V всероссийский конкурс «Профессионалы в образовании»

Номинация «Мастер класс»

Название «Формирование финансовой грамотности с использованием приемов геймификации при обучении английскому языку в начальной школе»

Подготовила: Белотелова Анна Дмитриевна,

учитель английского языка

первой категории

МБОУ СОШ № 57

имени В.Х. Хохрякова г. Пензы

Пенза, 2023

Мастер-класс «Формирование финансовой грамотности с использованием приемов геймификации при обучении английскому языку в начальной школе»

**Цель:** Повышение профессионального мастерства педагогов – участников мастер-класса в процессе активного педагогического общения по освоению опыта использования приемов геймификации, способствующих формированию финансовой грамотности на уроках английского языка в начальной школе.

**Задачи:**

1. Описать различия между игрой и геймификацией неигровых процессов.
2. Рассмотреть приёмы применения геймификации в образовательной деятельности.
3. Сделать выводы о целесообразности использования данных приемов в учебном процессе.

**Структура:**

1. Актуализация темы мастер-класса и мотивация активной деятельности участников.
2. Демонстрация идеи.
3. Формирование первоначального навыка использования приемов.
4. Рефлексия.

**Ожидаемые результаты мастер-класса:**

* Практическое освоение использования приема геймификации, способствующего формировании финансовой грамотности на уроках английского языка в начальной школе;
* Активизация познавательной деятельности участников мастер-класса;
* Повышения уровня их профессиональной компетенции по основным аспектам демонстрируемой деятельности;
* Рост мотивации участников мастер-класса к формированию собственного стиля творческой педагогической деятельности.

Стандарты ФГОС третьего поколения, которые вступили в силу с 1 сентября 2022 г., можно назвать "новыми глазами" образования, поскольку они не только конкретизируют требования к предметам всей школьной программы, но и делают упор на применение учащимися полученных знаний на практике. Именно поэтому в новой системе особая роль отводится функциональной грамотности, т.е. способности человека вступать в отношения с окружающим миром, быстро адаптироваться и функционировать в нем.

Изменения, происходящие в системе образования, приводят к переосмыслению методов и технологий обучения иностранному языку. В новых реалиях в процессе обучения английскому языку не ставится единых комплексных, сложных задач по изучению теоретических основ языка, глубинных основ грамматики.

Главный акцент смещается в сторону:

* развития коммуникации, умения учащихся установить контакт для общения с другими людьми,
* овладения языком, умением анализировать свои действия и слова,
* развития кругозора для умения заинтересовать собеседника или слушателя,
* развития логики для грамотного и последовательного изложения мысли.

Актуальность данной проблемы вызвана ориентацией современного образования на вхождение в мировое образовательное пространство, поэтому перед учителем остро стоят задачи развития функциональной грамотности.

Выявление любых проблем требует диагностики. На первом этапе обучения у учащихся моих классов была проведена диагностика уровня сформированности финансовой грамотности по следующим направлениям**: семейный бюджет, личное планирование, деньги, покупки.** Результаты, на которые стоило обратить внимание, вы видите на экране.

Мысленно всех прошу поставить галочку на строчке, где у нас с вами совпадают проблемы при работе с детьми. Пересчитайте количество меток. Запомните это число. Так как общей целью образования является формирование у обучающихся способности знания и понимания финансовых терминов, понятий и финансовых рисков, а также навыки, мотивация и уверенность, необходимые для принятия эффективных решений в разнообразных финансовых ситуациях, способствующих улучшению финансового благополучия личности и общества, а также возможности участия в экономической жизни.

Для формирования финансовой грамотности у младших школьников я применяю игровые механизмы. Идея применения игровых технологий – не новая, так как о ней говорили выдающиеся педагоги еще в 19 веке. Игровые технологии в обучении, или эдьютеймент, а в зарубежной педагогике - геймификация, позволяет мотивировать на достижение результатов учеников.

Процесс современной геймификации – это часть нынешней жизни школьников. Сегодня геймификация является важным конкурентным преимуществом, которое позволяет "достучаться" до современных людей, которые привыкли играть в компьютерные игры, общаться в социальных сетях.

Нужно понимать и различать понятия игровой подход и геймификация.

**Игровой подход** - это обучение в рамках конкретной игры.

**Геймификация (игрофикация)** – это использование игровых элементов в процессе обучения для достижения реальных целей. Геймификация – это нечто совсем иное. Это использование игровых подходов в неигровой деятельности. Это всевозможные рейтинги, системы баллов, переход с уровня на уровень и т.д. Как видите, это совершенно разные понятия.

Что же мы можем использовать в обучении? Мы можем применить оба эти метода: можем создавать отдельные игры под задачу, придумывая к ним правила, мотивацию для победы и прочее. А можем превратить весь процесс обучения для своих учеников в игровое поле, на котором они будут продвигаться по «карте достижений» от темы к теме, от модуля к модулю, зарабатывая (и теряя) баллы на этом пути, переходя на следующий уровень после победы над «боссом» (контрольная работа).

Тот же самый процесс получения знаний, который волнует и подчас тревожит учителя, заиграет новыми красками для учеников. Ведь для них процесс этот действительно сложен, трудоёмок, требует максимальной самоотдачи и подчас сверхусилий. Превратив его в игровое поле, мы облегчим ребенку этот путь, дети будут максимально включены в происходящее на уроке, повысится внимательность, а уроки будут в радость и ученикам, и учителю.

**Выделяют три основных принципа геймификации.**

1. Быстрая обратная связь (учитель видит, насколько хорошо ученик освоил материал, и где остались пробелы).
2. Поэтапное погружение в среду (благодаря постепенному усложнению задач, ученики переходят на более сложные уровни.
3. Создание легенды, драмы, истории (история вовлекает ученика и создает ощущение сопричастности)

На своих уроках я стараюсь использовать приемы, методы, которые уже доказали свою эффективность и помогают мне решать конкретные задачи урока.

Рассмотрим несколько элементов геймификации, которые я часто использую в своей деятельности.

Предлагаю ознакомиться с одним из приёмов геймификации для развития финансовой грамотности - приём «Ролевая игра».

На экране появляется слайд с необходимым лексическим материалом для построения диалогов общения (перед игрой лексика прорабатывается и находится на доске-экране для использования в течение всего урока):

|  |
| --- |
| **Good morning/afternoon!      Доброе утро/день**  **Hello! / Здравствуйте**  **Thank you! /Спасибо**  **Excuse me, can I …. / Извините, могу я…..**  **I would like to buy…. /Я хотел(а) бы купить…..**  **I am hungry…. /Я голоден (на)….**  **I would like to have….. / Я бы хотел(а) приобрести (взять, иметь)**  **Can I have….? /Можно мне приобрести….**  **May I ask you to give me… / Могу я попросить Вас дать мне…**  **I would like to exchange money …/ Я хотел(а) бы обменять валюту**  **What is the exchange rate for today? / Какой на сегодня курс валют?**  **I think, I will take…./ Я думаю, что я возьму….** |

Далее учитель предлагает распределить роли (можно методом вытягивания карточек):

**Герои игры (рассчитано на стандартную группу из 13 учеников, но количество героев можно уменьшить или увеличить при необходимости, например увеличить или уменьшить размер семей)**:

Семья Покупкины (мама, папа, сын и дочь)

Семья Растратовы (мама, папа, сын и дочь)

Банкир/Banker

Официант в кафе / Waiter

Кассир в Макдоналдс / Cashier

Продавец в торговом центре / Shop Assistant

Продавец в сувенирном магазине / Souvenir Shop Seller

После распределения ролей раздаются соответствующие карточки с лексическим материалом и заданиями, а также каждой семье даётся лист для записей расходов и одинаковое количество наличных «рублей» (по 50 000 руб.), банкир получает соответствующее количество «Юаней» (1000 元).

**Раздаточный материал:**

1. **Карточки с заданиями для семей:**

|  |
| --- |
| **Следуйте инструкциям и выполняйте задания:**   1. **Вы прилетели в аэропорт в Пекине.**   **Так как у вас деньги в рублях подойдите в офис банка в аэропорту, чтобы поменять валюту. Вы в офисе банка.**  **Попросите банкира сказать вам курс юаней к рублю и поменяйте определенное количество рублей на юани (обсудите с семьей сумму, можете обменять все рубли или часть).**   1. **Вам нужно добраться до Пекина. Выберите один из двух вариантов и запишите свои расходы на свой лист расходов:**   **1) такси - стоимость 80 юаней,**  **2) поезд - стоимость 10 юаней взрослый билет и 5 юаней детский билет.   Запишите свои расходы.**   1. **После размещения в отеле мама и дети просят папу пойти на прогулку. Папа соглашается, но для начала решено пообедать. Вы можете выбрать пойти в Макдональдс или в кафе. Обсудите с семьёй, купите обед и запишите свои расходы.** 2. **После обеда решено идти за подарками родственникам и друзьям. Вы можете пойти в специализированный магазин сувениров или в торговый центр. Посмотрите стоимость товаров, обсудите с семьёй где будете совершать покупки, купите необходимое и запишите расходы.** 3. **Мама и дети хотят купить что-нибудь для себя и просят папу пойти в супермаркет. Определитесь с покупками (задача папы контролировать расходы жены и детей). Запишите покупки и расходы.** 4. **Посчитайте, сколько денег у вас осталось, не забудьте, что у вас есть билеты на самолёт, но вам необходимо добраться до аэропорта (смотрите п.2). Включите стоимость проезда до аэропорта в ваш лист расходов и подведите итоги.** |

1. **Содержание карточек: банк, меню и товары:**

|  |
| --- |
| **Bank of Pekin**    **Exchange Rate**  **1**元**=   100 RUB (₽)** |
|  |
| **Nora Café Menu**  **Cream-Soup with mushrooms 6**元**/ крем суп с грибами**  **Tomato soup -5**元**/ томатный суп**  **Steak – 12**元**/ стейк**  **Pasta-7**元**/ макароны**  **Smashed Potato -6**元**/ картофельное пюре**  **Roast Chicken-10**元**/ жареный цыплёнок**  **Fish and Chips- 7**元**/ рыба с картофелем фри**  **Salad – 5**元**/ салат**  **Apple pie-3**元**/ яблочный пирог**  **Ice Cream-4**元**/ мороженое**  **Coffee-5**元**/ кофе**  **Tea-3**元**/ чай**  **Fresh Juice-5**元**/ свежевыжатый сок** |

|  |
| --- |
| **McDonald’s Menu**  **Hamburger-3**元**/ гамбургер**  **Cheesburger-2**元**/ чизбургер**  **Big Mac-4**元**/ бигмак**  **French Fries- 3**元**/картофель фри**  **Salad-2**元**/ салат**  **Coca Cola- 2**元**/ кока кола**  **Milk Shakes-3**元**/ молочный коктейль**  **Orange Juice-2**元**/ апельсиновый сок**  **Coffee-3**元**/кофе**  **Tea-2**元**/чай**  **Ice Cream-2**元**/мороженое** |

|  |
| --- |
| **Shopping Center/ Торговый центр**  **Sweet box – 3**元**/ коробка конфет**  **Magnets- 1**元**/ магниты**  **Stickers-2**元**/наклейки**  **Hat-7**元**/ шляпа**  **Jacket – 25**元**/жакет**  **Dress-25**元**/ платье**  **Bag-35**元**/ сумка**  **Barbie Doll- 10**元**/ кукла Барби**  **Model Car -11**元**/ модельные машины**  **Mobile Phone – 200**元**мобильный телефон**  **Skateboard-20**元**/ скейтборд** |

|  |
| --- |
| **Souvenir shop/Сувенирная лавка**  **Magnets-3**元**/ магниты**  **Stickers-4**元**/ наклейки**  **Post Cards- 6**元**/ открытки**  **Mugs- 15**元**/ кружки**  **T-shirts-30**元**/ футболки**  **Pens -20**元**/ ручки**  **Sweet box- 10**元**/ коробка конфет** |

Учитель подводит итоги игры. Повторяет с учениками изученные английские слова и выражения. Обсуждает с учениками правильность выбранных решений и финансовых затрат в проблемных задачах. Учащиеся группы определяют победителей игры (самая бережливая семья) и анализируют все вместе, как им удалось достичь успешного результата.

**Вывод**

Игровой процесс помогает преодолевать трудности грамматики, повышает уровень владения языком, активизирует мыслительную деятельность обучаемых. Игра – создает атмосферу увлеченности, сплоченности, дает возможность преодолевать стеснительность и благотворно влияет на результаты обучения. Игровые элементы не только способствуют формированию речевых навыков, но и пониманию других предметных областей. Для каждого этапа урока я подбираю соответствующие игровые элементы, при этом рассматриваю уровень учащихся, так чтобы с заданиями можно было справиться и получить удовольствие, результат от проделанной работы. Стараюсь создать благоприятную атмосферу в классе, что помогает добиться результативности.

Какие же механизмы можно использовать в игре? Можно посмотреть их в памятке:

1. Использовать знаки отличия (значки, медали, кубки, бейджики и т.д.);
2. Использовать подсчет очков и внедрение виртуальных валют;
3. Делить учеников на команды или группы;
4. Использовать различные временные рамки (один урок, тема, модуль, четверть и т.д.)
5. Применять системы поощрений и штрафов;
6. Иметь несколько уровней сложности;
7. Создавать рейтинговые таблицы отражающие успехи учащихся;
8. Применять различные популярные ники (имена)

Но следует отметить, что геймификация должна лишь дополнять традиционные методы обучения, а не заменять их, иначе могут проявиться и ее минусы такие как;

- смещение мотивации и работа ради внешней мотивации с потерей собственного интереса;

- ожидание вознаграждения;

- усиление конкуренции в группе (если присутствуют конкурентные мотивы)