

Секция «Методика преподавания иностранных языков и лингводидактика: ИКТ в преподавании иностранных языков»

Геймификация как средство повышения внутренней мотивации у студентов, изучающих иностранный язык для специальных целей

Научный руководитель – Титова Светлана Владимировна

Потаева Валентина Юрьевна

Аспирант

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет иностранных языков и регионоведения, Кафедра теории преподавания иностранных языков, Москва, Россия
E-mail: chambio@yandex.ru

В сфере образования роль ИКТ возрастает с каждым годом. Цель систем образования в современном обществе состоит в интеллектуальном и нравственном развитии человека. Современному обществу нужен человек, самостоятельно, критически мыслящий, умеющий видеть и творчески решать возникающие проблемы. Именно поэтому в настоящий момент реформирования всех сфер образования в России актуальной становится проблема внедрения ИКТ в процесс обучения, разработка особых моделей и технологий, новых подходов к преподаванию иностранных языков [1].

Геймификация, которая определяется как использование игровой механики, динамики и структуры для стимулирования желательного поведения, проникла в сферу маркетинга, политики, физической культуры и здорового образа жизни, а также и образования [4].

Использование геймификации в учебном процессе призвано помочь как преподавателям, так и студентам. С одной стороны, преподаватели получают инструмент влияния на уровень заинтересованности студентов в процессе обучения. С другой стороны, уровень мотивации студентов повышается за счет использования различных приложений и программ на занятиях иностранным языком.

Высокий уровень внутренней мотивации особенно необходим студентам, которые изучают иностранный язык для специальных целей. Это связано с тем, что им приходится изучать не только правила и особенности иностранного языка, но также и на иностранном языке осваивать знания, непосредственно связанные с их настоящей или будущей профессией.

Студенты, изучающие иностранный язык для специальных целей, могут быть разделены на две группы. К первой группе будут относиться те студенты, которые уже получили образование и являются специалистами в определенной сфере. Знание иностранного языка призвано помочь им решить коммуникативные задачи с иностранными партнёрами в их профессиональной деятельности. У них есть четкая цель, для чего им необходим язык, и уровень мотивации у этих студентов достаточно высок. Ко второй группе относятся студенты, которые изучают иностранный язык для специальных целей в университете. Иностранный язык является обязательным и, как учебная дисциплина, не профильным. В связи с этим во многих случаях студенты не придают особой важности ему и уровень их мотивации в процессе обучения не высок.

Разные компьютерные приложения могут способствовать развитию различных навыков и умений, одновременно заинтересовывая и мотивируя студентов. Это особенно актуально в условиях нехватки или ограниченности времени при преподавании иностранного языка для специальных целей. Материал занятий может быть расширен за счет дополнительного материала, представленного в приложениях. В данном случае студенты получают возможность для самообразования и самоконтроля, они могут самостоятельно организовывать процесс обучения, что в свою очередь ведет к повышению мотивации. Например,

приложения Learningapps, Quizlet, Wordiser помогают усовершенствовать грамматические и лексические навыки при помощи большого количества интерактивных упражнений и постоянного повторения пройденного материала. Эти приложения могут быть использованы студентами без непосредственного участия преподавателя.

Источники и литература

- 1) Титова С.В. Информационно-коммуникационные технологии в гуманитарном образовании: теория и практика. М.: Икар, 2014.
- 2) Титова С.В., Чикризова К.А. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал//Педагогика и психология образования. 2019. №1. С. 135-152.
- 3) Kapp K. The Gamification of Learning and Instruction, John Wiley&Sons, 2012.
- 4) Lee J.J., Hammer J. Gamification in Education: What, How, Why Bother? // Academic Exchange Quarterly, January 2011.