"Геймификация как средство формирования функциональной грамотности на уроках английского языка в начальной школе"

В методике преподавания иностранным языкам принято использовать термин геймификация – это система правил, своеобразных чэллэнджей – вызовов, соревнований, взаимодействий, которые при этом полностью разрушают языковой и психологический барьер, создают здоровую психологическую атмосферу внутри группы учащихся, которые при этом получают удовольствие от общения друг с другом, и являются причиной положительных эмоций. А всё потому, что во время урока создается особая положительная атмосфера.

Почему же именно геймификацию я считаю одним из лучших способов формирования функциональной грамотности учащихся на уроках английского языка?

Во-первых, она помогает достичь высоких результатов быстро и без стресса, во-вторых, мотивирует учащихся к продуктивному общению, не отходя от цели, в том числе и в больших группах, в-третьих, помогает чувствовать себя комфортно как сильному, так и слабому учащемуся. То есть геймификация – это еще и личностно-ориентированный подход в группе.

Каким же образом я реализую технологию геймификации на своих уроках?

1. Применяю прием «Сторителлинг», то есть превращаю сухой, например, грамматический материал в увлекательную историю с определенным сюжетом.

Целью недавнего моего урока в 3 классе было изучить притяжательные местоимения. Я познакомила ребят со своими друзьями эльфами. Первый эльф – очень вредный, жадный. Всё, что он берет в руки, потом никому не отдает и постоянно повторяет – my,my, my (что в переводе означает «мой»). Прибежала кошечка, он кричит – My cat! Прибежала лошадка, а он снова – My horse! Второй эльф – добрый, любит дарить подарки девочкам и мальчикам. Подарит девочке кошечку и говорит – Her cat! (ее кошечка), или подарит мальчику – His cat! (его кошечка). Таким образом, грамматический материал завуалирован в увлекательную историю, которая запомнилась детям, а главное, они крепко выучили три притяжательных местоимения, а также свободно и осознанно применяли их в речи.

1. Применяю прием «Квест», то есть превращаю учебный материал в приключенческую сюжетную интерактивную игру, в которой учащиеся движутся к цели, сообща преодолевая трудности.

На уроке в 4 классе мы неожиданно обнаружили, что пропала наша коробочка со стикерами и наклейками! Как же мы теперь будем без них? Что делать? И тут мы неожиданно обнаружили конверт с письмом, в котором было написано, что нам вернут ее, если мы расшифруем кодовое слово. Скажем его вслух, и коробочка появится. Чтобы не терять время зря мы делимся на команды (на пары) и выполняем задания, которые также оказались в этом конверте. Задания раздаю парам, они работают сообща и как только задание выполнено, пишут на доску полученную букву. Из всех собранных букв составляем слово и коробочка появляется! Какие мы молодцы!

1. Создаю игровую ситуативность. В 3 классе ребятам необходимо выучить названия некоторых продуктов питания. Чтобы мотивировать учащихся, я предложила им накормить голодных монстриков, а затем для развития навыков говорения - рассказать о том, что кушали монстрики.

Таким образом, развитие всех навыков во время учебного процесса зависит от психологического настроя и уровня мотивации учащихся. Геймификация является одним из самых эффективных технологий развития функциональной грамотности учащихся на уроках английского языка в начальной школе.