

Геймификация как технология обучения иностранным языкам

Научный руководитель – Воробьёва Елена Ивановна

Патрушева Карина Намиговна

Студент (бакалавр)

Северный (Арктический) федеральный университет имени М.В. Ломоносова, Высшая школа социально-гуманитарных наук и международной коммуникации, Архангельск, Россия

E-mail: k.patru@yandex.ru

В связи с совершенствованием информационных технологий, появлением большого количества социальных сетей и развитием Интернет-грамотности населения появилась необходимость в поиске новых методов обучения, позволяющих заинтересовать учащихся и улучшить их академическую успеваемость. Одним из таких методов является технология геймификации. Геймификация уже используется в сфере бизнеса, например для привлечения персонала, однако она может быть внедрена и в педагогическую практику, в том числе и для обучения иностранному языку.

Основной целью геймификации является повышение уровня вовлеченности учащихся. Согласно результатам проведенного нами исследования, уровень учебной мотивации снижается у школьников с каждым новым учебным годом. Исследование проводилось на основе методики Лукьяновой М. И. и Калининой Н.В. и представляло собой анкету для изучения мотивации подростков [2]. Данная методика позволяет выявить преобладающие мотивы учения и сделать выводы о качестве образования в школе. Каждый вариант ответа в анкете подразумевает под собой определенный мотив: внешний (одобрение учителей, родителей), игровой, получение отметки, позиционный (стремление занять определенную позицию в обществе, создать правильный имидж), социальный и учебный.

В анкетировании приняли участие ученики 6, 7 и 8-х классов общеобразовательных школ г. Архангельска. Результаты респондентов восьмых классов показали, что по сравнению с другими возрастными группами, ведущими мотивами учения для них являются позиционный и внешний, что свидетельствует о тенденции к снижению мотивации. Кроме этого, выявилась потребность в повышении эффективности образовательного процесса, поскольку при выборе мотивов учащимися преобладают внешний, игровой и позиционный, а не учебный и социальный, как предполагают авторы методики. Анализ полученных данных позволяет сделать вывод, что для развития мотивации школьников и улучшения качества образования необходимо внедрять новые технологии в процесс обучения, одной из которых может быть технология геймификации.

В работах американского педагога К. Кашпа приводится следующее определение данной технологии. Геймификация - это внедрение элементов и дизайна компьютерных игр в неигровые ситуации с целью повышения мотивации обучения и решения образовательных задач [4]. Существует значительная разница между геймификацией и традиционными игровыми практиками. Данная технология заимствует у игры понятную конечную цель и пошаговый процесс ее достижения. Однако, в отличие от игры, геймификация не переносит игрока в игровое пространство, а оставляет его в реальной ситуации, что является обязательным условием технологии [3]. Помимо этого, различается цель: игра имеет развлекательный характер, в то время как геймификация призвана помочь учащимся достичь образовательные цели курса. Основными элементами геймификации являются avatars, badges (бейджи), которые учащиеся могут получить за достижение определенного уровня, points (баллы), leaderboards (рейтинги), progress bars (график прогресса). Внедрение

игрового интерфейса, элементов и техник, например таких как ранги, рейтинги, незамедлительная обратная связь позволяют значительно усилить степень погружения учащихся в образовательную среду. Это обусловлено тем, что в настоящее время весьма популярны игровая индустрия и социальные сети.

При обучении иностранным языкам технология геймификации может быть реализована несколькими способами, например, применять уже готовые программы со встроенным образовательным курсом (PuzzleEnglish, Duolingo), либо геймифицировать отдельные элементы занятия с помощью сервисов Quizlet Live, Quizzez, Kahoot!, или самостоятельно разрабатывать курс с использованием таких игровых элементов, как создание сюжетной линии и персонажей [1]. На наш взгляд, удобным и функциональным сервисом для обучения английскому языку в школе является платформа Quizziz, обладающая всеми основными элементами технологии геймификации, а именно мгновенный фидбэк, игровой дизайн, возможность видеть прогресс учащихся, таблицы лидеров и т. д. [5].

Таким образом, геймификация является перспективной для обучения иностранным языкам, поскольку современная система образования предполагает всё большее взаимодействие с Интернет-пространством. Технология позволяет качественно усилить мотивацию к обучению, улучшить успеваемость и превратить сложную рутинную работу в увлекательный процесс. Грамотное использование технологии позволит создать условия, при которых учащиеся остаются заинтересованными на протяжении всего образовательного курса, поскольку геймификация затрагивает механизмы социального взаимодействия с помощью игрового контента, помогает структурировать знания и, в случае с иностранным языком, сформировать языковые знания, умения и навыки.

Источники и литература

- 1) 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.
- 2) Лукьянова М. И., Калинина Н.В. Психолого-педагогические показатели деятельности школы: критерии и диагностика. М.: Сфера, 2004.
- 3) Орлова О. В., Титова В. Н. Геймификация как способ организации обучения// Вестник ТПУ (TSPU Bulletin). 2015. 9 (162). С. 60-64.
- 4) The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice. Karl M. Kapp. John Wiley & Sons, 2013.
- 5) Quizziz: <https://quizizz.com/>