

УДК 378.14
ББК 74.480.26

М.В. Василиженко, Е.А. Коротков
(Международный институт Дизайна и Сервиса,
г. Челябинск, Россия)

В.С. Мухаркина
(Челябинский государственный университет, г. Челябинск, Россия)

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СОВРЕМЕННЫЙ МЕТОД ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

Данная статья посвящена использованию геймификации в обучении иностранным языкам. Данный метод рассматривается с целью повышения мотивации студентов к обучению, создания у них интереса к достижению образовательных целей с помощью элементов, характерных для видеоигр. Нами рассматриваются способы организации обучения с использованием элементов геймификации с целью определения наиболее подходящих для более эффективной организации образовательного процесса. В конце статьи рассматриваются приложения, направленные на изучение иностранных языков, дается их характеристика и рекомендации для создания интерактивной образовательной среды.

Ключевые слова: геймификация, метод обучения, иностранные языки, преподавание, образование, игровое обучение, управление образовательным процессом, мотивация.

M.V. Vasilizhenko, E.A. Korotkov
(International Institute of Design and Service, Chelyabinsk, Russia)

V.S. Mukharkina
(Chelyabinsk State University, Chelyabinsk, Russia)

GAMIFICATION AS A MODERN METHOD OF TEACHING FOREIGN LANGUAGES

The article discusses use of gamification in teaching foreign languages. The method is viewed to increase motivation of students to learning, creating their interest to educational achievements with the help of elements typical for video games. Ways of teaching organization with gamification elements are discussed to define more suitable elements for the effective teaching/learning organization. In the end of the article applications targeted at foreign language learning are discussed, characterized and commented upon as to creating interactive educational environment.

Keywords: gamification, teaching method, foreign languages, teaching, education, edutainment, classroom management, motivation.

По данным аналитического агентства Newzoo, к концу 2019 г. в мире насчитывается около 2,5 миллиардов людей, считающих себя геймерами, то есть треть населения Земли активно проводит своё свободное время за видеоиграми. Анализ статистики за прошедшие годы также подтверждает тенденцию роста количества геймеров с каждым годом [9]. Вместе с глобальным ростом числа любителей видеоигр сформировалась концепция геймификации – использование видеоигровых механик и условностей для решения каких-либо неигровых задач, например, выполнения спортивных упражнений или следования режиму дня. Как одно из направлений геймификации активно развивается геймификация образования, создаются онлайн-курсы и специальные приложения. Отсюда можно сделать вывод, что видеоигры прочно вошли в наш быт и могут стать интересным дополнительным инструментом обучения студентов, в том числе при изучении иностранных языков, поскольку гейминг – это мировое явление, объединяющее людей по всему миру.

Сама концепция использования игры в образовании не является актуальной для педагогических исследований. Игровые методы обучения использовались педагогами еще с XVII в. В начале XX в. выдающиеся отечественные ученые в области педагогики и психологии Л.С. Выготский, Г.П. Щедровицкий, Д.Б. Эльконин исследовали специфику и особенности игры и игровой деятельности в процессе образования и воспитания. «Игровую технологию», применяемую в образовательном процессе, всецело признают крайне эффективной, универсальной, легко воспроизводимой, подходящей для любой учебной дисциплины и решения практически всех воспитательных-развивающих задач» [3, с. 187]. В XXI в., с развитием информационных технологий и повсеместным внедрением их в повседневную жизнь, а также в процесс обучения, появился термин «геймификация» (от англ. «gamification»).

Сам термин впервые был использован американским программистом и изобретателем Ником Пеллингом в 2002 г. при разработке игроподобного пользовательского интерфейса для коммерческих электронных устройств. В педагогике данный термин получил распространение после публикации монографий американских педагогов М. Поренски в 2008 г. и К. Каппа в 2012 г. Согласно К. Каппу, геймификация – это «внедрение игровых технологий в неигровые процессы, в том числе в образование» [10, с. 10], а также «использование игровой механики, эстетики и игрового мышления для вовлечения людей в обучение и решение различных задач и для повышения их мотивации» [10, с. 15].

Важно помнить об отличиях использования игровых элементов от собственно игры. Игра по К. Каппу – это система, в которой игроки участвуют в абстрактном испытании. Она характеризуется наличием правил, интерактивности, обратной связи и цели, подающей количественному измерению, часто вызывающей эмоциональную реакцию [11]. Геймификация и игра соотносятся как часть и целое, игра самодостаточна, она использует множество игровых элементов, цель игры в основном развлекательная, у неё есть понятное начало, середина и конец – победа игрока. Геймификация не является самодостаточной системой, её цель – помочь обучающемуся достичь образовательных целей курса, поддержать в нем интерес и мотивацию при помощи внедрения в курс игровых элементов.

Под элементами игры принято рассматривать инструменты, характерные для видеоигр, содержащих возможность соревнования игроков друг с другом и отслеживания личного прогресса каждого из игроков, это, как правило, очки, награды, медали и достижения, уровни, доски почета, шкала прогресса, задания и испытания, элементы взаимодействия игроков и аватары [14; 8]. Некоторые из этих элементов уже используются в традиционном образовании, например, про-

водя какой-то непростой тест, педагог может назначить награду за успешное его выполнение. Однако подобное использование слишком упрощает суть геймификации, поскольку главной целью становится получение награды, важнее искренне заинтересовать обучающегося. Например, педагог и обучающиеся договариваются о правилах поведения на занятии, и успешное следование этим правилам приносит им некоторое количество очков. По достижении определенного количества очков они получают небольшую награду. Или, например, материал курса организован в виде уровней с повышающейся сложностью, где за прохождение каждого из уровней обучающемуся вручается медаль, а в конце курса – сертификат.

Сам термин «геймификация», на наш взгляд, является более точным отражением сути данного явления, чем слово «игрофикация», поскольку в русском речевом употреблении существуют понятия «игра» и «видеоигра», где второе является гипонимом первого. Игра – это уже традиционный объект изучения в теории и методике преподавания, он хорошо изучен, описан и систематизирован. Видеоигры как разновидность игр – это отдельный объект исследований с новыми механизмами взаимодействия и платформами для использования в образовании. Также нам кажется логичным использование именно понятия «геймификация», поскольку в русском языке уже существует устойчивое понятие «геймер» как «человек, играющий в видеоигры», что вовсе не равно по смыслу слову «игрок».

Геймификация отличается от многих игровых практик (таких, например, как традиционная игра, ролевая игра, симуляция) тем, что реальность не превращается в игру, а остается реальностью, в то время как обучающемуся даются игровые установки, которые соотносятся с реальностью [6]. При этом содержание учебной деятельности или дисциплины остается нетронутым, но определенным

образом структурируется, что должно повысить мотивацию обучающихся к решению поставленных перед ними задач.

Помимо увеличения заинтересованности, геймификация способна служить инструментом повышения вовлеченности, взаимодействия и командной работы обучающихся через различные неформальные формы общения между сами обучающимися, а также между ними и педагогом [1]. Например, в тех случаях, когда обучающимся не хватает коммуникативных компетенций и опыта работы в команде, геймификация помогает преодолеть страх перед общением, а погружение в виртуальную среду раскрепощает и воспитывает активных участников образовательного процесса. Подобный результат достигается благодаря созданию заданий в виде испытаний, где для победы необходимо потерпеть поражение неоднократно. Отсутствие высоких ставок и практически мгновенная обратная связь дают обучающемуся шанс совершать попытку за попыткой, пока он не добьется успеха. Поскольку геймификация создает условия, при которых неудача в выполнении задания не рассматривается как провал, а усилия вознаграждаются, обучающийся может в безопасной форме исследовать собственные возможности вместо того, чтобы чувствовать беспомощность и страх в ситуации обучения.

Возвращаясь к вопросу о мотивации обучающихся через систему вознаграждений, следует сказать, что вся геймифицированная образовательная система должна строиться с учетом баланса внешней и внутренней мотивации. Учащиеся играют, прежде всего, чтобы выиграть внешние награды, однако ими движут такие эмоции как любопытство, волнение или азарт, которые характерны для внутренней мотивации. Тем не менее, ошибочно полагать, что обучающиеся в первую очередь мотивированы внутренне. Эффект чрезмерного оправдания обычно приводит к тому, что именно внешние награды становятся приоритетными, так как обучающийся хоть и обла-

дает самостоятельностью, но его поведение регулируется извне. Таким образом, геймификация может негативно сказаться на мотивации учащегося, если его начальная мотивация была слишком низка, и привести к бессмысленной погоне за внешними вознаграждениями [4]. Более того, в случае отсутствия самостоятельности обучающиеся могут воспринимать геймификацию как дополнительный источник стресса [5]. Вместо комфортного существования внутри данной системы они будут испытывать раздражение и недовольство из-за недостаточного уровня очков или низкого рейтинга. Внешние награды должны использоваться осторожно, для поддержки взаимодействия и начального уровня мотивации.

Именно грамотный баланс применяемых механизмов геймификации позволит держать обучающегося в тонусе и мотивировать на протяжении всего процесса обучения. Внутренняя мотивация формируется благодаря механизмам социального взаимодействия, таким как исследование и погружение в игровой контент или соревнование между студентами. Внешняя мотивация формируется через структуризацию знаний с помощью конкретных целей и задач, линейного прогресса, достижения определенных уровней развития в игре или получения особых наград, позволяющих получить преимущество перед другими учащимися. Низкий начальный уровень мотивации можно повысить, используя «финансовые» вознаграждения в виде очков, монет, медалей и так далее с целью потратить их на получения дополнительных бонусов, к примеру, в виде облеченного варианта контрольной работы или отсутствия наказания за несданную домашнюю работу. Однако чтобы процесс геймификации не превратился в бездумное зарабатывание игровых баллов, необходимо понимать условия, при которых игровые элементы смогут позитивно повлиять на образовательные процесс и уметь грамотно их внедрять [6].

Открытым остается вопрос своеобразного «мошенничества» в образовательном процессе при использовании геймификации. Отсутствие контроля над обучающимися может привести к недобросовестному поведению, например, более продвинутые студенты будут помогать набирать очки менее продвинутым и менее мотивированным. На наш взгляд, лучшим решением данной проблемы будет создать возможность доступа к игровому контенту в любое время, чтобы обучающийся мог многократно практиковать в игровой форме изучаемый материал и улучшать свой результат. При этом необходимо обеспечивать контроль над прогрессом обучающихся, особенно когда дело будет касаться контрольно-проверочных мероприятий. Однако каждый педагог может индивидуально подстраивать элементы геймификации и контроля над их исполнением под преподаваемый язык, конкретную группу обучающихся, их образовательные цели и так далее.

Наконец, заметим, что не стоит использовать элементы геймификации на каждом уроке. Привыкнув к игровой форме работы, обучающиеся могут начать хуже воспринимать традиционные формы работы. Также стоит аккуратнее работать с элементом соревнования, конкуренция может привести к ухудшению атмосферы в студенческой группе [2], а желание выиграть при низкой мотивации или низком уровне знаний может спровоцировать недобросовестное поведение. Использование специальных обучающих приложений также может вызвать сложности, если не у всех обучающихся имеется доступ к данному приложению. Наконец, не всем участникам образовательного процесса могут быть интересны игры, в особенности, если они носят принудительный характер (обучающийся, например, не может не прийти на геймифицированное занятие) [14].

В целом, использование геймификации должно быть целесообразно. Если обычное упражнение выигрывает от до-

полнительных элементов игры, значит, стоит производить геймификацию этого упражнения. Если же при добавлении игровых элементов теряется образовательная ценность упражнения, значит, геймифицировать его не следует. Желаемого эффекта вовлеченности можно достичь, только взвесив все «за» и «против» геймификации.

Говоря о геймификации как образовательном методе, стоит отметить ее особую роль в обучении иностранным языкам. К традиционным игровым элементам преподавания языков, таким как викторины, карточки со словами и ролевые игры, за последнее десятилетие прибавилось большое количество компьютерных игр и мобильных приложений, направленных на обучение языкам. Действительно, внедрение геймификации в обучение иностранным языкам помогает не только сформировать у обучающегося языковые навыки, но и позволяет охватить другие компетенции, такие как навыки коммуникации и командной работы. Возможность получать мгновенную обратную связь позволяет сформировать у учащегося самостоятельность, умение дать адекватную оценку своим способностям. Развитие внутренней мотивации будет способствовать готовности учащегося к самостоятельной активной речевой и письменной деятельности.

Убедившись, что внедрение геймификации в обучение иностранным языкам принесет однозначную пользу обучающимся, необходимо определить наиболее соответствующий цели вид геймификации. Так, американский ученый Карл М. Капп, автор ряда книг по геймификации образования, выделяет два вида геймификации: структурную (*structural gamification*) и содержательную (*content gamification*). Он подмечает, что оба вида не противоположны друг другу, а наоборот, могут эффективно дополнять друг друга в рамках одного курса [10].

Структурная геймификация, чтобы поддержать интерес и мотивацию учащегося в процессе освоения материала

курса, использует такие игровые элементы, как очки, уровни, достижения и доски почета. При этом содержание курса остается исключительно образовательным. Так, например, работает платформа Quizlet. Любой пользователь может создать свой модуль, состоящий из набора карточек со словами и их определениями, переводом или изображениями. После создания модуля пользователю становятся доступны разные режимы для запоминания слов. Пользователь может выбрать любой из интересных ему режимов обучения, а платформа будет показывать, какие слова и выражения обучающийся изучил, а какие еще следует запомнить. Также можно стать участником модулей, созданных другими пользователями и сравнивать свой прогресс с результатами всех обучающихся, подписанных на этот модуль. Наконец, режим Quizlet Live позволяет педагогу проводить командные викторины в реальном времени. Стоит заметить, что удобство Quizlet позволяет использовать его не только для изучения иностранных языков, на сайте можно найти множество модулей, посвященных математике, культуре и искусству, социальным наукам, хобби и прочему [13].

Другим ярким примером структурной геймификации является образовательная платформа Duolingo. В отличие от Quizlet, платформа нацелена только на изучение иностранных языков (в том числе и искусственных, эсперанто, валирийского и клингонского), а курсы на платформе заранее сформированы сотрудниками компании. Каждый из языковых курсов представлен в виде дерева навыков, состоящих из разных тем, которые открываются по мере прохождения курса. Также при помощи сервиса Duolingo for schools педагог может смотреть за прогрессом обучающихся и выдавать им домашние задания [7].

Содержательная геймификация нацелена на изменение содержания курса с целью сделать его более похожим на видеоигру. С этой целью используются такие игровые элементы, как создание истории

и персонажей в ней. Однако содержание курса не становится игрой само по себе, оно просто содержит механики, характерные для игры. Это означает, что цель курса все так же остается образовательной, а не развлекательной [11]. Так, например, построена серия компьютерных игр «Learn Japanese to Survive!», каждая из игр которой обладает определенным сюжетом и различными персонажами, с которыми может взаимодействовать аватар игрока. Чтобы продвигаться по сюжету, игроку необходимо изучать катакану, хирагану и кандзи, слова и элементы японской грамматики [14].

Ярким примером содержательной геймификации является проект *Zombie-Based Learning* учителя географии из Сиэтла Дэвида Хантера. Он представляет собой полноценную программу обучения географии на 75 часов, основанную на игровом сценарии, где в мире наступил зомби-апокалипсис, а ученикам предстоит найти новое место обитания для выживших, пользуясь знаниями о природе. Курс состоит из трех книг для учителя, графической новеллы для учеников по мотивам сценария и дополнительных материалов, каждый из элементов которого направлен на то, чтобы учащиеся получали и использовали новые знания как в классе, так и за его пределами [12].

Таким образом, возможности использования геймификации в обучении иностранным языкам мы видим в трех направлениях: мы можем геймифицировать отдельные элементы урока или курса (как *Quizlet Live*), пользоваться готовым продуктом со встроенной образовательной программой (как *Duolingo* и *Learn Japanese to Survive*), либо создавать образовательный курс, где игровые механики – это неотъемлемый элемент курса (как *Zombie-Based Learning*). Выбор стоит осуществлять исходя из образовательных потребностей учащихся и целей курса. Несмотря на преимущества геймификации, всегда стоит помнить о связанных с ней возможных трудностях, и использовать её только

тогда, когда геймификация помогает обучающемуся.

Библиографический список:

1. Бархатов В.И., Капкаев Ю.Ш., Плетнёв Д.А. Применение новых информационных технологий в процессе подготовки экономиста по программам дополнительного профессионального образования // *Дополнительное профессиональное образование: от спроса до признания. Тезисы докладов конференции.* – 2001. – С. 90-92.
2. Геймификация: как превратить урок в игру и не перестараться [Электронный ресурс] // Мел. – Режим доступа: <https://mel.fm/shkola/6783041-gamification>
3. Игна О.Н. Имитационная (моделирующая) технология в профессиональной методической подготовке учителя иностранного языка [Электронный ресурс] // *Вестник ТГПУ.* – 2011. – №9. С. 186-190. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/imitatsionnaya-modeliruyuschaya-tehnologiya-v-professionalnoy-metodicheskoy-podgotovke-uchitelya-inostrannogo-yazyka>
4. Исмаилова Н.П., Курбанова З.С. Психологические аспекты информатизации образовательной системы [Электронный ресурс] // *АНИ: педагогика и психология.* – 2018. – №1 (22). С. 87-90. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/psihologicheskie-aspekty-informatizatsii-obrazovatelnoy-sistemy>
5. Карпикова И.С., Артамонова В.В. Привлечение аудитории к цифровым СМИ с помощью элементов геймификации [Электронный ресурс] // *Вопросы теории и практики журналистики.* – 2018. – №4. С. 559-614. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/privlechenie-auditorii-k-tsifrovym-smi-s-pomoschyu-elementov-geymifikatsii>
6. Орлова О.В., Титова В.Н. Геймификация как способ организации обучения [Электронный ресурс] // *Вестник ТГПУ.* – 2015. – №9 (162). С. 60-64. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-sposob-organizatsii-obucheniya>

- ru/article/n/geymifikatsiya-kak-sposob-organizatsii-obucheniya
7. Duolingo [Electronic resource] // duolingo. – Режим доступа: <https://duolingo.com>
 8. Figueroa-Flores J. Using Gamification to Enhance Second Language Learning [Electronic resource] // Digital Education Review. – 2015. – № 27. P. 32-54. – Режим доступа: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1065005.pdf>
 9. Global Games Market Report [Electronic resource]. – Режим доступа: newzoo.com/solutions/standard/marketforecasts/global-games-market-report
 10. Кapp К., Blair L., Mesch R. The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice. – San Francisco: Wiley, 2013. – 480 p.
 11. Кapp К. The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. – San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012. – 336 p.
 12. PBL (Project-Based Learning) Geography in a zombie apocalypse [Electronic resource] ZBL. – Режим доступа: <https://zombiebased.com>
 13. Quizlet [Electronic resource]. Режим доступа: <https://quizlet.com>
 14. The Value of Gamification for Language Learning [Electronic resource]. – Режим доступа: <https://youtu.be/6jUw-PDIYRXo>

Поступила 06.04.2020

Об авторах:

Василиженко Мария Валерьевна, кафедра лингвистики и межкультурной коммуникации, Международный институт Дизайна и Сервиса (г. Челябинск, Россия), доцент, кандидат педагогических наук, vasilizhenko.maria2010@yandex.ru

Коротков Евгений Андреевич, преподаватель, кафедра лингвистики и межкультурной коммуникации, Международный институт Дизайна и Сервиса (г. Челябинск, Россия), бакалавр лингвистики, eugenekorotkov93@gmail.com

Мухаркина Владислава Сергеевна, преподаватель, факультет лингвистики и перевода, кафедра делового иностранного языка, Челябинский государственный университет (г. Челябинск, Россия), магистр лингвистики, muharkinavs@gmail.com

Для цитирования: Василиженко М.В., Коротков Е.А., Мухаркина В.С. Геймификация как современный метод обучения иностранным языкам // Современная высшая школа: инновационный аспект. – 2020. – Т. 12. – № 2. С. 43-50. DOI: 10.7442/2071-9620-2020-12-2-43-50

References:

1. Barkhatov V.I., Kapkaev Yu.Sh., Pletnev D.A. Application of new information technologies in the process of training economists in further education programs // *Dopолnitelnoe professionalnoe obrazovanie: ot sprosа do priznaniya*. Conference proceedings, 2001. – С. 90-92. [in Russian]
2. Gamification: how to make a class a game not overdoing it [Electronic resource] // Mel. – Available at: <https://mel.fm/shkola/6783041-gamification> [in Russian]
3. Igna O.N. Imitation (modeling) technology in professional methodological training of a foreign language teacher [Electronic resource] // *Vestnik TGPU*. – 2011. – №9. Pp. 186-190. – Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/imitatsionnaya-modeliruyu>

schaya-tehnologiya-v-professionalnoy-metodicheskoy-podgotovke-uchitelya-inostrannogo-yazyka [in Russian]

4. Ismailova N.P., Kurbanova Z.S. Psychological aspects of educational system informatization [Electronic resource] // ANI: pedagogika i psikhologiya. – 2018. – №1 (22). Pp. 87-90. – Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/psihologicheskie-aspekty-informatizatsii-obrazovatelnoy-sistemy> [in Russian]
5. Karpikova I.S., Artamonova V.V. Attracting audience to digital media with the help of gamification elements [Electronic resource] // Voprosy teorii i praktiki zhurnalistiki. – 2018. – №4. Pp. 559-614. – Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/privlechenie-auditorii-k-tsifrovym-smi-s-pomoschyu-elementov-geymifikatsii> [in Russian]
6. Orlova O.V., Titova V.N. Gamification as a tool to organize teaching [Electronic resource] // Vestnik TGPU. – 2015. – №9 (162). Pp. 60-64. – Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-sposob-organizatsii-obucheniya> [in Russian]
7. Duolingo [Electronic resource] // Duolingo. – Available at: <https://duolingo.com>
8. Figueroa-Flores J. Using Gamification to Enhance Second Language Learning [Electronic resource] // Digital Education Review. – 2015. – № 27. P. 32-54. – Available at: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1065005.pdf>
9. Global Games Market Report [Electronic resource]. – Available at: newzoo.com/solutions/standard/market-forecasts/global-games-market-report
10. Kapp K., Blair L., Mesch R. The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice. – San Francisco: Wiley, 2013. – 480 p.
11. Kapp K. The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. – San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012. – 336 p.
12. PBL (Project-Based Learning) Geography in a zombie apocalypse [Electronic resource] // ZBL. – Available at: <https://zombiebased.com>
13. Quizlet [Electronic resource]. – Available at: <https://quizlet.com>
14. The Value of Gamification for Language Learning [Electronic resource]. – Available at: <https://youtu.be/6jUwPDIYRXo>

About the authors:

Vasilizhenko Maria Valerivna, Associate Professor, Department of Linguistics and Intercultural Communication, International Institute of Design and Service (Chelyabinsk, Russia), Candidate of Pedagogy, vasilizhenko.maria2010@yandex.ru

Korotkov Evgeniy Andreevich, lecturer, Department of Linguistics and Intercultural Communication, International Institute of Design and Service (Chelyabinsk, Russia), Bachelor of Linguistics, eugenekorotkov93@gmail.com

Mukharkina Vladislava Sergeevna, Lecturer, Department of Languages for Academic and Business Communication, Faculty of Linguistics and Translation, Chelyabinsk State University (Chelyabinsk, Russia), Master of Linguistics, muharkinavs@gmail.com

For citation: Vasilizhenko M.V., Korotkov E.A., Mukharkina V.S. Gamification as a modern method of teaching foreign languages // Contemporary Higher Education: Innovative Aspects. – 2020. – Vol. 12. – No. 2. P. 43-50. DOI: 10.7442/2071-9620-2020-12-2-43-50