

Технология геймификации как средство повышения мотивации учащихся в обучении иностранному языку

Шувалова Екатерина Александровна

Студент (бакалавр)

Государственный социально-гуманитарный университет, Коломна, Россия

E-mail: ekaterinashuvalova23@yandex.ru

На современном этапе обучения одной из главных проблем, с которой сталкиваются многие учителя, является снижение мотивации обучающихся. Молодое поколение все сложнее заинтересовать процессом обучения, они легко отвлекаются, их внимание сложно удержать на долгое время. Дети привыкли играть в компьютерные игры, где можно выполнять различные задания, зарабатывая за них очки. Но данные игровые механики могут быть применены в процессе обучения с помощью технологии геймификации. Данный термин был введен британским профессором и писателем Ричардом Бартлом в 1980 году. Под геймификацией ученый понимал использование игровых элементов для совместной деятельности пользователей [2].

Впервые применение игровых элементов для решения конкретных задач было реализовано немецким реформатором Г. Терстегеном в XVIII веке. Им была разработана карточная игра, состоящая из 365 карт, на которых были написаны слова мудрости, советы и молитвы. Таким образом, человек, с одной стороны, играл в лотерею, а с другой - практиковал христианскую веру [1]. При принятии билля «О долготе» в 1714 году Парламентом Великобритании был так же реализован игровой подход. Был объявлен конкурс, по итогам которого предусматривалось вознаграждение тому человеку или группе лиц, которые смогли бы определить долготу на море. После принятия данного законопроекта были разработаны различные технические приспособления для решения данной проблемы, однако ни одно из них не получило признания [1].

Позднее игровые методики стали применяться в сферах бизнеса и рекламы. Так, например, в 1979 году авиакомпания «Texas International Airlines» разработала первую программу лояльности, согласно которой клиенты, летая одной авиакомпанией, зарабатывали баллы и получали бесплатные билеты. Такая программа смогла заинтересовать и привлечь новых клиентов компании [1].

В конце 20 века в связи с развитием технологий и растущей популярности компьютерных игр, многие ученые начали задумываться о применении игровых методик в учебных целях. Исследователи Т. Мэллоун и М. Лешпер, изучили популярные образовательные игры и выявили в них 4 основополагающих фактора - вызов, фантазия, любопытство и контроль, что способствовало развитию геймификации в образовании [2].

На современном этапе геймификацию в образовательном контексте понимают как «интеграцию 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» (Титова 2019, с.137).

К. Вербах и Д. Хантер выделяют в структуре геймификации следующие три элемента:

1. Динамика игры (обеспечивает вовлеченность игроков: сценарий, сюжет, временные ограничения);
2. Механика игры (основные процессы, которые движут действиями: испытания, сотрудничество, обратная связь, кооперация, соревнование, вознаграждение);

3. Игровые компоненты (конкретные механизмы, в которых воплощается динамика и механика: очки, уровни, бейджи, медали, доска достижений) [3].

Элементы геймификации похожи на те, которые используются в компьютерных играх. Видеоигры удерживают внимание игроков на длительное время за счет перехода на новый уровень и получения вознаграждения после накопления определенного количества очков. Таким образом, у игрока появляется стойкая мотивация на дальнейшее прохождение игры. Геймификация позволяет использовать данную методику в образовательных целях. С помощью различных геймифицированных элементов создается главный компонент игры - вовлеченность, что ведет за собой повышенную мотивацию и интерес к процессу учебы. Уроки становятся более увлекательными за счет их превращения в интересное путешествие с баллами и уровнями. При составлении геймифицированного урока учитель может воспользоваться такими веб-сайтами как Learningapps.org и Learnis.ru, где он сможет создать свои упражнения на основе представленных шаблонов. Геймифицированные задания в «оффлайн» формате могут быть представлены в виде кроссвордов, лабиринтов, головоломок.

В контексте обучения иностранному языку технология геймификации может использоваться для всех видов речевой деятельности. Игровые элементы могут быть включены в этапы изучения новой лексики, использования грамматических конструкций, тренировки спонтанной речи и т.п. Геймификация способствует развитию иноязычных коммуникативных компетенций, а также навыков критического мышления и работы в команде.

В период прохождения производственной, педагогической практики в 8 классе в г.о. Коломна, была разработана балльная система оценивания на уроках английского языка в дополнение к основной пятибалльной. Система состояла в следующем: 10 баллов ученики получали за выполнение домашнего задания, 10 баллов - за работу на уроке и 5 баллов за ответ домашнего задания на уроке и ответы на дополнительные вопросы. Также была введена система уровней: первый уровень - 100 баллов, второй уровень - 150 баллов и третий уровень - 200 баллов. Достижение последнего уровня гарантировало получение дополнительной пятерки по английскому языку. В конце урока баллы подсчитывались и заносились на доску достижений, где каждый мог посмотреть и проанализировать свой результат. После семи уроков из 17 учащихся 5 учеников достигли третьего уровня, 5 учеников достигли второго уровня и все остальные - первого. Проведенное анкетирование после завершения применения данной технологии показало, что большинству учащихся понравилось работать с балльной системой. Им было интересно зарабатывать баллы, чтобы достигнуть определенного уровня. Также это мотивировало их на выполнение домашнего задания и активную работу на уроке.

Проведенное исследование показало, что геймификация является эффективной технологией для повышения мотивации обучающихся. Игровые элементы позволяют заинтересовать ученика и активизировать процесс познания, что приводит к достижению запланированных образовательных результатов.

Источники и литература

- 1) Артамонова В.В. Исторические аспекты развития концепции геймификации // Историческая и социально-образовательная мысль. 2018. Том 10. №2/1. С.54-62.
- 2) Артамонова В.В. Развитие концепции геймификации в XXI веке // Историческая и социально-образовательная мысль. 2018. Том 10. №2/2. С.37-43.
- 3) Титова С.В. Чикризова К.В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал // Педагогика и психология образования. 2019. №1. С.135-151.