

2.2.2 Геймификация в обучении иностранному языку

Геймификация образования – естественный этап развития, связанный с внедрением технологий в обычную жизнь и активизацией поколения, которое понимает игру и хорошо откликается на ее механизмы. Так достигается цель игрового обучения – получить и научиться применять знания, а не пройти этап или получить хорошую оценку.

Термин геймификация получил распространение в педагогике после публикации монографий американских педагогов М. Поренски, К. Каппа. 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»*. Следует также отметить, что понятие «геймификация» не тождественно понятию «игра». Геймификация подразумевает использование некоторых элементов игры для осуществления профессиональных, но не развлекательных целей, а игра представляет собой систему, абстрактную или отвлеченную ситуацию, в которой у участников есть определенные роли и правила, руководствуясь которыми они приходят к определенному результату, а получаемый результат обычно не связан ни с образовательными, ни с трудовыми целями. Геймификация также 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 ученику даются игровые установки, которые соотносятся с реальностью.

Для того чтобы процесс геймификации не превратился для ученика в простое зарабатывание игровых баллов, на протяжении всего курса с использованием геймификации ставятся как игровые, так и образовательные

задачи. При этом игровые задачи помогают развить внутреннюю мотивацию для выполнения приоритетных образовательных задач. К тому же, в отличие от других игровых практик, геймификация не имеет имитационного характера деятельности, и при неизменном образовательном содержании она дает возможность качественно видоизменить способ организации учебной деятельности.

Таким образом, принимая во внимания вышеупомянутое, можно сказать, что *геймификация в образовательном контексте – это интеграция элементов игры, игровых технологий и игрового дизайна в процесс обучения, которая способствует качественному изменению способа организации учебного процесса и приводит к повышению уровня мотивации, вовлеченности обучающихся, активизации их внимания и концентрации при решении учебных задач.*

Многие ученые, изучавшие взаимосвязь эмоций, мыслительных действий и запоминания, пришли к выводу, что эмоциональное состояние человека оказывает огромное влияние на его интеллектуальные способности. В частности, запоминание, сопровождаемое положительными эмоциями, происходит более эффективно. Поэтому при внедрении геймификации в обучение увеличивается прочность освоения учебного материала за счет задействования эмоциональных центров учащихся в элементах геймификации.

Затрагивая психологический аспект использования геймификации, следует заметить, что главной особенностью любой игры является способность завладеть вниманием игрока и удерживать его на протяжении длительного времени: «когда геймер теряет счет времени, забывает даже о физических потребностях в еде или сне, и в этом ее сила». Желание любого учителя заключается в том, чтобы его ученики имели такую же степень вовлеченности при обучении, так как это позволило бы значительно улучшить показатели успеваемости учеников. Данное дидактическое

свойство игровых технологий является психологическим основанием внедрения геймификации в процесс обучения.

Основная задача интеграции геймификации в любой сфере заключается в повышении вовлеченности пользователей без утраты их доверия к этому процессу. Иными словами, повышение интереса не должно осознаваться самими участниками. Использование геймификации также способствует моделированию желаемого поведения. Поэтому основной целью внедрения геймификации в образовательном контексте является повышение вовлеченности учащихся в процесс обучения без их собственного осознания данного факта путем моделирования поведения участников. Неосознанность играет в данном случае важную роль, т.к. это способствует подмене внешней мотивации на внутреннюю. За счет неосознанной вовлеченности задействуется непроизвольное внимание, активация которого считается более эффективным в процессе обучения. Более того, при задействовании геймификации в обучении происходит активизация возможностей личности, реализация ее творческих способностей, т.к. игре свойственно удовольствие, импровизация и дух соперничества.

Американский ученый К. Капп выделяет *два вида геймификации: структурную и содержательную. Под структурной геймификацией понимается использование различных игровых элементов в учебном процессе. Содержательная геймификация подразумевает отход от традиционных методов обучения, когда весь процесс обучения построен на выбранном игровом сюжете и следует определенным правилам.* За счет таких элементов, как сюжет и сценарий игры, эффект присутствия, дизайн интерфейса и интерактивность обратной связи, достигается развитие внутренней мотивации студентов. Яркими примерами содержательной геймификации являются обучающие компьютерные игры. В настоящий момент, многие преподаватели прибегают к использованию именно структурной геймификации, которая предполагает использование элементов соревновательности: очков, медалей, бейджей, досок почета, уровневой

подачи учебного материала, квестов. Данные элементы мотивируют обучающихся за счет создания духа соревновательности, они представляют собой основу любой геймификации.

Таким образом, в структурной геймификации используются игровые элементы в рамках обучающей системы, но сама система не превращается в игру, и учебное содержание не претерпевает изменений. Рациональное и комплексное использование всех вышеперечисленных элементов необходимо для того, чтобы сконцентрировать внимание учеников на решении поставленных проблем для достижения образовательных целей.

Рост интереса к внедрению геймификации в учебный процесс объясняется также тем, что геймификация является одним из дидактических свойств цифровых технологий наряду с мультимедийностью, интерактивностью, нелинейностью подачи текста и информативностью. Более того, геймификация способствует оптимизации учебного процесса, реализуя дидактические принципы, который даны на слайде 5.

Таблица 1

Реализация дидактических принципов посредством использования геймификации

Реализуемый дидактический принцип	Средства реализации данного принципа
Принцип сознательности и активности обучающихся	Мгновенная обратная связь и возможность оценивания и самооценивания
Принцип наглядности	Мультимедийно-динамическая форма подачи материала
Принцип последовательности и систематичности	Постепенное усложнение условий игры и игрового материала
Принцип индивидуализации обучения	Возможность выбора индивидуальной траектории
Принцип доступности и посильности	Возможность самостоятельно выбирать сложность учебного материала
Принцип прочности	Задействование эмоций студентов

Посредством мгновенной обратной связи и возможности реализации взаимооценивания и самооценивания реализуется принцип сознательности и активности обучаемых. При интерактивной форме проведения занятий повышается групповая активность и взаимодействие между самими учениками. Благодаря мультимедийно-динамической форме подачи материала реализуется принцип наглядности. Использование геймификации предполагает максимальную визуализацию учебного материала посредством новейших 3D-технологий, технологий дополненной реальности и технологий, обеспечивающих эффект присутствия. Принцип последовательности и систематичности осуществляется за счет постепенного усложнения условий игры, игрового и учебного материала, когда учащиеся преодолевают уровни один за другим и идут от простого к сложному. При внедрении геймификации появляется возможность получения постоянной измеримой обратной связи от участника. Это помогает осуществлять динамичную корректировку поведения и, что особенно важно, выстраивать индивидуальную траекторию освоения учебного материала на основании скорости усвоения материала каждым учеником. При обучении по индивидуальной траектории каждый ученик может совершенствовать те навыки и умения, которые представляются ему наиболее важными, что соотносится с принципом индивидуализации обучения.

Принцип доступности и посильности обучения реализуется путем иерархичного усложнения учебного материала с возможностью самостоятельного выбора собственной траектории обучения. Любое задание будет адаптировано под ученика с его исходным уровнем владения иностранным языком. Принцип прочности усвоения материала реализуется за счет задействования эмоциональных центров студентов при внедрении геймификационных элементов.

Говоря о внедрении геймификации при обучении иностранному языку, следует отметить, что неимитационный характер активности, свойственный геймификации, позволяет развивать не только иноязычные коммуникативные

умения, но и профессиональные навыки, умения и приобретать опыт, а также развивать критическое мышление, умение совместной работы, готовность к сотрудничеству, толерантности. Это делает геймификацию уникальным способом организации учебной деятельности на занятиях по иностранному языку, в котором происходит отход от пассивных методов обучения, где знания даются в готовом виде, и становится возможной реализация проблемных методов обучения, поисковой деятельности и исследовательских проектов, организация самооценивания и группового оценивания, симуляция процесса обучения путем создания виртуального языкового пространства, активизируется творческий потенциал личности участников образовательного процесса. Кроме того, на современном этапе развития языкового образования следует уделять особое внимание развитию системы самообразования, которое требует стимулирования учебно-познавательной активности студентов в организации их самостоятельной деятельности. Геймификация обеспечивает стимуляцию самообразования путем создания информационно-обучающей среды, которая способствует самостоятельному стремлению студентов к саморазвитию и раскрытию творческих способностей, а также за счет сильного повышения уровня внутренней мотивации и общей удовлетворенности процессом обучения.

Таким образом, можно сделать следующие выводы:

1. Психологический потенциал внедрения элементов геймификации заключается в повышении уровня мотивации и вовлеченности студентов, а также их удовлетворенности процессом обучения; в лучшем усвоении и систематизации информации; в снижении боязни перед совершением ошибок.

2. За счет реализации основных дидактических принципов средствами геймификационных элементов (мгновенная (корректирующая) обратная связь, возможность выбора индивидуальной траектории, мультимедийно-динамическая форма подачи материала и т.д.) можно

говорить о дидактическом потенциале использования геймификации в обучении иностранным языкам.

3. Методический потенциал технологии раскрывается в особой организации учебной деятельности на занятиях иностранным языком (без изменения содержания), что позволяет перейти от пассивных методов к активным, реализовывать проблемные методы обучения, поисковую деятельность и исследовательские проекты, организовывать самооценивание и групповое оценивание, развивать критическое мышление, раскрывать творческие способности, стимулировать самообразование обучающихся.

Список литературы

1. Орлова, О. В., Титова, В. Н. Геймификация как способ организации обучения / О. В. Орлова, В. Н. Титова // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2015. № 9. С. 60–64.
2. Особенности реализации структурной геймификации на платформе WordPress для создания дистанционных обучающих курсов / Д. В. Зими́на, О. О. Козак, В. И. Погорелов и др. // Наукoведение. 2016. № 3. Т. 8. URL: <http://naukovedenie.ru/PDF/119TVN316.pdf> (дата обращения: 12.05.2022).
3. Певзнер, В. В., Погорелов, В. И., Шуклин, Д. А. Некоторые особенности применения геймификации в процессе обучения / В. В. Певзнер, В. И. Погорелов, Д. А. Шуклин // Проблемы современного образования. 2016. № 2. С. 98–101.
4. Совершенствование подготовки будущих специалистов в вузе на основе внедрения технологии геймификации / Е. В. Елисеева, Л. А. Зятева, Г. С. Исакова и др. // Проблемы современного педагогического образования. 2016. № 53-3. С. 178 –185. Педагогика и психология образования. 2019. № 1151
5. Титов, С. А. «Геймификация» дистанционного обучения / С. А. Титов // Cloud of science.2013. № 1. С. 21–23.

6. Титова, С. В., Александрова, К. В. Теоретико-методические основы использования электронных образовательных ресурсов в обучении ИЯ / С. В. Титова, К. В. Александрова // Вестник Московского университета. Серия 19: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2018. № 3. С. 113–123.
7. Титова, С. В. Цифровые технологии в цифровом обучении: теория и практика / С. В. Титова. М., 2017.
8. Титова, С. В., Чикризова, К. В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал / С. В. Титова, К. В. Чикризова // Педагогика и психология образования. 2019. № 1. С. 135–152. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obuchenii-inostrannym-yazykam-psihologo-didakticheskiy-i-metodicheskiy-potentsial> (дата обращения: 04.05.2022).
9. Improving participation and learning with gamification / G. Barata, S. Gama, J. Jorge, D. Gonçalves // Gamification 13: Proceedings of the First International Conference on Gameful Design, Research, and Applications. 2013. P. 10–17.
10. Kapp, K. The Gamification of Learning and Instruction / К. Кapp. John Wiley & Sons, 2012.
11. Learningapps. URL: <https://learningapps.org/> (дата обращения: 12.05.2022).
12. Quizlet. URL: <https://quizlet.com> (дата обращения: 12.05.2022).