

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОЙ АДАПТАЦИИ ДЕТЕЙ ИЗ СЕМЕЙ МИГРАНТОВ

Опарина Ксения Сергеевна,
к. филол. н., доцент
МБОУ ОДПО ЦРО г. о. Самара

Дети из семей, принадлежащих к иным социо- и лингвокультурам, вынуждены осуществлять социально-культурную адаптацию в самых разных жизненных ситуациях, поэтому одним из важнейших вызовов современной школьной педагогики является грамотная и эффективная интеграция учащихся в новую и непривычную для них образовательную среду.

Проанализировав дефиниции термина «социально-культурная адаптация», приведенные в различных педагогических и психологических словарях, можно прийти к выводу, что она означает, с одной стороны, процесс активного приспособления человека в целом и ребенка в частности к новым условиям существования и участникам коммуникации. С другой стороны, социально-культурная адаптация – это результат данного процесса, выражающийся в закреплении ребенка в новой социальной группе, приобретении иного по сравнению с предыдущим социального статуса, а также формировании обновленных норм поведения и ценностей. При этом одним из важнейших моментов является то, что критерием успешного завершения социально-культурной адаптации выступает «психологическая удовлетворенность ребенка» пребыванием в новой среде [7; 9; 12, с. 278].

Не вызывает сомнения и не требует отдельных пояснений тот факт, что обучение посредством игры или геймификация является весьма эффективным для большинства младших и средних школьников [2; 4; 5; 6; 16 и др.]. Игровое обучение было известно еще в античном мире и во многом основывалось на принципе агонистики (греч. *agonistikos* — «искусство состязания и борьбы, благородное состязание, способность к борьбе»), который может быть определен как принцип проведения соревнования по установленным правилам, в рамках которого все участники стремятся продемонстрировать наилучший результат. На протяжении эпох Возрождения, Нового времени и Просвещения игровая методика в обучении разрабатывалась таким великими деятелями, как Т. Кампанелла, Т. Мор, Ф. Рабле, Я. А. Коменский, Д. Локк, Ж.-Ж. Руссо, Ф. Фрёбель.

Значимость игровых методик в обучении осознавали и многие выдающиеся представители отечественной педагогики, такие как К. Д. Ушинский, М. М. Бирштейн. В 1980-е гг. отечественная педагогика заново обратилась к театрализации обучения, что стало причиной появления термина «эдьютеймент» (от англ. *education* – «обучение» и *entertainment* – «развлечение»), среди исследователей которого можно назвать следующие имена: О. Л. Гнатюк, А. В. Попов, М. М. Зиновкина, И. Ф. Феклистов, В. М. Букатов и др. В самом общем виде термин «эдьютеймент» означает обучение через развлечение.

В психологии и педагогике существует значительное количество дефиниций игры. В целом ее можно охарактеризовать как вид деятельности человека в условной ситуации, направленный на воспроизведение реальности и носящий познавательный и развлекательный характер [14]. В словаре А. М. Новикова дается следующее определение: «Игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе [10]. В том же источнике выделяются особенности игры:

1. Свободная деятельность.
2. Игра не является повседневной жизнью и не воплощает жизнь как таковую, а представляет собой выход за ее рамки.
3. Игра отличается от «обыденной» жизни местом действия и временными рамками.
4. Игре свойственно эмоциональное и волевое напряжение.
5. Наличие собственных правил в каждой игре.
6. Проявление исключительности и обособленности игры в ее таинственности.
7. Возможность чрезмерного увлечения игрой.

8. Игра порождает игровые ассоциации людей (спортивные команды, клубы и др.), вызывая чувство единения у ее участников [11].

Один из выдающихся исследователей игры Е. И. Пассов выделяет следующие характеристики игровой деятельности как средства обучения:

1. Мотивированность.
2. Отсутствие принуждения.
3. Индивидуализированная, глубоко личностная деятельность.
4. Обучение и воспитание в коллективе и через коллектив.
5. Развитие психических функций и способностей.
6. Учение с увлечением [Там же].

Как отмечается в словаре А. М. Новикова, игровое обучение характеризуется теми же чертами, что и игра:

1. Свобода деятельности, которая способствует развитию учащегося, осуществляется под руководством педагога, но без принуждения.
2. Творчество, импровизация, активность.
3. Эмоциональное напряжение, наличие состязательного элемента.
4. Наличие правил, отражающих содержание игры и элементов общественного опыта.
5. Имитационная моделирующая деятельность.
6. Обусловленность временем и местом [10].

Существенным отличием педагогической игры от игр вообще является наличие четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые характеризуются учебно-познавательной направленностью [1].

П. И. Пидкасистый и Ж. С. Хайдаров приводят следующие классификации игр:

1. По принципу стимулирования начала игровой деятельности выделяются естественные и искусственные игры. «Естественная игра есть спонтанная ориентировочная деятельность, в которой, благодаря естественным процессам самонаучения, человек самостоятельно осваивает новые формы и способы действия в привычной и непривычной обстановке» [13].

2. По количеству участников: индивидуальные, парные и групповые. При этом к индивидуальным относят кроссворды, анаграммы, а к парным и групповым – игры типа бинго, совмещение аналогичных картинок и их нахождение с помощью вопросов, заполнение плана квартиры, диктант «в картинках» [3].

3. По содержанию игры:

– предметные игры, как манипуляции с предметами;
– творческие игры, сюжетно-ролевые игры, которые, в свою очередь, делятся на ролевые и симуляции. В ролевой игре дается четкая характеристика каждой роли и определенная ролевая позиция, а в симуляции ставится задача, которую необходимо решить. Этот вид игровой деятельности особенно эффективен на продвинутой стадии обучения иностранному языку, так как предполагает спонтанные высказывания в рамках воображаемой ситуации;

– интеллектуальные игры, предназначенные для активизации познавательной деятельности учащихся. Такие игры имеют проблемный характер, предназначены для решения задач и могут активно применяться на занятиях по иностранным языкам;

– технические, конструкторские игры;

– дидактические игры, т. е. игры с готовыми правилами, служащими для решения учебных задач. В эту группу входят собственно лингвистические игры, в которые играют на уроках иностранного языка.

В классификации А. В. Коньшевой по характеру педагогического процесса выделяются следующие игры:

- обучающие;
- тренировочные;
- познавательные;
- развивающие;
- репродуктивные;

- продуктивные;
- коммуникативные;
- психотехнические;

Также у А. В. Кобышевой представлена классификация по специфике игровой методики:

- предметные;
- сюжетные;
- ролевые;
- деловые;
- имитационные;
- игры-драматизации [8].

Классификация М. Ф. Стронина базируется на принадлежности игр к этапу их проведения:

1. Подготовительные, которые проводятся на начальном этапе и способствуют формированию языковых навыков (грамматические, лексические, фонетические и орфографические).
2. Творческие игры, требующие обязательной предварительной подготовки и способствующие дальнейшему развитию речевых навыков и умений [15].

Подводя итоги, можно сказать, что все приведенные типы игр могут быть использованы как во внеучебной деятельности, так и для проведения геймифицированных занятий по большинству дисциплин, изучаемых в школе, что будет способствовать более эффективной и щадящей социально-культурной адаптации к новой образовательной среде учащихся – выходцев из семей мигрантов.

Литература

1. Асонова Г. А. Функции игровой методики обучения в преподавании иностранного языка // Международный аспирантский вестник. Русский язык за рубежом. – 2012. – № 1. – С. 7–10.
2. Барышева Ю. С. Социокультурная адаптация детей мигрантов в России: интеграционные культурные мероприятия / Ю. С. Барышева, Е. В. Волжанцева // Вестник МГЛУ. Гуманитарные науки. – 2021. – Вып. 1(843). – С. 207–219.
3. Богданова Р. М. Игра как средство обучения иностранному языку в школе. – URL: <http://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/angliiskiy-yazyk/library/2013/03/07/igrakak-sredstvo-obucheniya> (дата обращения: 18.01.2024).
4. Винокурова С. С. Методика использования игровой деятельности при обучении иностранного языка в младших классах // Sciences of Europe. – 2017. – № 17-2 (17). – С. 33–41.
5. Захарова К. И. Использование игровой методики в обучении английскому языку в начальных классах // Современная система образования: опыт прошлого, взгляд в будущее. – 2012. – № 1. – С. 66–69.
6. Зобнин А. В. Идея использования электронного учебника на основе игровой методики обучения в начальной школе // Вестник науки и образования. – 2016. – № 1. – С. 71–72.
7. Коджаспирова Г. М. Педагогический словарь / Г. М. Коджаспирова, А. Ю. Коджаспиров. – М.: Академия, 2003. – URL: <http://niv.ru/doc/dictionary/pedagogical/fc/slovar-192.htm#zag-8> (дата обращения: 27.12.2023).
8. Кобышева А. В. Английский язык. Современные методы обучения. – Минск: ТетраСистемс, 2004. – 176 с.
9. Мардахаев Л. В. Социальная педагогика: краткий словарь понятий и терминов. – М.: РГСУ, 2016. – URL: <https://didacts.ru/termin/adaptacija-socialnaja-rebenka.html> (дата обращения: 15.01.2024).
10. Новиков А. М. Педагогика. Словарь системы основных понятий. – М.: Издательский центр ИЭТ, 2013. – URL: http://www.anovikov.ru/dict/ped_sl.htm (дата обращения: 27.12.2023).
11. Пассов Е. И. Урок иностранного языка в средней школе. – М.: Просвещение, 1988. – 222 с.
12. Педагогический словарь: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / под ред. В. И. Загвязинского, А. Ф. Закировой. – М.: Академия, 2008. – 352 с.

13. Пидкасистый П. И. Технология игры в обучении и развитии / П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров. – М.: Моск. пед. ун-т, 1996. – 269 с.
14. Психологическая энциклопедия. – URL: <https://vocabulary.ru/termin/igra.html> (дата обращения: 11.01.2024).
15. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка (из опыта работы): пособие для учителя. – М.: Просвещение, 1981. – 112 с.
16. Kachkynchyeva A. Zh. Methodology of using game technologies in teaching a foreign language at primary school / A. Zh. Kachkynchyeva, A. A. Tolonova, N. T. Amiraeva // International Journal of Humanities and Natural Sciences. – 2023. – No. 12-2(87). – P. 83–86.