

УДК 37.016:81'24:004.738.5

EDN [QGGNAL](#)



<https://www.doi.org/10.47813/rosnio-II.2023.8.558-564>

PowerPoint как инструмент геймификации на уроках иностранного языка

Е.В. Нарбут*, Е.В. Закутько

Северо-Восточный государственный университет, ул. Портовая, 13, Магадан, 685000, Россия

*E-mail: narbut@rambler.ru

Аннотация. В данной статье рассматриваются возможности программы PowerPoint, позволяющие геймифицировать процесс изучения иностранного языка в школе, как одного из механизмов стимулирования интереса к обучению. Принцип геймификации состоит в том, чтобы использовать естественное желание игры в качестве ключа к вовлечению индивида в передачу и использование информации. Геймификация может повысить эффективность и качество образования, побудить учащихся к обучению, а также развить коммуникативную компетенцию, целеполагание и познавательную деятельность. Геймификация применима на любом этапе учебного занятия. Геймификации и игра не являются тождественными понятиями. Игра строится по определенным правилам, участники играют различные роли, а результат, к которому они приходят, обычно не связан ни с образовательными, ни с трудовыми целями. Геймификация предполагает использование элементов игры для решения образовательных задач, при этом реальность не превращается в абстрактную ситуацию (как при игре), а остается реальностью, в то время как ученику даются игровые установки. Программное приложение PowerPoint в полной мере отвечает реализации данной цели и с успехом может быть использовано как один из инструментов преподавателя, поддерживающих его методическую работу.

Ключевые слова: методика преподавания иностранного языка, геймификация, PowerPoint.

PowerPoint as a gamification tool in foreign language lessons

E.V. Narbut*, E.V. Zakutko

North-Eastern State University, Portovaya st., 13, Magadan, 685000, Russia

*E-mail: narbut@rambler.ru

Abstract. This article discusses the possibilities of the PowerPoint program, which allow you to gamify the process of learning a foreign language at school, as one of several ways to stimulate interest in learning. The principle of gamification is to use the natural desire to play as a key to engaging the individual in the transfer and use of information. Gamification can improve the efficiency and quality of education, encourage students to learn, as well as develop communicative competence, goal-setting skills and cognitive activity. Gamification is applicable at any stage of the training session. Gamification and play are not identical concepts. The game is built according to certain rules, the participants play different roles, and the result they arrive at is usually not related to either educational or work goals. Gamification involves the use of game elements to solve educational problems, while reality does not turn into an abstract situation (as in a game), but remains a reality, while the student is given game settings. The PowerPoint software application fully meets this goal and can be successfully used as one of the teacher's tools that support his methodical work.

Keywords: foreign language teaching methodology, gamification, PowerPoint.

1. Введение

Развитие новых технологий, интенсивный темп жизни заставляют современных педагогов пересмотреть не только концепцию урока, но и подход к организации учебного процесса. Давно не секрет, что для современных учащихся характерно клиповое мышление. Клиповое мышление – это процесс выявления различных свойств объектов независимо от взаимосвязей между ними, характеризующийся рассеянностью информационного потока, полной неоднородностью поступающей информации, высокой скоростью переключения между информационными клипами, отсутствие целостного представления восприятия окружающего мира [2-4]. Современные учителя должны учитывать этот аспект при подготовке и проведении уроков.

2. Постановка задачи

Проблема повышения и сохранения мотивации к обучению занимает особое место на всех уровнях образования. Одним из механизмов стимулирования интереса к обучению является геймификация образовательного процесса. В последние годы возрос интерес к видеоиграм, в связи с чем геймификацию стоит рассматривать как одно из трендовых направлений обучения. Сама идея применения игровых технологий в образовательном процессе далеко не нова, однако мы считаем важным отметить, что понятия «геймификация» и «игра» не являются тождественными. Игра строится по определенным правилам, участники играют различные роли, а результат, к которому они приходят, обычно не связан ни с образовательными, ни с трудовыми целями. Геймификация предполагает использование элементов игры для решения образовательных задач, при этом реальность не превращается в абстрактную ситуацию (как при игре), а остается реальностью, в то время как ученику даются игровые установки.

Чтобы не превращать геймификацию в бездумное получение игровых баллов, на протяжении всего курса с использованием геймификации ставятся как игровые, так и образовательные задачи. В то же время игровые задачи помогают развить внутреннюю мотивацию для выполнения приоритетных учебных задач. Кроме того, в отличие от других игровых практик, геймификация не имитирует роль деятельности и позволяет качественно изменить способ организации образовательной деятельности [1], в то время как содержание образования остается прежним.

Геймификация может повысить эффективность и качество образования, побудить учащихся к обучению, а также развить коммуникативную компетенцию, целеполагание и познавательную деятельность учащихся. Геймификация применима на любом этапе учебного занятия. Суть геймификации состоит в том, чтобы использовать естественное желание игры в качестве ключа к вовлечению индивида в передачу и использование информации.

3. Полученные результаты

Одной из самых популярных программ для представления информации в образовании является PowerPoint. Однако практика и личный опыт показывают, что значительная часть педагогов не знакома с такими функциями данной программы, как «временные переключатели» и не пользуется комбинацией клавиш для упрощения и оптимизации работы по программе. Между тем программа PowerPoint обладает большим потенциалом при геймификации учебного процесса. В этом мы убеждаемся на собственном опыте работы с данной программой.

Одним из самых популярных инструментов при работе в программе PowerPoint являются многочисленные эффекты анимации. С помощью этих эффектов можно привнести в ход урока элементы викторины, квеста и т.д. Так, например, в своей работе на уроках английского языка с детьми младшего дошкольного возраста мы провели небольшой квиз, нацеленный на закрепление ранее изученного материала. Игровым же заданием квиза стало задание зарядить аккумулятор телефона. В ходе квиза, если учащиеся давали правильный ответ на вопрос, то срабатывал триггер анимации и в пустой фигуре батарейки появлялись палочки заряда (рисунок 1).



Рисунок 1. Пример одного из заданий квиза, где учащимся предлагалось зарядить батарейку.

Не менее важной функцией PowerPoint является возможность осуществления нелинейного перехода по слайдам. Такой переход можно осуществлять с помощью гиперссылок. При этом не играет роли, на основании чего создается гиперссылка (текст, картинка, график и пр.) и в каком месте слайда она находится. В контексте геймификации это очень удобно, поскольку можно настроить гиперссылки таким образом, чтобы визуально они не выбивались из общей картины слайда и не отвлекали обучающихся от учебно-игрового процесса.

С помощью программы PowerPoint мы также неоднократно создавали различные рандомайзеры. Суть их была довольно проста – ограниченное количество картинок сменяют друг друга на экране с заданной скоростью, а учащимся было необходимо дать команду «Стоп!», чтобы остановить рандомайзер. Далее, в зависимости от возрастной группы, у учащихся были различные задания. Например, прочесть выпавшее слово (рисунок 2), составить предложение с выпавшими словами, используя недавно изученное грамматическое правило (рисунок 3), найти в попавшемся предложении ошибку и исправить ее и т.д.

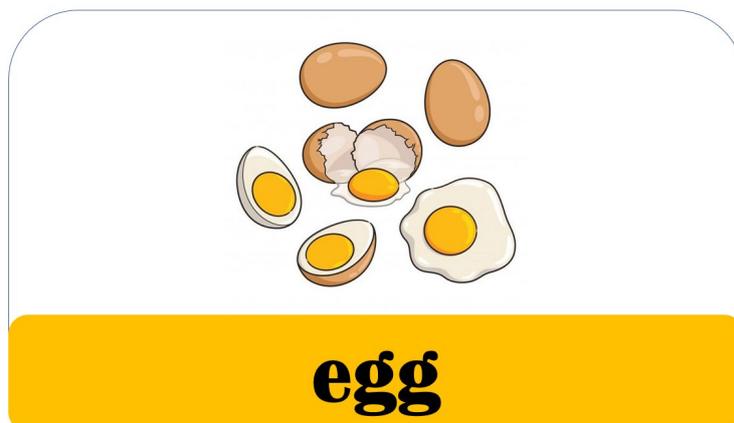


Рисунок 2. Пример рандомайзера для учащихся вторых классов (задание: прочесть выпавшее слово).



Рисунок 3. Пример рандомайзера для учащихся седьмых классов (задание: глядя на картинки и используя предложенное словосочетание составить предложение, иллюстрирующее недавно изученное правило).

Интересным расширением возможностей PowerPoint является макрос Drag&Drop, разработанный немецким программистом Х. Хоффманом (русификация А.Н. Комаровского) [5].

Данный макрос позволяет в режиме демонстрации слайдов осуществлять перемещение объектов без прерывания показа. Кроме перемещения макрос позволяет уменьшать и увеличивать размеры объекта, зафиксировать его начальное и конечное положение, вставить текст или выражение, вычислить выражение, вставить гиперссылку (рисунок 4, 5).



Рисунок 4. Вид слайда с включенным макросом Drag&Drop на момент начала работы с презентацией.



Рисунок 5. Вид слайда с включенным макросом Drag&Drop в процессе выполнения учащимися заданий.

Однако существуют определенные нюансы, связанные с использованием этого макроса. Мы на собственном опыте столкнулись с тем, что даже на новом ПО макрос может вызывать «подвисание» или вовсе закрытие презентации. А при проведении дистанционных занятий на платформах Zoom и Skype в режиме демонстрации экрана макрос не работал.

4. Выводы

Одной из целей интерактивного занятия или задания является создание комфортных условий в рамках учебно-воспитательного процесса, способствующих успешному освоению нового материала и развитию самостоятельности и навыков самообразования. Программное приложение PowerPoint в полной мере отвечает реализации данной цели и с успехом может быть использовано как один из инструментов преподавателя, поддерживающих его методическую работу.

Список литературы

1. Бутакова Е.С. К вопросу о подготовке элитных инженерных кадров: опыт России и мира / Е.С. Бутакова // Высшее образование сегодня. – 2013. – № 2. – С. 20-26.

2. Купчинская М.А. Клиповое мышление как феномен современного общества / М.А. Купчинская, Н.В. Юдалевич // Бизнес-образование в экономике знаний. – 2019. – № 3. – С. 66-70.
3. Митрофанова И.И. Клиповое мышление: реальность и перспективы / И.И. Митрофанова // Речевые технологии/Speech Technologies. – 2019. – № 1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/klipovoe-myshlenie-realnost-i-perspektivy> (дата обращения: 31.05.2023).
4. Старицына О.А. Клиповое мышление vs образование. Кто виноват и что делать? / О. А. Старицына // Azimuth of Scientific Research: Pedagogy and Psychology. – 2018. – Т. 7. – № 2(23). – С. 270-274.
5. Тестирование в PowerPoint. – Текст: электронный // Россошанская школа-интернат: [сайт]. - URL: <http://www.rosinka.vrn.ru/pp/> (дата обращения: 31.05.2023).