

Ю. А. Корнилова

Тверской государственной университет, 3 курс

Научный руководитель: к.ф.н. А. В. Палкова

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

В современном мире значительно выросла актуальность вопроса качества образования. Повсеместно осуществляется поиск новых путей, связанных с нестандартными подходами к повышению эффективности образовательной деятельности. Педагоги продолжают активно использовать игровые методы в обучении, комбинируют их с различными возможностями мультимедийных технологий, которые близки и понятны современному поколению учеников. В связи с этим в образовательной среде приобрели популярность понятия «геймификация», «игрофикация» и «*edutainment*».

Отечественные ученые в области педагогики и психологии в XX веке активно исследовали особенности игры как деятельности, которая способствует обучению детей и взрослых. В XXI веке в связи с информатизацией образования и широким использованием открытых образовательных ресурсов (ООР) и обучающих приложений (ОП) появились термины *геймификация* или *игрофикация* [Титова 2019].

Геймификация – это относительно новая педагогическая технология, которая обладает широким образовательным потенциалом. Она применима во многих сферах человеческой деятельности, и в последние годы ее можно рассматривать как один из наиболее успешных инновационных приемов проведения обучающих занятий.

Согласно К. Каппу, геймификация – это «внедрение игровых технологий в неигровые процессы, в том числе в образование», а также «использование игровой механики, эстетики и игрового мышления для вовлечения людей в обучение и решение различных задач и для повышения их мотивации» [Карр 2012: 65]. При этом для геймификации характерны такие элементы игры как баллы, очки, рейтинги, уровни, игровые сценарии и т.д.

Применительно к обучению иностранному языку геймифицированный учебный процесс включает в себя игровые элементы и техники, становится похожим на игру, но не является при этом игрой. Эти понятия не тождественны. Геймификация подразумевает использование некоторых элементов игры для осуществления профессиональных, но не развлекательных целей. В то время как игра представляет собой систему, абстрактную или отвлеченную ситуацию, в которой у участников есть определенные роли и правила. Руководствуясь этими правилами, игроки приходят к определенному

результату, который обычно не связан с образовательными целями [Титова 2019: 136].

Геймификация может рассматриваться как элемент современной методики «edutainment». Термин «edutainment» происходит от соединения двух слов «education» (образование) и «entertainment» (развлечение) и означает внедрение различных форм развлечения, таких как фильмы, музыка, компьютерные игры и т. д., в систему образования [Буров 2020: 10]. Эдьютейнмент отражает связь между обучением и развлечением, то есть внимание фокусируется на учебном процессе, при этом такое обучение имеет как образовательные, так и развлекательные цели.

И геймификация, и эдьютейнмент используют игровые элементы, но при этом различаются между собой. Эдьютейнмент использует намного более широкий спектр инструментов, чем геймификация, практически всё, что связано с развлечением – начиная от интересных видео и компьютерных игр, заканчивая экскурсиями и проведением уроков на природе [Буров 2020].

Геймификация, в отличие от эдьютейнмента, имеет более широкую сферу применения. Эдьютейнмент применяют исключительно в образовании, а в задачи геймификации изначально входило мотивировать людей к выполнению рутинной работы в короткие сроки и с большей эффективностью. Геймификация повышает уровень наслаждения и вовлеченности учащихся в учебный процесс и вдохновляет их на продолжение обучения. Игровые задачи помогают развивать внутреннюю мотивацию для выполнения приоритетных образовательных задач [Титова 2019: 137]. Активизируются также внимание и концентрация.

Рост интереса к внедрению геймификации в учебный процесс объясняется и тем, что геймификация является одним из дидактических свойств цифровых технологий, наряду с мультимедийностью, интерактивностью, нелинейностью подачи текста и информативностью. Она способствует оптимизации учебного процесса посредством реализации дидактических принципов [Титова 2019: 143].

- С помощью мгновенной обратной связи и возможности осуществления взаимооценивания и самооценивания реализуется **принцип сознательности и активности** обучающихся.
- **Принцип наглядности** раскрывается посредством мультимедийно-динамической формы подачи материала.
- За счет постепенного усложнения условий игры и игрового материала осуществляется **принцип последовательности и систематичности**.

- При индивидуальном обучении каждый ученик может выбирать, какие навыки ему совершенствовать в первую очередь. Тем самым реализуется **принцип индивидуализации обучения**.
- Путем иерархичного усложнения учебного материала с возможностью самостоятельного выбора траектории обучения осуществляется **принцип доступности и посильности**.
- **Принцип прочности усвоения учебного материала** реализуется через задействование эмоциональных центров учеников при внедрении геймификационных элементов.

При обучении иностранному языку используются различные формы реализации геймификации: обучающие мобильные приложения, веб-сайты, поскольку они включают в себя такие компоненты, как уровни, списки лидеров, системы начисления очков или баллов.

Одним из успешных примеров геймифицированных средств обучения является приложение для изучения иностранных языков «**Duolingo**», в котором используются несколько компонентов геймификации, чтобы поддерживать интерес пользователей. Например, у изучающего иностранный язык с помощью «Duolingo» есть возможность отслеживать количество своих «жизней», которые отражаются на полосе прогресса. В системе «Duolingo» используются различные упражнения для тренировки таких аспектов речевой деятельности, как лексика, грамматика, аудирование, письмо. В приложении можно выбирать темы для изучения и уровни сложности. Эта система разработана и сбалансирована таким образом, чтобы максимально долго удерживать внимание пользователя, мотивируя его изучать иностранный язык. И хотя внешне это напоминает игру, в основе лежит неигровой контекст.

Платформа «**LingoHut**» предлагает выучить иностранный язык самостоятельно и бесплатно. Выбирать можно более чем из 45 языков, например, английский, немецкий, французский, даже африкаанс или персидский. LingoHut содержит 125 уроков на различные темы, позволяющих выучить полезную лексику без предварительных знаний. Платформа даёт возможность овладеть элементарными знаниями, которые будут необходимы для ежедневного использования языка.

Онлайн-сервис «**LinguaLeo**» также популярен среди людей, изучающих иностранные языки. Чтобы определить уровень знания языка, предлагается пройти тестирование, по результатам которого выстраивается индивидуальный план обучения. Вместо скучного набора обучающих материалов, иностранный язык представлен в виде «Джунглей»: музыка, фильмы и видео, книги и статьи из открытых источников или загруженные другими пользователями. Контент систематизируется по уровням сложности и темам.

Благодаря введению игровых элементов в процесс обучения разработчики учебных сайтов и мобильных приложений привлекают внимание пользователей, обеспечивают вовлечение в учебный процесс не только детей, но и взрослых. Этот прием применяют и разработчики современных учебников для изучения иностранных языков, предлагая использовать игровые упражнения на уроках. Упражнения с элементами геймификации могут быть органично встроены как в синхронное обучение (занятия в классе), так и в асинхронное (домашние задания или дополнительные упражнения для самостоятельной работы во внеурочное время).

При изучении материалов учебника по немецкому языку «Horizonte» для 5 классов мы нашли в нем элементы геймификации. Рассмотрим подробно тему «Meine Klasse». В данной теме предполагается, что ученики научатся называть числа от 0 до 1000, разговаривать о школьных предметах и принадлежностях. В разделе про числительные, например, представлены задания с игровыми элементами: игра «Диктант на бегу» или задание 11b «Zahlenspiele», которое предполагает игру с кубиком.

Существуют инструментальные онлайн-сервисы, которые позволяют разрабатывать мультимедийные учебные материалы самостоятельно. В этом случае интерактивные упражнения могут быть созданы под конкретную лексическую или грамматическую тему и адаптированы под целевую аудиторию по возрасту, уровню знаний, интересам и т. п.

Сервисы **Quizlet** и **WordsTool** актуальны для создания карточек, помогающих изучать лексику. **LearningApps** и **Wordwall** позволяют создавать разнообразные интерактивные упражнения на базе шаблонов. **MyQuiz** и **Quizizz** – это сервисы для создания геймифицированных викторин, которые можно запускать в классе в реальном времени.

Интерактивные упражнения вносят в учебный процесс дополнительные элементы геймификации, усиливают мотивацию обучающихся к изучению нового материала.

Таким образом, можно сделать следующие *выводы*.

1. Геймификация повышает уровень мотивации и вовлеченности учеников, их удовлетворенность процессом обучения; информация усваивается лучше.
2. Дидактический потенциал использования элементов геймификации в обучении иностранным языкам раскрывается за счет успешной реализации дидактических принципов.

ЛИТЕРАТУРА

Буров В. А. Эдьютейнмент и геймификация в обучении иностранному языку: сходства и различия // Вопросы методики преподавания в вузе. 2020. Т. 9. № 35. С. 8–17.

Титова С. В., Чикризова К. В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал // Педагогика и психология образования. 2019. № 1. С. 135–152.

Kapp K. M. Games, Gamification, and the Quest for Learner Engagement. Talent Development. 2012; Vol. 66 (6). Pp 64–68.