

Научная статья

УДК 373

DOI 10.52070/2500-3488_2023_3_848_60



Обучение чтению при помощи геймификации в начальной школе

Д. А. Решетов

Московский государственный лингвистический университет, Москва, Россия

ООО «Фоксфорд», Москва, Россия

reshetovdma@gmail.com

Аннотация. Статья освещает роль геймификации при развитии умений чтения на уроках испанского языка как второго иностранного в начальной школе. В статье приводится ряд упражнений для приобретения навыков ознакомительного, поискового и изучающего чтения. Автор предлагает использовать один из элементов геймификации «повествование истории» как эффективный прием обучения чтению, позволяющий повысить заинтересованность обучающихся в данном виде деятельности.

Ключевые слова: геймификация, гейм-дизайн, чтение, начальная школа, второй иностранный язык

Для цитирования: Решетов Д. А. Обучение чтению при помощи геймификации в начальной школе // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Образование и педагогические науки. 2023. Вып. 3 (848). С. 60–65. DOI 10.52070/2500-3488_2023_3_848_60

Original article

Teaching Reading Through Gamification in Primary School

Dmitry A. Reshetov

Moscow State Linguistic University, Moscow, Russia

Foxford Center, Moscow, Russia

reshetovdma@gmail.com

Abstract. The article deals with the role of gamification in the lessons of Spanish as a second foreign language in primary school with the aim of developing reading skills. The article provides a number of exercises meant to develop skimming, scanning and detailed reading skills. The article suggests introducing storytelling as an effective method of promoting students' reading skills and motivating them to do more reading.

Keywords: gamification, game design, reading, primary school, second foreign language

For citation: Reshetov, D. A. (2023). Teaching reading through gamification in primary school. Vestnik of Moscow State Linguistic University. Education and Teaching, 3(848), 60–65. 10.52070/2500-3488_2023_3_848_60

ВВЕДЕНИЕ

Чтение литературы – один из видов деятельности, который постоянно претерпевает изменения. С появлением телевидения многие люди отодвинули книгу, заменив ее просмотром телепередач, поскольку потребление телевизионных продуктов не требует больших усилий. Компетентные команды специалистов умеют грамотно выстроить кадр, подобрать необходимый материал, который не будет заставлять человека самостоятельно добывать знания, и человек таким образом становится объектом получения информации.

В XXI веке на смену телевидению в его привычном формате приходит Интернет, а вместе с ним появляется огромное количество других соблазнов, которые не позволяют человеку взяться за чтение книг. Речь идет именно о мобильных устройствах. Согласно данным DataReportal¹, среднестатистический житель земли проводит 3 часа 15 мин в день, используя мобильный телефон. В возрастной группе нашего исследования (младшие школьники 3–4-х классов) превалирует общение при помощи мобильных устройств с родителями и друзьями, а также использование игровых приложений.

В настоящей статье рассматривается обучение чтению младших школьников, основанное на применении геймификации, в рамках курса по испанскому языку как второму иностранному в системе дополнительного образования. Важно подчеркнуть отсутствие оценок как фактора внешней мотивации в системе дополнительного образования, а также готовность к обучения второму иностранному языку. Дети приходят на занятия, потому что им интересно, даже если это часто предполагает 7-е и 8-е уроки в школьной сетке расписания.

Нами была разработана игра в стиле детективного расследования, где каждый ребенок играл роль сыщика, которому было необходимо проследить хитросплетенную сюжетную линию. Тему игры обучающиеся выбрали в рамках заранее проведенного опроса, в котором приняли участие 150 детей (из них 75 % указали в анкетах именно этот жанр литературы и основанных на нем фильмов).

Основная цель игры – найти настоящего преступника и спасти ни в чем не повинных людей от тяжелой участи. Отметим, что для достижения поставленной цели обучающимся было необходимо обрабатывать большое количество информации в текстовом формате. В отличие от многих видеоигр условия нашей игры не давали обучающимся возможности пропустить текстовую ее часть, чтобы не потерять нить сюжета.

ФОРМИРОВАНИЕ УМЕНИЙ ЧТЕНИЯ В ХОДЕ ИГРЫ

Чтение – это умение реагировать на письменные графические знаки (буквы) и переводить их в слова, смыслы, значения². При разработке игры и при планировании заданий для совершенствования умений чтения мы опирались на умения и навыки, приобретенные на первом году обучения испанскому языку. Обучающиеся уже владели технической стороной чтения. По мнению Н. Д. Гальсковой и Н. И. Гез, владение техническими навыками чтения на начальном этапе предполагает, что обучающийся способен соотносить звук с буквой, а слово со значением, а также узнавать в незнакомом тексте известные слова [Гальскова, Гез, 2006]. Отметим, что правила чтения в испанском языке не представляют большой трудности по сравнению с другими европейскими языками. Наиболее значимым для нас было улучшение понимания обучающимися текста.

Разработанная нами игра была основана на трех видах чтения по классификации С. К. Фоломкиной: ознакомительном, поисковом и изучающем [Фоломкина, 2005]. Большинство сюжетных переходов в игре были написаны на испанском языке. Эти связующие фрагменты, которые предполагали применение умений ознакомительного чтения, отражали общую картину игры и служили определениями звеньями между разными миссиями. Если обучающийся не понимал некоторые элементы текста, это никак не сказывалось на его общем результате.

Каждая миссия, или серия заданий, в детективной истории начиналась с указания дня и времени для создания динамики действия. В детективных историях постоянно меняется местоположение героя, а также время, когда происходит то или иное действие. Как правило, отрывок не предполагает детального понимания сюжетной линии истории, поэтому мы формировали здесь умения ознакомительного чтения. Там, где было необходимо точно запомнить время, мы использовали другой, изучающий, вид чтения.

1. El viernes. Son las 9 en punto. – Пятница. 9 часов ровно.
2. El viernes. Son las 10 y media. – Пятница. 10 часов с половиной).
3. El viernes. Son las 11 y cuarto. – Пятница. 11 часов и четверть.

¹DataReportal <https://datareportal.com/> (дата обращения 08.01.23).

²URL: https://spiritual_culture.academic.ru/2428/%D0%A7%D1%82%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5 (дата обращения 08.01.23).

Таблица 1

1. El viernes. Son las 10:30. Tengo las descripciones de todos, pero una persona no está en esta habitación.	2. Aquí están Juan, Sebastián, Amelia, Ana.	3. ¡Claro! El organizador de la fiesta no está. Ramón no está aquí.
Пятница. Сейчас 10:30. У меня есть описания всех присутствующих, но кого-то нет в этой комнате.	Здесь Хуан, Себастьян, Амелия, Анна.	Точно! Не хватает организатора праздника Ramón пропал!
4. Rápido, ¿dónde puede estar?	5. No está en la sala de estar, tampoco en el corredor.	6. Ah, bueno, aquí está. Está sentado en la silla cerca del cuarto de baño.
Срочно, где он может быть?	В общем зале его нет, в коридоре тоже.	Ах вот он, он сел рядом с туалетной комнатой!
7. No se ve bien. Tiene la cara blanca.	8. Dios mío. Está muriendo. Chicos, llamad a la ambulancia y a la policía.	9. La continuación el siguiente capítulo.
Он плохо выглядит. Он какой-то бледный!	О господи, он при смерти! Срочно нужно звонить в скорую и полицию!	Продолжение следует.

В игре присутствует большой объем текста. У каждой миссии есть небольшая подводка. Для навигации мы использовали цифры, чтобы дети всегда видели последовательность высказываний. Мы учитывали тот факт, что дети могут утомиться и уровень их внимания снизится, поэтому при необходимости информация дублировалась в последующих заданиях. Общее понимание истории позволяло игроку продвигаться дальше по сюжетной линии в рамках путешествия героя. Дзожеф Кэмпбэлл определяет «путешествие героя» как переход из обыденного реального мира в мир сверхъестественный. Герой, в данном случае обучающийся, проходит 12 ступеней, где ему необходимо принять «вызов», отправиться в путь, преодолеть все стоящие перед ним препятствия и получить обещанную ему награду [Campbell, 2008]. В рамках ознакомительного чтения мы не делали дополнительных заданий на проверку понимания текста, чтобы не перегрузить обучающихся.

Второй тип чтения, о котором мы будем говорить в этой статье, – поисковое. Опора на это вид чтения предполагалась, если для нас было важно, чтобы обучающийся нашел определенную информацию в тексте: это могли быть фактические данные (время, место), какие-то выводы и умозаключения героев истории.

Обучающиеся на протяжении игры ведут свое небольшое досье, где фиксируют важную для них информацию. Для обозначения важной информации мы использовали одну и ту же картинку детектива.

Например, в приведенном ниже задании обучающемуся предлагается дополнить его досье по каждому приглашенному на вечер. Он услышал часть разговора неизвестных ему людей и все

детально записал. У него не было времени все проанализировать, он боялся упустить важную информацию. После данной подводки на испанском языке обучающемуся предлагается прочитать текст и ответить на вопросы.

Odio este restaurante «el caballo griego». Odio a Ramón, el organizador de la fiesta. Odio la comida aquí. No me gusta Emilia, Sebastián. Ellos no son alegres. No son inteligentes. Son muy vagos y malos. – Я ненавижу этот ресторан «Греческий конь». Ненавижу Рамона, организатора этого праздника. Ненавижу еду в этом ресторане. Мне не нравятся Эмилия и Себастьян. Они совсем не веселые и не очень умные. Все они лентяи и плохие люди.

Contesta a las preguntas / ответь на вопросы:

1. ¿Qué odia a esta persona? (Что ненавидит этот человек?) – Él odia (он ненавидит...)
2. ¿A quién odia esta persona? (Кого ненавидит этот человек?) – Él odia a... (он ненавидит...)
3. ¿Cómo son estas personas? (Какие они эти люди?) – El los son ... (они...)
4. ¿Qué opinas sobre Ramón, Emilia, Sebastián? (Что ты думаешь о Рамоне, Эмилии, Себастьяне?)

Предложенная информация в данном задании поможет обучающемуся выстроить определенные предположения, которые в дальнейшем ему помогут закончить игру.

Еще один пример поискового чтения можно проиллюстрировать следующим заданием: обучающийся детектив получил дневник своего друга, который пригласил его расследовать это дело. По его мнению,

в этом дневнике детектив может найти какие-то подсказки. Речь идет о поездке друга в Грецию и его воспоминаниях о дне, посвященном спорту.

El lunes nosotros vamos a jugar al baloncesto o al tenis. No sé qué deporte, pero me gusta la idea. Vamos yo, Miguel, mi madre, su hermana y su madre. Somos 5. – В понедельник мы играем в баскетбол или теннис. Я не знаю, какой это будет спорт, но мне нравится сама идея. Будем: я, Мигель, моя мама, ее сестра и его мама. Всего 5 человек.

Después vamos al parque. Mi madre monta a caballo. Su madre monta en bici. La hermana de Miguel salta a la comba. Miguel y yo vamos a correr. Nosotros corremos bien. Mi madre no corre muy bien. Su hermana no sabe montar a caballo. – После мы пойдем в парк. Моя мама будет кататься на лошади. Его мама будет кататься на велосипеде. Сестра Мигеля прыгает на скакалке. Мигель и я пойдем бегать. Мы очень хорошо бегаем. Моя мама не очень хорошо бежит. Ее сестра не умеет кататься на лошади.

¿Recuerdas que estamos en Grecia? Grecia es el país de los Juegos Olímpicos. Hay mucha competición aquí. – Ты помнишь, что мы в Греции? Греция – это страна Олимпийских игр. Здесь много соревнований.

Miguel y yo corremos. Solo nosotros dos. ¡El que gana recibe un regalo! – Мигель и я будем бегать. Только мы вдвоем. Тот, кто выигрывает, получит подарок.

Miguel gana la carrera. ¡Qué triste! Recibe una copa, instrumento, no sé qué es. – Мигель выигрывает гонку. Как грустно! Он получит чашу, инструмент, не знаю, что это.

Después nos explican que es un instrumento para medir. No puedes echar allí más de 100 gramos. – После нам объясняют, это измерительный инструмент. Ты не можешь налить больше 100 мл.

В этом задании есть вопросы общего характера, проверяющие понимание текста, а также два последних вопроса, необходимых для развития сюжетной линии. В некоторых случаях мы специально составляли задания таким образом, чтобы дети сразу получали недостающую информацию, тогда как в других вопросы были «замаскированы». Игра представляла собой постепенное раскрытие тайны, при этом для наиболее заинтересованных детей была возможность разоблачить преступника до выполнения всех заданий.

Preguntas (вопросы):

¿Dónde estamos Miguel y yo?
– Где я и Мигель находимся?)

¿Con quién viajamos?
– С кем путешествуем?)

¿Qué hacemos el lunes?
– Что мы делаем в понедельник?)

¿Qué hace mi madre?
– Чем занимается моя мама?)

¿Qué hace la hermana de Miguel?
– Чем занимается сестра Мигеля?)

¿Qué hace la madre de Miguel?
– Что делает мама Мигеля?)

¿Qué no sabe hacer la hermana de Miguel?
– Что не умеет делать сестра Мигеля?)

¿Qué hacemos Miguel y yo?
– Чем занимаемся мы с Мигелем?)

¿Quién gana?
– Кто выигрывает?)

¿Qué recibe?
– Что получил?)

Важно отметить, что все тексты являются частями одной большой истории. Необходимая информация повторяется в разных текстах в той мере, в которой это требуется, чтобы ребенок мог удержать в памяти полученные данные и зафиксировать их. Дети приходят на занятия раз в неделю, могут оставить дома свои записи. С некоторыми группами мы стали вести «досье» и оставлять его в классе для снижения стресса у обучающихся.

Третий тип чтения, изучающий, появляется ближе к концу повествования, когда дети уже осознали, что необходимо быть максимально внимательными при чтении нового фрагмента, потому что именно там может лежать ключ ко всей загадке.

В данном блоке заданий обучающийся приближается к завершению миссии, поэтому каждая деталь играет важную роль. Обучающемуся предлагается прочитать протокол с места происшествия (табл. 2).

После прочтения данного текста нужно ответить, правдивые или ложные следующие высказывания.

Таблица 2

La historia de Juan / История Хуана	La historia de Emilia / История Эмилии
Ramón es una persona muy buena.	Ramón es una persona ni buena ni mala.
Рамон – хороший человек.	Рамон – ни хороший, ни плохой человек.
Me gusta mucho.	No puedo decir que me gusta o no me gusta.
Он мне очень нравится.	Я не могу сказать, нравится он мне или нет.
Somos amigos desde hace 10 años.	De hecho, no sé por qué me invita a esta fiesta y porqué organizar una fiesta para nosotros.
Мы дружим уже 10 лет.	К тому же, я не знаю, почему он меня позвал на вечеринку и почему он вообще организует этот праздник для нас.
Jugamos al tenis- yo y Ramón.	¡Qué bien tener una fiesta así!
Я и Рамон играем в теннис.	Как здорово, что у нас такая вечеринка!

Emilia cree que Ramón es su amigo.
– Эмилия считает, что Рамон ее друг).

Emilia no sabe por qué Ramón invita a ella a la fiesta. – Эмилия не знает, почему Рамон пригласил ее на праздник.

Ramón y Jan no son amigos.
– Рамон и Хуан не друзья.

Ellos practican tenis.
– Они занимаются теннисом.

С самого первого занятия учащиеся погружаются в детективную историю, которая последовательно разворачивается из урока в урок. Постепенно они переходили от более простых видов работ к более сложным, требующим от них большего внимания. Нам важно было заинтересовать ребят в данной игре. Выполняя задания и постепенно погружаясь в мир детективной истории, некоторые ребята начинали чувствовать привязанность к герою, вложив много усилий в его развитие, они не хотели заканчивать игру, чтобы не потерять своего персонажа. В данной ситуации работает один из восьми мотивационных стимулов, описанных Октализи Ю Кай-Чоу [Chou, 2015].

Мы хотели, чтобы у обучающихся возникло желание узнать, что же произойдет в следующей главе этой истории. «Story telling», или «повествование истории», по мнению американского исследователя геймификации в образовании

Карла Каппа, является одним из основных компонентов геймификации наряду с системой уровней, кривой интереса, целями, обратной связью, а также некоторыми другими, что позволяет сделать многие задания более интересными и привлекательными [Карп, 2012].

Все задания были созданы исходя из уровня владения иностранным языком. В итоге детям удалось прочитать и понять довольно длинную и сложную историю на втором иностранном языке.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

При обучении младших школьников осмысленному чтению на испанском языке важно принимать во внимание изменившиеся интересы и потребности современных детей, растущих в цифровом обществе, а также учитывать особенности самого курса обучения второму иностранному языку в системе дополнительного образования. Одна из основных задач предложенного игрового проекта – показать учащимся, что чтение может быть интересным и занимательным видом деятельности. Элементы геймификации, в частности, «повествование истории», где чтение не является самоцелью, а скорее – инструментом постижения игрового мира, позволяет ввести большое количество информации в текстовом формате, что может способствовать эффективности формирования и совершенствования умений разных видов чтения.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Гальскова Н. Д., Гез Н.И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика. М.: Академия, 2006.
2. Фоломкина С. К. Обучение чтению на иностранном языке в неязыковом вузе. М.: Высшая школа, 2005.

3. Campbell, J. The Hero with a thousand faces, New World Library; Third edition. 2008.
4. Chou, J. Actionable Gamification. Octalysis Media. 2015.
5. Kapp K. M. The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for education. San Francisco, CA: John Wiley & Sons, Inc. 2012.

REFERENCES

1. Galskova, N.D., Gez, N.I. (2006). Teoria obucheniya inostrannim yazikam. Lingvodidaktika y metodika = The theory of teaching foreign languages. Linguodidactics and methodology. Academy. (In Russ)
2. Folomkina, S.K. (2005). Obuchenie chteniyu na inostrannom yazike v ne yazikovom vuze = Teaching reading in foreign language for special purposes. High school. (In Russ)
3. Campbell, J. (2008). The Hero with a thousand faces, New World Library; Third edition.
4. Chou, J. (2015). Actionable Gamification. Octalysis Media.
5. Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for education. San Francisco, CA: John Wiley & Sons, Inc.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

Решетов Дмитрий Александрович

соискатель кафедры лингводидактики
Московского государственного лингвистического университета
методист по испанскому языку в ООО «Фоксфорд»

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Reshetov Dmitry Alexandrovich

Post-graduate Student of the Department of Linguodidactics
Moscow State Linguistic University
Educational materials creator, Foxford Center

Статья поступила в редакцию	11.01.2023	The article was submitted
одобрена после рецензирования	10.02.2023	approved after reviewing
принята к публикации	15.05.2023	accepted for publication