

Чепурная Евгения Анатольевна
учитель английского языка
МБОУ СШ №69 г. Красноярска

Геймификация на уроках АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА



Понятие

Российский педагог,
член-корреспондент РАО
Наталья Федоровна Виноградова,
издание «Функциональная грамотность
младшего школьника:
книга для учителя»



**Функциональная
грамотность**
сегодня –
это базовое
образование
ЛИЧНОСТИ



Направления

Функциональная грамотность
в международных исследованиях
рассматривается по следующим направлениям:



- Математическая
- Финансовая
- Естественнонаучная
- **Читательская**
- Глобальные компетенции
- Критическое мышление

Геймификация на уроках АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА: ПОМОЩЬ В ИЗУЧЕНИИ ЛЕКСИКИ



Игра — ключевое действие в жизни ребёнка

Геймификация — это когда игровые правила используют для достижения реальных целей

Повышение мотивации школьников к урокам

Повышение эффективности усвоения материала урока

Повышение функциональной, в том числе читательской грамотности



Предварительные этапы лексической игры

1. Просмотр тематического видео
2. Запись незнакомых слов в словарик
3. Проработка слов
 - учитель показывает карточки
 - учитель произносит слова
 - ученики повторяют за учителем
4. Учитель показывает карточки – ученики самостоятельно называют

ИГРЫ

Лексические игры

ИГРА 1

Учитель берет уже знакомые детям карточки веером, ученики тянут по 1-2 карточки, называют и кладут на парту картинкой вверх. Затем учитель в разном порядке называет карточки, стараясь не подсказать взглядом. Задача ученика поднять названную карточку, показать ее всем.



Лексические игры

ИГРА 2

Что понадобится: магнитная доска, карточки, магниты, маркеры для белой доски, кубик или соответствующее приложение в телефоне.

Цель игры: как можно быстрее дойти до «старта» соперника.

Ход игры: Учитель прикрепляет уже знакомые детям карточки на доску с помощью магнитов; для усложнения игры рисует дополнительные линии (вернуться назад, перепрыгнуть вперед), рисует 2 поля старта. Группа делится на 2 команды. На каждый ход команда должна назвать карточку, на которую встали. Если команда не смогла назвать карточку, фишка возвращается на предыдущее место.

ИГРА 2



ИГРА 3

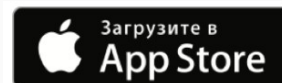
Электронные площадки

Quizlet

Сайт:
quizlet.com



Приложение для смартфонов:



Сайт (для игры):
quizlet.live

Что нужно, чтобы начать работать:

- ✓ Зарегистрироваться в качестве учителя.
- ✓ Создать классы и аккаунты учеников (при необходимости, для проведения игр не требуется).
- ✓ Выдать логины и пароли ученикам (при необходимости, для проведения игр не требуется).

Что позволяет учителю:

- ✓ Самостоятельно создавать карточки по типу **понятие-определение** (по любому предмету, но в большинстве для иностранных языков)
- ✓ Задание по отработке лексики (понятийного материала) проводить **в виде игры по группам** (при наличии соответствующего технического оснащения – достаточно иметь смартфон).
- ✓ В качестве домашнего задания можно давать работу по карточке в режиме заучивания (для отработки лексического материала), но в бесплатном аккаунте невозможно отследить выполнение задания.

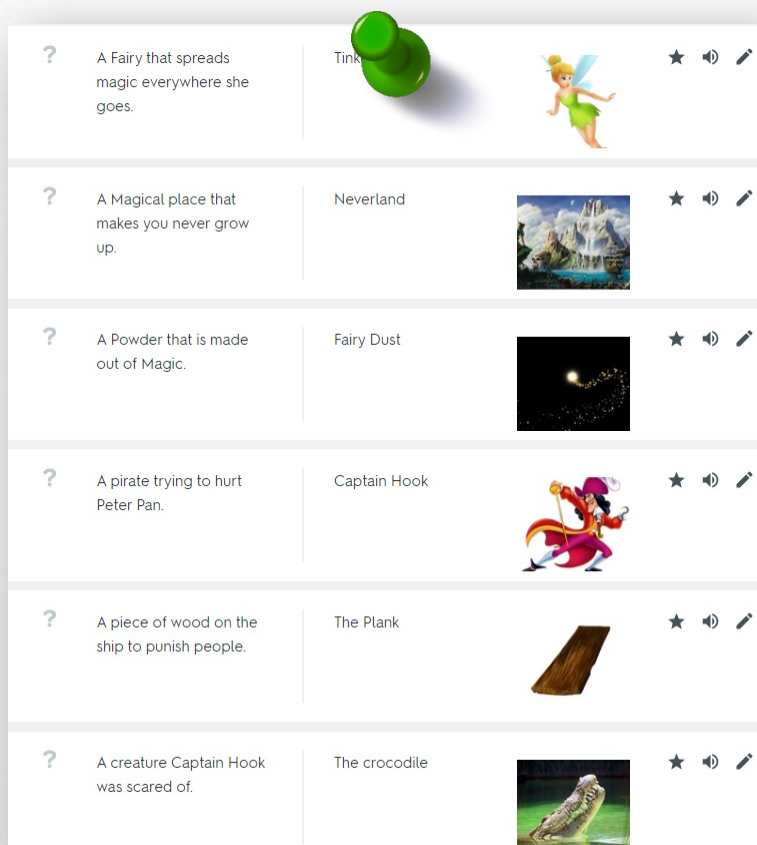
Что позволяет ученикам:

- ✓ В классе отрабатывать лексический материал в игровой форме в группах.
- ✓ В качестве домашнего задания – отрабатывать материал в режиме заучивания.







Электронные площадки

Quizlet

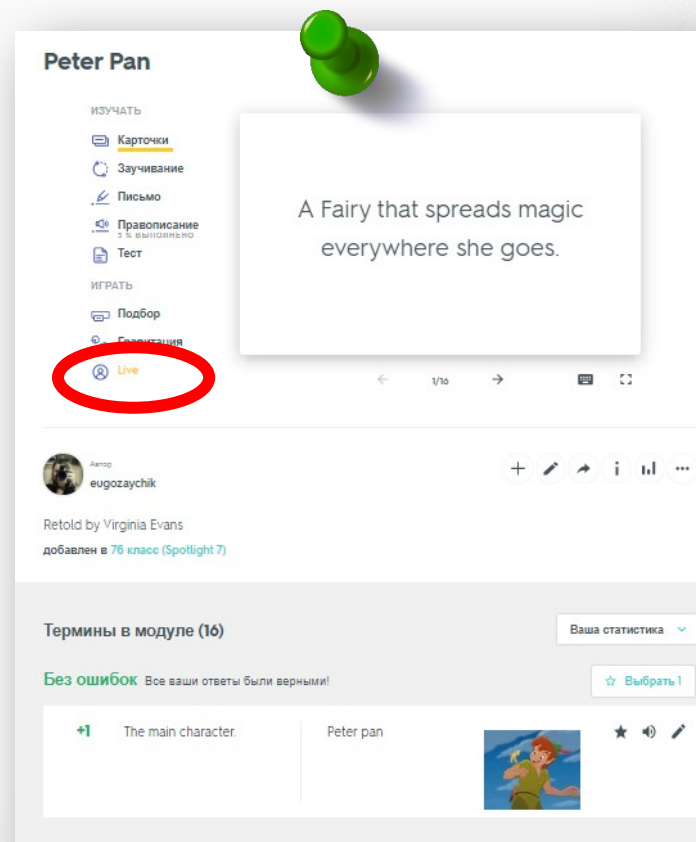
Учитель создает модуль, состоящий из карточек (оптимально 12-20 карточек):



A screenshot of the Quizlet interface showing a list of cards for a module. Each card contains a question, an answer, and an image. A green pushpin is placed over the first card.

? A Fairy that spreads magic everywhere she goes.	Tink		★ 🔊 ✎
? A Magical place that makes you never grow up.	Neverland		★ 🔊 ✎
? A Powder that is made out of Magic.	Fairy Dust		★ 🔊 ✎
? A pirate trying to hurt Peter Pan.	Captain Hook		★ 🔊 ✎
? A piece of wood on the ship to punish people.	The Plank		★ 🔊 ✎
? A creature Captain Hook was scared of.	The crocodile		★ 🔊 ✎

В начале урока переходит по ссылке «Live»

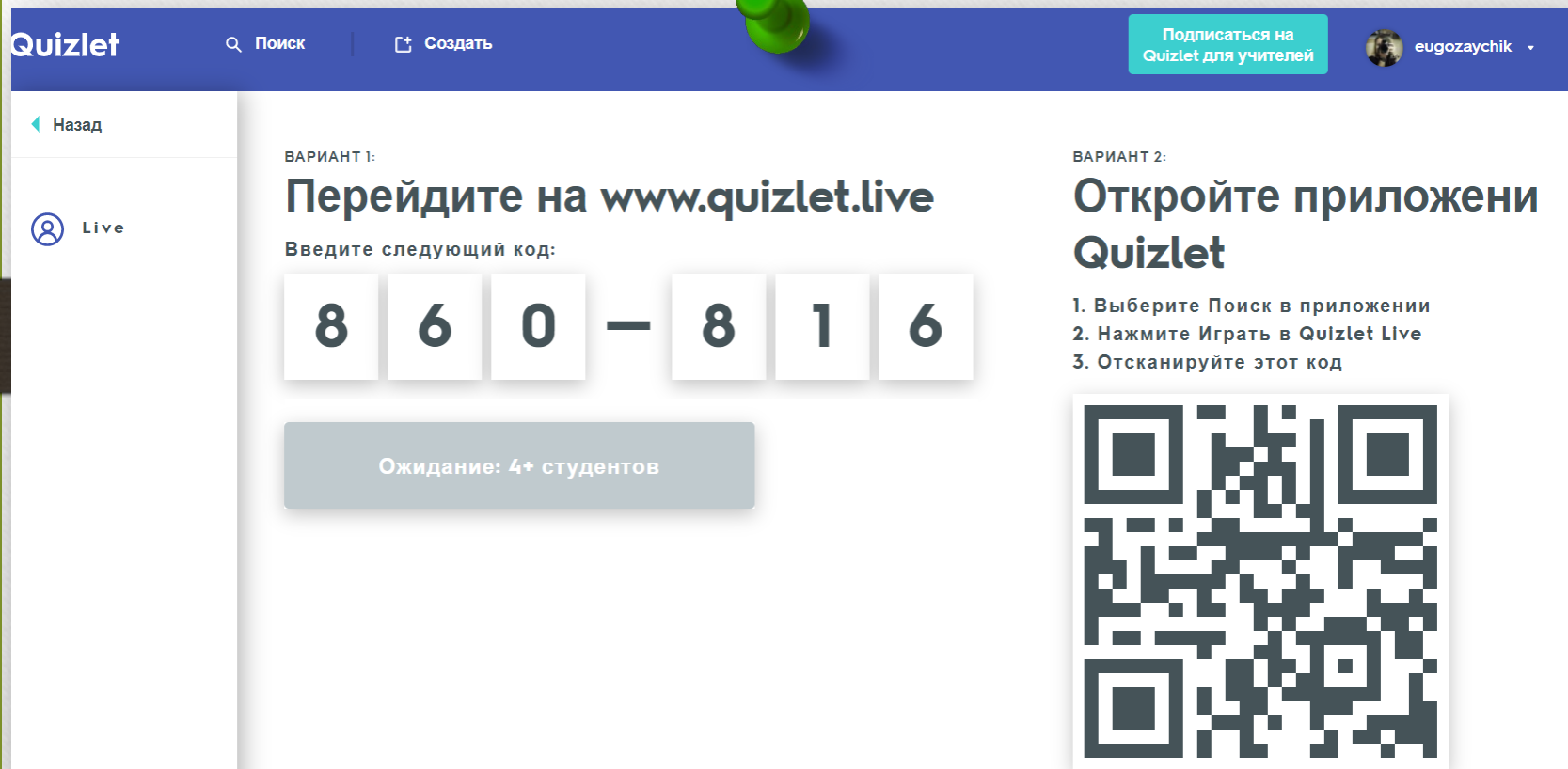


A screenshot of the Quizlet Live interface. The title is "Peter Pan". The "Live" option is circled in red. A central white box displays the text: "A Fairy that spreads magic everywhere she goes." Below the interface, the author's name "eugozaychik" is visible, along with the text "Retold by Virginia Evans" and "добавлен в 76 класс (Spotlight 7)". At the bottom, a "Термины в модуле (16)" section shows a correct answer: "+1 The main character. Peter pan" with a small image of Peter Pan.

Электронные площадки

Quizlet

На экран выводится следующее:



The screenshot shows the Quizlet Live interface. At the top, there is a blue navigation bar with the Quizlet logo, a search icon labeled 'Поиск', a plus icon labeled 'Создать', a button to 'Подписаться на Quizlet для учителей', and a user profile icon labeled 'eugozaychik'. Below the navigation bar, there is a sidebar with a back arrow labeled 'Назад' and a 'Live' button with a person icon. The main content area is divided into two columns. The left column, labeled 'ВАРИАНТ 1:', contains the text 'Перейдите на www.quizlet.live' and 'Введите следующий код:'. Below this, there are six input boxes containing the numbers 8, 6, 0, a hyphen, 8, 1, and 6. A button below the code says 'Ожидание: 4+ студентов'. The right column, labeled 'ВАРИАНТ 2:', contains the text 'Откройте приложении Quizlet' and a list of three steps: 1. Выберите Поиск в приложении, 2. Нажмите Играть в Quizlet Live, 3. Отсканируйте этот код. Below the list is a large QR code.

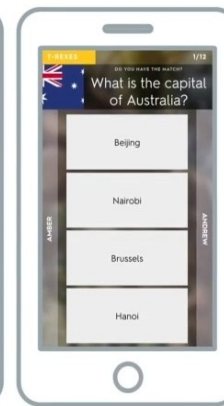
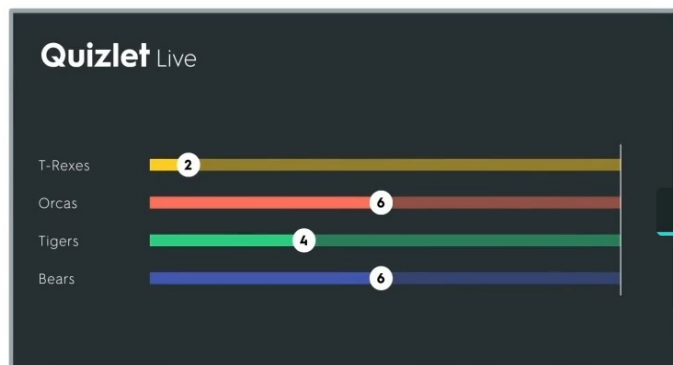
Ученикам необходимо либо отсканировать QR-код либо перейти на сайт quizlet.live и ввести 6-значный код

Электронные площадки

Quizlet

- ✓ Компьютер автоматически делит всех присоединившихся учеников на команды по 3-4 человека.
- ✓ Всей команде задается один вопрос, но правильный ответ только у кого-то одного.
- ✓ В случае неправильного ответа результат команды сбрасывается на «0».
- ✓ Только сплоченная работа в команде поможет выиграть.
- ✓ Выигрывает команда, которая правильно ответит на 12 вопросов подряд.
- ✓ Игра сопровождается задорной музыкой.
- ✓ Раунд можно повторить, перегруппировав команды.

В процессе игры ученики на общем экране видят прогресс каждой команды:

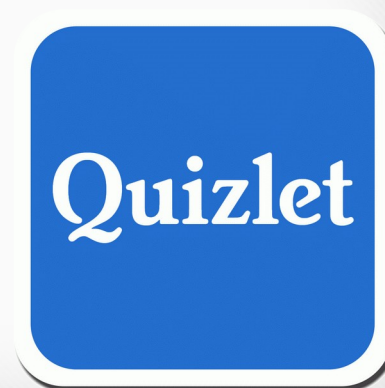


Электронные площадки

Quizlet

**Возможности использования
на уроках и дома:**

- ✓ В игровой форме – отработка необходимой лексики или изученного материала.
- ✓ В качестве домашнего задания для заучивания **НОВЫХ СЛОВ**.



**Спасибо за
внимание!**