

Мир науки. Педагогика и психология / World of Science. Pedagogy and psychology <https://mir-nauki.com>

2022, №1, Том 10 / 2022, No 1, Vol 10 <https://mir-nauki.com/issue-1-2022.html>

URL статьи: <https://mir-nauki.com/PDF/08PDMN122.pdf>

Ссылка для цитирования этой статьи:

Хлыбова, М. А. Применение геймификации в процессе изучения иностранного языка в вузе / М. А. Хлыбова // Мир науки. Педагогика и психология. — 2022. — Т. 10. — № 1. — URL: <https://mir-nauki.com/PDF/08PDMN122.pdf>

For citation:

Khlybova M.A. Use of gamification in teaching foreign languages at the university. *World of Science. Pedagogy and psychology*, 10(1): 08PDMN122. Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/08PDMN122.pdf>. (In Russ., abstract in Eng.).

Хлыбова Марина Анатольевна

ФГБОУ ВО «Пермский государственный аграрно-технологический университет имени академика Д.Н. Прянишникова», Пермь, Россия

Доцент

Кандидат педагогических наук, доцент

E-mail: busch_m@mail.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6441-5182>

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=690720

Применение геймификации в процессе изучения иностранного языка в вузе

Аннотация. В статье рассматриваются вопросы применения геймификации в процессе изучения иностранного языка в неязыковом вузе. Автором подчеркивается, что использование геймификации в образовательном процессе, в том числе в условиях электронного и дистанционного обучения, является одним из активно развивающихся направлений современного образования. Отмечается, что использование геймификации в обучении повышает учебную мотивацию студентов за счет создания у них интереса к достижению образовательных целей с помощью элементов, характерных для игр. Одной из основных целей применения игровых элементов в обучении является повышение уровня мотивации к обучению за счет внешних факторов. В статье выделяются уровни применения геймификации в учебной деятельности. В педагогической практике можно выбрать необходимый уровень геймификации в зависимости от образовательной потребности. Автором описываются способы организации обучения иностранному языку в неязыковом вузе с использованием элементов геймификации. Показано, что командные практики, включающие отношения пользователей в игре, являются хорошим методом реализации геймификации. Командное сотрудничество способствует повышению вовлеченности обучающихся в образовательный процесс, предоставляя эффективные механизмы взаимодействия в ходе совместной деятельности. Курс непрерывной игровой деятельности в процессе изучения иностранного языка может включать также готовую образовательную программу на базе электронных образовательных ресурсов. В процессе обучения иностранному языку применение элементов геймификации способствует интерактивности обучения, созданию условий для эффективного освоения учебного материала в интересной и доступной форме, привносит в процесс обучения учебный, социальный и мотивационный компоненты. В статье показаны преимущества применения геймификации в обучении, способствующие повышению качества обучения.

Ключевые слова: геймификация; игровое обучение; мотивация; командное взаимодействие; обучение иностранному языку; неязыковой вуз

Введение

В настоящее время в образовательном процессе большое внимание уделяется геймификации — достаточно новому направлению, в рамках которого происходит введение элементов игры, изучение условий их внедрения в образовательную деятельность. Использование принципов геймификации в образовательном процессе, в том числе в условиях электронного обучения, является одним из активно развивающихся направлений современного образования.

Применение геймификации открывает новые возможности в управлении и планировании обучения, что способствует повышению результатов обучения и мотивации студентов к учебе. Обучение современного студента, хорошо понимающего игру и откликающегося на ее механизмы, невозможно без применения игровых технологий. Как подчеркивается в исследовании [1], виртуальная среда и компьютерные игры создают для обучающихся знакомую, комфортную среду, что немаловажно для эффективной организации учебной деятельности. Геймификация обучения может также разнообразить процесс дистанционного обучения, сделать его более интересным, мотивирующим.

Геймификация способствует созданию процесса обучения более интересным и «близким» для современного поколения, привыкшего к повседневному использованию игровых техник и электронных ресурсов. Стоит заметить, что соответствие содержания обучения и способов деятельности личностной оценке, выбору личностно значимого способствует созданию серьезной и устойчивой мотивации обучающихся в образовательном процессе. Таким образом, актуальность применения геймификации обусловлена активным и эффективным применением элементов геймификации в процессе обучения в вузе, в том числе в условиях электронного обучения.

Различные аспекты применения геймификации в образовательной деятельности в последние годы исследованы в научных работах М.В. Василиченко, Е.А. Короткова, В.С. Мухаркиной [2], И.В. Гавриловой [3], Е.В. Кармановой [4], О.В. Орловой, В.Н. Титовой [5], С.В. Титовой, К.В. Чикризовой [6], Ю.М. Хохряковой [7], Е.А. Николаевой, Ю.Ю. Котляренко [8], У.А. Овезовой, М.Л. Вагнер [9], Т.М. Лабушевой [10], И.В. Ставцевой [11] и др., иностранных исследователей J.F. Figueroa [12], Mchucha R. Issa [13], K. Kapp [14], Chou Y. Points [15], K. Werbach, D. Hunter [16], S. Krishnan, H. Norman [17] и др.

Термин «геймификация» (от англ. «gamification») получил распространение в педагогике после публикации работ американского педагога К. Каппа в 2012 г. Согласно К. Каппу, геймификация — это внедрение игровых технологий в неигровые процессы, в том числе в образование [14], а также использование игровой механики, эстетики и игрового мышления для вовлечения людей в обучение и решение различных задач и для повышения их мотивации [14].

Геймификация — это использование элементов игры, принципов и технологий разработки игр в неигровых контекстах [1]. Геймификация (игрофикация) является эффективным приемом, превращающим сложный процесс обучения в увлекательное занятие. От других игровых практик (ролевых, деловых игр и т. д.) данный прием отличается неимитационным характером деятельности [3], и является не просто набором игр, а общей игровой оболочкой целенаправленного процесса. Одной из основных целей применения игровых элементов в обучении является повышение уровня мотивации к обучению за счет внешних факторов.

Геймификация подразумевает использование элементов игрового дизайна, механик в неигровой среде, например, таких как награждение, баллы, очки, таблица лидеров, способствующих созданию игрового контекста обучения [1]. В процессе электронного

обучения можно создать визуально стимулирующий процесс с помощью привлекающих внимание визуальных эффектов, ярких цветов, графики.

По мнению И.В. Гавриловой, разнообразные функциональные возможности электронного обучения, в том числе, тесты, штрафные очки, рейтинг и т. д. являются хорошим инструментом поддержки геймификации и способствуют созданию интереса и внешней мотивации обучающихся [3]. В исследовании [11] описывается система оценивания в виде изображений старинных монет, шкалы прогресса (индикатор выполнения), виртуальной доски почета.

В работе [10] рассматривается оценивание выполненной работы в виде экрана завершения (Game Over, Game Won, Genius), звучащих фанфар и проигрываемой мелодии из игры Super Mario. По мнению авторов, виртуальный процесс награждения погружает студентов в привычную им игровую атмосферу и способствует повышению соревновательного духа, меняя отношение к учебному процессу на более позитивное.

В исследовании [6] подчеркивается, что геймификация способствует оптимизации учебного процесса и реализации следующих дидактических принципов: сознательности и активности, наглядности, индивидуализации, последовательности и систематичности, доступности и посильности, прочности.

В педагогической практике можно выбрать необходимый уровень геймификации в зависимости от образовательной потребности. К. Капп выделяет два вида геймификации: структурную и содержательную [14]. Под структурной геймификацией понимается использование отдельных игровых элементов в учебном процессе. Содержательная геймификация подразумевает отход от традиционных методов обучения с построением процесса обучения в рамках и по правилам выбранного игрового сюжета.

Согласно исследованию Е.В. Кармановой, геймификация может быть «тяжелой» и «легкой» [4]. «Тяжелая» геймификация предусматривает реализацию всех основных аспектов геймификации (использование сценария, сценарных элементов, игровых техник, компонентов). Так называемая «легкая» геймификация реализуется, по мнению автора, в условиях применения ролевых, деловых игр в процессе обучения [4].

Таким образом, создание тяжелой (содержательной) геймификации предполагает разработку целого курса от постановки целей и задач до итогового контроля знаний. Обучение с игровым сюжетом сопровождается следующими факторами: ограниченность времени, соревновательность, обратная связь, быстрое получение результата, добровольное участие и т. д. [1]. Организация тяжелой геймификации требует сценарного погружения в учебную деятельность, создания увлекательной сюжетной линии, правил, ролей и уровней. При этом вся программа обучения делится на определенные этапы, имеющие свои цели, направленные на достижение общей цели курса. Общая сюжетная линия помогает увлечь обучающихся и «отправиться в путешествие по освоению учебного материала» [9].

Легкая (структурная) геймификация реализуется в процессе создания игровой деятельности для отдельных практических, лабораторных занятий. Занятия при этом будут проходить с добавлением игровых механик и элементов: конкурсы, проекты, командные практики, ролевые и деловые игры и т. д. Эти формы геймификации могут регулярно использоваться в процессе обучения, но при этом не охватывают его целиком.

Способы организации обучения иностранному языку в неязыковом вузе с использованием элементов геймификации

В данной статье рассматриваются способы организации обучения иностранному языку в неязыковом вузе с использованием элементов геймификации. Практика использования элементов геймификации при обучении иностранному языку показала, что командная деятельность, предполагающая наличие отношений участников игрового процесса, является хорошим методом реализации геймификации. К исходным положениям данного подхода относятся утверждения, что людям интересно делать то, что предполагает совместную работу в команде и предоставляет эффективные механизмы общения в ходе взаимодействия (facilitating communication). Командное соревнование является инструментом повышения вовлеченности, взаимодействия через различные неформальные формы общения между обучающимися.

В качестве примера можно привести использование совместной проектной деятельности студентов, например, по составлению глоссария, терминологического словаря или выполнения письменной работы на базе электронных технологий. Такая проектная работа может быть организована с элементами геймификации для подгрупп студентов по 3–4 человека, которые будут параллельно составлять свой проект с последующим представлением, (взаимо)оцениванием, составлением рейтинга и награждением победителей. Использование элементов геймификации в процессе выполнения данного задания повышает учебную мотивацию студентов за счет новизны формы сотрудничества, соревновательного и творческого характера деятельности.

При освоении академического письма можно предложить выполнение письменного языкового квеста, при прохождении которого решается игровая задача — набор определенного количества баллов за выполненные письменные задания к сроку для перехода на следующий уровень. Материал курса организуется в виде уровней с повышающейся сложностью, где за прохождение каждого из уровней обучающийся получает награду (цикл «задача — достижение — награда»). В ходе выполнения данного квеста можно штрафовать за превышение срока выполнения, награждать за вовремя выполненные правильные задания со шкалами и таблицей с рейтингом.

Следует обратить внимание на важность мгновенной обратной связи с преподавателем по мере прохождения обучающимися различных этапов игрового задания как на отличный способ сохранить сосредоточенность и вовлеченность участников. Мгновенная обратная связь позволяет отслеживать прогресс по мере прохождения различных этапов игры. По окончании игры можно объяснить, в чем были ошибки, как их исправить, дать студентам возможность попробовать выполнить задание снова. В процессе выполнения данного задания добавление персонажей или аватаров для представления себя будет отличным способом поддержания вовлеченности обучающихся. Следует отметить, что образовательные цели всегда остаются в приоритете, а игровые цели будут направлены лишь на удержание и повышение мотивации студентов к выполнению образовательных задач.

Курс непрерывной игровой деятельности может включать готовую образовательную программу на базе электронных образовательных ресурсов. В процессе создания курса обучения иностранному языку можно экспериментировать с онлайн-площадками, тестировать разные игровые платформы и приложения. В частности, для изучения иностранного языка можно использовать такие приложения, как LinguaLeo, Quizizz, Duolingo, Classcraft, Learning Apps и др.

Анализ педагогической практики и ряда исследований [1–10], посвященных повышению качества обучения с помощью геймификации, позволил выделить следующие преимущества ее применения:

- в процессе обучения отмечается положительное отношение обучающихся к современным образовательным технологиям, готовность применять новые методы и формы обучения;
- применение игровых методов способствует вовлечению обучающихся в процесс обучения, развитию внешней и внутренней мотивации, повышает уровень удовлетворенности процессом;
- внедрение системы наград и рейтингов способствует развитию духа соревновательности, стремлению продвинуться в рейтинге за счет качественного выполнения игровых заданий, создает наглядность продвижения обучающегося, его развития и результата работы по курсу;
- геймификация в обучении подталкивает обучающихся к более осмысленному и продуктивному взаимодействию благодаря разделению обучающихся на команды, где успех каждого зависит от участников всей команды;
- элементы геймификации в образовательном процессе способствуют развитию критического и стратегического мышления у обучающихся.

Выводы

Таким образом, целью использования геймификации в образовании является помощь обучающемуся достичь образовательных целей курса, поддержать в нем интерес и мотивацию при внедрении в курс игровых элементов. В процессе обучения иностранному языку применение элементов геймификации, игровых учебных материалов способствует интерактивности обучения, созданию условий для эффективного освоения учебного материала в интересной и доступной форме, привносит в процесс обучения учебный, социальный и мотивационный компоненты. Командные практики, включающие отношения пользователей в игре, являются хорошим методом реализации геймификации. Командное сотрудничество при реализации геймифицированного обучения способствует повышению вовлеченности обучающихся в образовательный процесс, предоставляя эффективные механизмы взаимодействия в ходе совместной деятельности. Следует отметить, что разработка геймифицированных курсов требует от преподавателей хорошего владения не только содержанием преподаваемой дисциплины, методиками обучения, но и новыми информационными технологиями.

ЛИТЕРАТУРА

1. Figueroa J.F. (2015) Using Gamification to Enhance Second Language Learning / J.F. Figueroa // Digital Education Review — 27, — 32–54. — URL: <https://www.researchgate.net/publication/278328067> (дата обращения 07.11.2021).
2. Василиженко М.В. Геймификация как современный метод обучения иностранным языкам / М.В. Василиженко, Е.А. Коротков, В.С. Мухаркина // Современная высшая школа: инновационный аспект. — 2020. — № 12(2(48)), — С. 43–50.
3. Гаврилова И.В. Геймификация как средство повышения эффективности онлайн-курсов / И.В. Гаврилова // Образование и проблемы развития общества. — 2018. — № 1(5). — С. 14–23.
4. Карманова Е.В. Тяжелая и легкая геймификация при обучении: что выбрать? / Е.В. Карманова, В.А. Шелеметьева // Информатика и образование. — 2020. — № 1(1). — С. 20–27.
5. Орлова О.В. Геймификация как способ организации обучения / О.В. Орлова, В.Н. Титова // Вестник Томского государственного педагогического университета. — 2015. — № 9(162). — С. 60–64.
6. Титова С.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.
7. Хохрякова Ю.М. Возможности геймификации учебной деятельности студентов вуза / Ю.М. Хохрякова // Гуманитарные исследования. Педагогика и психология. — 2021. — № 5. — С. 27–37.
8. Николаева Е.А. Особенности содержательной геймификации процесса обучения иностранному языку студентов неязыковых специальностей / Е.А. Николаева, Ю.Ю. Котляренко // Казанский педагогический журнал. — 2021. — № 2(145). — С. 118–127.
9. Овезова У.А. Геймификация в преподавании иностранных языков в неязыковом вузе / У.А. Овезова, М.Л. Вагнер // Мир науки, культуры, образования. — 2020. — № 4(83). — С. 266–269.
10. Лабушева Т.М. Геймификация как средство повышения мотивации студентов и ее реализация в системе электронного образования на платформе LMS Moodle / Т.М. Лабушева, Т.Н. Ямских, Н.Н. Слепченко // Филологические науки. Вопросы теории и практики. — 2017. — № 8–1(74). — С. 188–190.
11. Ставцева И.В. Влияние геймификации на мотивацию к обучению: опыт внедрения геймифицированного онлайн-курса в дисциплину «История и культура стран изучаемого языка» / И.В. Ставцева, Т.С. Вагина // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия «Лингвистика». — 2019. — Т. 16. № 1. — С. 33–39.
12. Figueroa J.F. (2016) Gamification and Game-based Learning: Two Strategies for the 21st Century Learner / J.F. Figueroa // World Journal of Educational Research. — 3(2). — 507 p. — URL: <https://www.researchgate.net/publication/310393133> (дата обращения 07.11.2021).

13. Mchucha R. Issa. (2017) Developing a Gamification-Based Interactive Thesaurus Application to Improve English Language Vocabulary: A Case Study of Undergraduate Students in Malaysia / Mchucha R. Issa., Zamhar I. Ismail, Rose P. Tibok // International Journal of Management and Applied Science, — Volume 3, Issue 3. — Mar. — 2017 <https://www.researchgate.net/publication/334107057> (дата обращения 07.11.2021).
14. Кapp К. (2013) The Gamification of Learning and Instruction / К. Кapp. New York: Pfeiffer: An Imprint of John Wiley & Sons. Ideas into Practice. San Francisco: Wiley. — 2013. — 480 p.
15. Chou Y. (2018) Points Badges, and Leaderboards: The Gamification Fallacy / Y. Chou // URL: <https://yukaichou.com/gamification-study/points-badges-and-leaderboards-the-gamification-fallacy> (дата обращения 07.11.2021).
16. Werbach K., Hunter D. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business / K. Werbach, D. Hunter. — Philadelphia, PA: Wharton Digital Press.
17. Krishnan S.D., Norman, H., Md Yunus, M. (2021) Online Gamified Learning to Enhance Teachers' Competencies Using Classcraft / S.D. Krishnan, H. Norman, M. Md Yunus, // Sustainability, 13, 10817. URL: <https://www.mdpi.com/2071-1050/13/19/10817> (дата обращения 07.11.2021).

Khlybova Marina Anatolyevna

Perm State Agro-Technological University named after Academician D.N. Pryanishnikov, Perm, Russia

E-mail: busch_m@mail.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6441-5182>

RSCI: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=690720

Use of gamification in teaching foreign languages at the university

Abstract. The article discusses use of gamification in teaching foreign languages at the non-linguistic university. The article outlines that there is increased interest in the use of gamification as an innovative practice in the field of training and education. The implementation of gamification, as well as the use of e-learning technology, are one of the actively developing areas of modern education in the higher school. The method is viewed to increase motivation of students to learning, creating their interest to educational achievements with the help of elements typical for games. Ways of teaching organization with gamification elements are discussed to define more suitable level and elements for the effective learning organization. The article describes the levels of gamification using in educational process and methods of training organizing. It is shown that the teamwork is a good method for gamification as it increases students' engagement by providing effective cooperation in the course of joint activities. The article outlines that the competent use of gamification contributes to the formation of interactivity of the educational process, increasing level of the students' motivation and, as a result, the effectiveness of the foreign language communicative competence formation. The article describes advantages of using gamification in teaching as ways to improve the quality of teaching.

Keywords: gamification; game-based learning; motivation; teamwork; foreign language learning; non-linguistic university