализа учеников разделили на две группы: на занятиях у одной группы был интегрирован метод геймификации, у другой – нет.

Формирующий подразумевал непосредственное использование средств геймификации на практике, в ходе занятий РКИ.

Завершительным стал контрольный этап. На данном этапе были оценены результаты педагогического эксперимента. Путем сравнения прогресса двух групп, было установлено, что внедрение метода «геймификации» в обучении РКЯ является эффективным как для повышения заинтересованности в предмете, так и для выработки навыков коммуникативной компетенции. Использование игровой механики в обучении показало свою состоятельность.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Азарина Л. Е. Игры на уроках русского языка как иностранного / Вестник ЦМО МГУ №3 [сайт]. – 2009. – URL: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_12967655_53476693.pdf (дата обращения: 25.04.2022).
2. Андреев В. И. Педагогика: учебный курс для творческого саморазвития / В.И. Андреев // Образование и саморазвитие № 2 [сайт]. – 2000. – URL: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_23147779_29407021.pdf (дата обращения: 25.04.2022)
3. Аносова Н. Э. Технология формирования общенаучной иноязычной лексической компетенции студентов технического вуза: на материале английского языка: дисс. ... канд. пед. наук : 13.00.08 / Аносова Наталия Эдуардовна ; СПбПУ. – Санкт-Петербург, 2009. – 19 с.
4. Антонова В. Е. Дорога в Россию: учебник русского языка / В. Е. Антонова, М. М. Нахабина. – Санкт-Петербург : Златоуст, 2006. – 344 с. – ISBN 5-86547-212-7.
5. Асеев В. Г. Возрастная психология / В. Г. Асеев. – Иркутск : Издательство ИГПИ, 1989. – 194 с. – ISBN 978-5-261-00936-8
6. Безымянцева В. И. Методика преподавания иностранного языка в школе / В. И. Безымянцева. – М. : Куб, 2015. – 288 с. – ISBN В пер. (В пер.) : 95 к.
7. Божович Л. И. Личность и ее формирование в детском возрасте / Л. И. Божович. – М. : Психология, 1968. – 540 с. – ISBN 978-5-91180-846-4.
8. Борчук А. В. Инновации в педагогической и культурно-просветительной деятельности на Европейском Севере / сост., отв. ред. – Архангельск : СФУ им. М. В. Ломоносова – 2014. – 280 с.
9. Василькова О. В. Методика обучения студентов языкового вуза лексике одобрения: дисс. канд. пед. наук: 13.00.02 / О. В. Василькова. – Нижний Новгород: НГУ им. Н.А. Добролюбова, 2011. – 208 с.

10. Волков К. Н. Психология о педагогических проблемах: кн. для учителя / К. Н. Волков; под ред. А. А. Бодалева. – М. : Просвещение, 1981. – 128 с.
11. Горелов В. И. Грамматика китайского языка / В. И. Горелов ; М., 1974. – 275 с. – ISBN 978-5-458-33305-4.
12. Геймифицируй это: как урок превратить в игру // Онлайн–обучение iSpring : [сайт]. – 2019. – URL: <https://www.ispring.ru/elearning-insights/gameschool/> (дата обращения: 29.03.2022).
13. Демьяненко М. Я. Основы общей методики обучения иностранным языкам / М. Я. Демьяненко, К. А. Лазаренко, С. В. Кислая. – Киев : Высшая школа, 2006. – 256 с. – ISBN 978-5-406-06626-3.
14. Джапаридзе З. Н. Перцептивная фонетика (основные вопросы) / З. Н. Джапаридзе ; Тбилиси: Мецниереба, 1985. – 117 с. – ISBN 0373-658X.
15. Иванова Т. В. Технологии и методики обучения иностранным языкам / Т. В. Иванова, З. Р. Киреева, И. А. Сухова. – Уфа : БГПУ им. М. Акмуллы, 2009. – 260 с. – ISBN 978-5-9765-1872-8.
16. Ильин Е. П. Психология для педагогов / Е. П. Ильин. – СПб.: Питер, 2012. – 640 с. – ISBN 978-5-459-00338-3.
17. Камянова Т. Г. Успешный английский: системный подход к изучению английского языка / Т. Г. Камянова. – М. : Эксмо, 2017. – 280 с. – ISBN 978-5-699-94007-3.
18. Козлов С. В. Методика формирования иноязычной лексической компетенции на основе рефлексивной деятельности учащихся: дисс. канд. пед. наук: 13.00.02 / Сергей Владимирович Козлов : Нижний Новгород: НГУ им. Н. А. Добролюбова, 2013. – 235 с.
19. Колмогорова Н. В. Методология и методика психолого–педагогических исследований / Н. В. Колмогорова, З. А. Аксютин. – Омск : Издательство СибГУФК, 2012. – 248 с.
20. Корнилов Ю. В. Геймификация и веб-квесты / Ю. В. Корнилов,

И. П. Левин // Современные проблемы науки и образования. – 2017. – № 5. – С. 268.

21. Крутецкий В. А. Психология обучения и воспитания школьников / В. А. Крутецкий. – М. : Просвещение, 1976. – 490 с.

22. Крючкова Л. С. Практическая методика обучения русскому языку как иностранному / Л. С. Крючкова, Н. В. Мощинская – М. : Флинта, 2011. – 480 с. – ISBN 978-5-9765-0030-3.

23. Леонтьева Т. П. Методика преподавания иностранного языка / Т. П. Леонтьева, А. Ф. Будько, А. П. Пониматко – Москва : Педагогика, 1971. – 277 с. – ISBN 978-985-06-2817-6.

24. Литвиненко О. П. Применение новых информационных технологий для совершенствования процесса обучения в средней школе / Концепт. – 2013. №1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-novyh-informatsionnyh-tehnologiy-dlya-sovershenstvovaniya-protssessa-obucheniya-v-nachalnoy-shkole> (дата обращения: 13.05.2022).

25. Методический словарь. Толковый словарь терминов методики обучения языкам / Р. К. Миньяр–Белоручев. – М. : Высшая школа, 1996. – 240 с. – ISBN 978-5-91872-028-8.

26. Морозова И. С. Развитие когнитивных процессов в онтогенезе : учеб. пособие / И. С. Морозова ; – Кемерово: Изд–во КГУ, 2009. – 120 с. – ISBN 978-5-8353-0959-7.

27. Новый словарь методических терминов и понятий: (теория и практика обучения языкам) / сост. Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин. – М. : Икар, – 2009. – 448 с. : ил. – ISBN 978-5-7974-0207-7.

28. Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования. Приказ Минобрнауки России от 17 декабря 2010 г. №1897 (в ред. Приказов Минобрнауки России от 31 декабря 2015 г. №1577) // Бюллетень нормативного актов федеральных органов исполнительной власти. – 2010. – №12.

29. Панфилова А. П. Игровое моделирование в деятельности педагога : учеб. пособие / А. П. Панфилов. – М. : Академия, 2008. – 223 с. – ISBN 5-7695-2010-8.
30. Педагогический словарь: для студ. высш. и сред. спец. пед. учеб. заведений / Г. М. Коджаспирова, А. Ю. Коджаспиров. – М. : Академия, 2001. – 448 с. – ISBN 5-7695-2145-7.
31. Плаксина Е. Б. Иностранный язык в образовании : учеб. пособие / Е. Б. Плаксина. – М. : Концепт, 2016. – 88 с. – ISBN 978-5-7186-0693-5.
32. Попова Т. В. Специфика психолого-педагогической поддержки жизненного самоопределения современного подростка / Вестник Тамбовского университета: гуманитарные науки №5 [сайт]. – 2007. – URL: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_9910353_91280648.pdf (дата обращения: 25.04.2022)
33. Рамазанова Л. М. Внутренняя мотивация – фактор успешности освоения иностранного языка / Международный студенческий научный вестник №5 [сайт]. – 2015. – URL: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_23589025_82107064.pdf (дата обращения: 25.04.2022)
34. Словарь иностранных слов / Н. Г. Комлев. – М. : Эксмо–Пресс, 2006. – 315 с. : ил. – ISBN 5-699-15967-3.
35. Соловова Е. Н. Методика обучения иностранным языкам: базовый курс лекций: пособие для студентов педагогических вузов и учителей / Е. Н. Соловова. – М. : Просвещение, 2005. – 239 с. – ISBN 978-5-17-048998-5.
36. Стандарт среднего полного (общего) образования по иностранному языку. Базовый уровень // Единое окно доступа к информационным ресурсам : [сайт]. – 2004. – URL: <http://window.edu.ru/resource/278/39278> (дата доступа: 29.11.2022)
37. Тематический словарь методических терминов по иностранному языку / сост. Т. И. Жаркова, Г. В. Сороковых. – М. : Флинта, 2014. – 320 с. –

ISBN 978-5-9765-1872-8.

38. Термины методики преподавания русского языка как иностранного / сост. Б. А. Глухов, А. Н. Щукин. – М. : Русский язык, 1993. – 411 с.– ISBN 5-200-00578-7.

39. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования : официальный сайт. Москва, 2017 – URL: <https://минобрнауки.рф/документы/2365> (дата обращения 26.06.2022). – Текст : электронный.

40. Чилюгин В. Р. Методика обучения иностранному языку / В. Р. Чилюгин. – СПб. : Аспект–пресс, 2014. – С. 490.

41. Harmer J. How to Teach English / J. Harmer. – Pearson Longman. – 2007. – P. 288.

42. Кapp К. The gamification of learning and instruction: game-based methods / К. Кapp. – San Francisco: Pfeifer. – 2012. – P. 301.

43. Leong B. Gamification: How to do it Right and Why it is No Good / B. Leong. – Technology in Pedagogy, 2012 – URL: <http://www.cdtl.nus.edu.sg/technology-in-pedagogy/articles/Technology-in-Pedagogy-13.pdf> (дата обращения: 3.05.2022)

44. Marczewski A. Gamification: a simple introduction / A. Marczewski. – New York. – 2013. – P. 288.

45. Reiners T. Gamification in education and business / T. Reiners, L. C. Wood. – New York : Springer. – 2015. – P. 697.

46. Shea T. Gamification: using gaming technology for achieving goals / T. Shea. – New York: The Rosen publishing group – 2014. – P. 57.

47. Stieglitz S. Gamification: using game elements in serious contexts S. Stieglitz, C. Lattemann, S. Robra–Bissantz. – New York: Springer. – 2017. – P. 163.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Анкета «Анализ заинтересованности учащихся в изучении РКЯ»

Инструкция к заполнению: Прочитайте вопросы, выберите один из предложенных вариантов.

1. Утром я иду на урок с мыслью:
 - а) я рад (а), что сегодня будет урок РКЯ;
 - б) сегодня я не пойду на урок иностранного языка;
 - в) я рад (а), что урок отменили.
2. Я прихожу в учебное заведение с целью:
 - а) узнать что-то новое и интересное;
 - б) обсудить все новости с одноклассниками;
 - в) развить навыки языковой компетенции.
3. Домашнее задание по английскому языку я делаю так:
 - а) самостоятельно;
 - б) обращаюсь к интернет-источникам;
 - г) время от времени;
 - д) никогда.
4. Чтобы иметь хороший балл по РКЯ, необходимо:
 - а) интересоваться иностранным языком;
 - б) обладать хорошим уровнем языковой компетенции;
 - в) активно работать на занятиях;
 - г) уметь незаметно списывать;
 - д) быть в хороших отношениях с преподавателем.
5. В случае, если я получил плохую оценку по РКЯ:
 - а) сразу узнаю у преподавателя, как я могу ее исправить;
 - б) буду исправлять, если в итоге получу недостаточное количество баллов;
 - в) ничего не буду предпринимать.
6. Ученик получает плохие отметки, если:

- а) не заинтересован в предмете;
- б) подвержен влиянию множества отвлекающих факторов;
- в) не успевает усвоить информацию;
- г) не понимает предмет.

7. Причиной того, что ученик не успел выполнить домашнее задание, может быть:

- а) отдых и развлечение;
- б) работа;
- в) отсутствие навыка тайм-менеджмента;
- г) общение в интернете;
- д) отсутствие мотивации.

8. За дополнительной информацией, необходимой для более эффективного усвоения материала занятий, я:

- а) ищу информацию самостоятельно (в Интернете, библиотеке);
- б) обращаюсь к преподавателю;
- в) не ищу дополнительную информацию.

9. На занятии я чувствую себя:

- а) уверенно;
- б) зажато.

10. Для того чтобы урок иностранного языка прошел результативно, необходимо:

- а) чтобы преподаватель правильно организовывал их;
- б) чтобы ученикам и учителю давалась возможность проявить свои творческие способности;
- в) ничего сделать нельзя.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Процесс начисления баллов

Необходимое количество баллов для перехода на новый уровень:

- уровень 1 – 100 баллов;
- уровень 2 – 200 баллов;
- уровень 3 – 300 баллов;
- уровень 4 – 400 очков;
- уровень 5 – 500 баллов.

Для получения баллов необходимо решать следующие виды заданий:

Работа на занятии: выступление с докладом – до 7 баллов; участие в дискуссии – до 3 баллов; решение тестов и контрольных – до 10 баллов; работа в группе – до 10 баллов.

Посещаемость: за посещение занятия ученики получают 1 балл.

Навыки: на каждом уровне, которого достигают учащиеся, они приобретают определенные навыки, которые можно использовать во время занятий. Эти навыки следующие:

Домашнее задание: на каждом уроке учащиеся получают рабочие листы, задания из которых рассчитаны на выполнение. Домашние задания оцениваются до 15 баллов, в зависимости от его объема и правильности выполнения. Ученикам, пропустившим занятие по уважительной причине, дается возможность получения баллов, за выполнение дополнительных заданий.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Игровая терминология

Термины	Значение онлайн–играх	Значение в учебной ситуации
Абилити	Навыки, возможности	Навыки учеников, имеющиеся или приобретаемые в процессе выполнения домашних заданий и заданий в классе
Аккаунт	Личные данные человека возраст, пол, имя и др. Создается для того, чтобы войти в игру	ФИО учащегося и его баллы за работу на занятиях
Бан	Ограничение доступа к игре за нарушение правил сообщества	Отстранение ученика от выполнения задания в случае нарушения правил учебного процесса. В связи с чем, он не может зарабатывать необходимые баллы
Босс	Главный монстр, победив которого игра будет завершена	Задания высокого уровня сложности
Гайд	Руководство об игровом мире, его правилах	Раздаточный материал, содержащий условия и правила занятия, основанного на механике онлайн–игр

Гейм–мастер	Администратор игры	Ученик, выполняющий роль администратора на одном из занятий. В его обязанности входит: надзор за соблюдением правил, заполняет таблицу с баллами.
Квест	Большое задание, основанное на определенной сюжетной линии и после выполнения которого игроку присуждается награда	Сюжетная линия, предполагающая выполнение заданий и получение баллов.
Левел	Игровой уровень	Уровень знания предмета.
Тим	Объединение игроков для достижения определенной цели (например, для победы над боссом)	Группа учащихся, объединившихся для достижения определенной учебной цели
Саппорт	Служба поддержки. Туда игроки могут обратиться в случае неисправности игры и других возникших трудностей в процессе игры	Совет класса, с учителем во главе, куда ученики могут обратиться с вопросом о учебном процессе

Скиллы	определенные умения игрока в той или иной игре	навыки учащихся, приобретенные в процессе достижения различных уровней
Прокачка	Развитие персонажа игры, повышение его навыков	Повышение навыков. В изучении языков это развитие навыка говорения, письма и аудирования

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Конспект урока «Синонимы и антонимы в русском языке»

Целевая аудитория: мононациональная группа (Китай)

продолжительность занятия: 45 минут

Возраст обучающихся: 17– 20 лет

Цель занятия: закрепить знания синонимических и антонимических отношений

задачи занятия:

1. способствовать проявлению интереса к занятию, созданию дружеской обстановки;
2. развивать познавательную активность учащихся;
3. закреплять знания учащихся со словами «приятелями» – синонимами и со словами «неприятелями» – антонимами.

Основные параметры:

1. Уровень освоения содержания преподаваемого предмета.
2. Устойчивость интереса

Тип занятия: Повторение и усвоение пройденного материала

Форма занятия: конкурс

Методы обучения: наглядный

Используемые технологии: учебно-речевые игры

Наглядность: презентация

Инструменты и материалы: лист бумаги,

Конспект занятия

1. Организационный момент

а) Эмоциональная речевая разминка.

- Произнесите скороговорку медленно, быстро, ещё быстрее.

Наша Зоя ела кашку. Угостила кошку Машку.

- Какой согласный звук чаще всего встречается в этой скороговорке?

- Произнесите его (ш – ш – ш)
- Кто издаёт такой звук? (змея, гадюка ...)

б) Работа над чистоговорками.

(послушайте чистоговорки. Произнесите их все вместе – хором).

ША-ША-ША – наша Даша хороша!

ШО-ШО-ШО – учись Миша хорошо!

УШ-УШ-УШ – прими Луша душ!

АШ-АШ-АШ – упал карандаш!

скажите, что за слово Луша? (имя девочки)

2.Синонимы и антонимы работа по теме занятия.

а) (На доске записаны слова: КОШКА, ЛИСА, ЗАЯЦ, САНКИ ,КОРОВА).

Прочитайте слова записанные на доске.

Подберите к этим словам соответствующую картинку.

К какому слову труднее было подобрать картинку? Почему?

А что это за слово «санки»?

Подберите к нему близкое по значению слово, слово - «приятель» или синоним.

Вспомните, как по другому называют этих животных в сказках, т. е. к этим словам подберите слова-синонимы. (Используются сказки «Крошечка — хаврошечка», где речь идёт о корове, сказка «Лисичка — сестричка и волк», где речь идёт о лисе, сказка «Кот и лиса» или «Кот — серый лоб, козёл да баран», где речь идёт о коте).

Ребята, а какие из этих слов относятся к домашним животным, докажите почему. Как человек должен относиться к домашним животным. У кого дома живут животные, поднимите руку. Кто у тебя живёт?

Лиса – плутовка, воровка, хищница, кумушка.

Заяц – хвастун, трусишка, косо́й.

Кошка или кот – кисонька, мурлыка, котофей, киса, мурочка, киска.

Корова – бурёнка, кормилица.

б) Игра-разминка, (антонимы)

– Я, бросая мячик одному из вас, говорю слово, а вы подбираете к этому слову, противоположное по значению слово (антоним), и бросаете мяч мне обратно.

Горячий – холодный, белый – чёрный

медленный – быстрый, чистый – грязный

большой – маленький, слабый – сильный

мягкий – жёсткий, тепло – холодно

день – ночь, смеяться – плакать

полный – пустой, глупый – умный

– Ребята, как вы думаете, как называется тема нашего занятия сегодня.
(Синонимы и антонимы).

в) Составление предложений.

Прежде чем приступить к следующему занятию, необходимо подобрать к словам — картинкам близкие по значению слова.

Лев – царь зверей, король.

Волк – хищник, серый.

Лошадь – конь, кобыла.

– А теперь попробуйте составить предложения, используя слова и слова-синонимы к данным словам.

Н-р: *Охотник подстрелил серого.*

Волк живёт в глухом лесу.

Серый хищник зимой бродит по лесу голодный.

г) Игра — ассоциации.

Настольная игра. Дети работают в парах.

(предлагается подобрать пары ассоциации).

Н-р: *зима — лето ясно — пасмурно и т. д.*

3. Физминутка

(Все действия выполняются под музыку).

– Возьмите лист бумаги (листы лежат у детей на партах) и сделайте как я: скомкайте лист бумаги, что мы сделали (*скомкали, сжали, смяли*);

– что получилось (*ком, шар*);

– на что это похоже (*на ком снега*).

– А теперь попробуйте попасть в корзину — это у нас мишень. Что вы сделали? (*Бросили, кинули, швырнули, запустили...*)

– Спасибо всем. На этом наше занятие окончено. До свидания.

Итог: Цель достигнута, все поставленные задачи решены.