

Керова Алина Валерьевна

соискатель, старший преподаватель

ФГБОУ ВО «Московский государственный лингвистический университет»

г. Москва

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

Аннотация: перед современным образованием сегодня стоит сложная задача: передать образовательный контент и одновременно стимулировать интерес к получению новых знаний, повысить активность группы и улучшить взаимодействие между всеми участниками образовательного процесса и тем самым способствовать развитию необходимых профессиональных навыков. В этой связи в последнее десятилетие стало актуальным применение игровых методик в неигровых ситуациях в процессе обучения. Этот процесс вовлечения и мотивации получил название «геймификации образования». В частности, введение игровых элементов на языковых занятиях в вузе может способствовать не только усвоению грамматического или лексического материала, игра, обладая эмоциональной составляющей, может усилить многие процессы на уроке, а именно позволит создать такую информационно-обучающую среду, которая способствует самостоятельному и активному стремлению студентов к обучению, развитию профессиональных навыков и умений, таких как критическое мышление, умение принимать решения, работать в команде. Таким образом, геймификация помогает раскрыть творческие способности и мотивирует самообразование.

***Ключевые слова:** геймификация, игровые технологии, мотивация, вовлечение, ролевая игра.*

Перед современным образованием сегодня стоят сложные и важные задачи: передать образовательный контент, одновременно стимулировать интерес к получению новых знаний, а также повысить групповую активность и взаимодействие между преподавателями и студентами и самими студентами. В этой связи в последнее десятилетие стало актуально применение игровых

методик в неигровых ситуациях в процессе обучения. Использование этого подхода позволяет значительно увеличить эффективность образовательного процесса. Этот процесс вовлечения и мотивации получил название «геймификации образования» [2, с. 314].

Идея привлечения игр в процесс обучения не является новой. Еще К.Д. Ушинский рекомендовал включать игровые элементы в учебный монотонный труд детей, чтобы сделать процесс познания более продуктивным. По его мнению, игра заменяет ребенку действительность и делает ее более интересной и понятной потому, что он сам ее создает. В игре ребенок создает свой мир и живет в нем, и следы этой жизни глубже остаются в нем, так как здесь присутствует эмоциональная составляющая и он сам распоряжается своим творением [4].

Вопросы использования игры в методике преподавания иностранного языка были освещены в трудах

И.Н. Верещагиной, Г.В. Роговой, Е.И. Пассова, Д.Б. Элькониной, В.В. Андриевской и других авторов. Несмотря на это, языковые игры применяются недостаточно широко, скорее как бонус за успешную работу или в качестве показательного урока. Однако, игра, обладая эмоциональной составляющей, является тем средством, благодаря которому можно интенсифицировать многие процессы на уроке. Использование игр в классе является обязательным видом деятельности для создания ситуации общения и эффективности учебного процесса.

В этой связи, считаем необходимым, в настоящих реалиях обновление образовательного контента и возможностей его освоения с учетом особенностей психологического портрета современных обучающихся (поколение зумеров и альфа). Поколение зумеров – термин, применяемый в мире для поколения людей, родившихся примерно с 1984–2010 гг. Поколение альфа – термин, применяемый в мире для поколения людей, родившихся примерно с 2010–2020 гг. Если поколение Z формировалось в период внедрения цифровых технологий в повседневную жизнь, то для поколения альфа гаджеты уже не являются

новинкой, а виртуальный мир не отличается от реального. Поколение альфа еще называют «детьми смартфонов». В этой связи мы понимаем всю значимость перемен в области образования для нового поколения, для которого очень важны гаджеты и интернет, а также качество предоставляемых услуг.

В данной связи интересной представляется идея создания таргетированных языковых игр, которые могут быть использованы на практических языковых занятиях:

- для повторения пройденного материала;
- для лучшего усвоения материала;
- для развития коммуникативных навыков при одновременном повторении, определенных тем;
- для использования во время проведения педагогической практики;
- для улучшения взаимодействия со школами-партнерами и для привлечения аудитории во время дней открытых дверей;
- для использования во время летних/зимних школ иностранного языка (в качестве отдельного модуля или в качестве основной деятельности для школы).

В настоящее время уже существуют различные игры в бумажном формате, однако преподаватели высшей школы нечасто к ним прибегают, считая это излишним и несерьезным. Однако, учитывая специфику познавательных особенностей нового поколения, мы считаем, крайне необходимым создавать новые, как настольные, так и компьютерные игры, а также обновлять старые, делать их красивыми и современными, так как именно эстетика играет важную роль для поколения альфа.

При создании игр, необходимо учитывать некоторые моменты, а именно, типы игр, их задачи и базовые термины. Во-первых, в каждой игре есть сеттинг (setting) – «обстановка», «помещение», «установка», «оправа» – среда, в которой происходит действие художественного произведения, настольной или компьютерной игры, место, время и условия действия, это весь мир игры. Во-вторых, легенда – литературная часть сеттинга, которая имеет непосредственное отношение к игре (описывает стартовое состояние перед игрой). Легенда и

сеттинг играют колоссальное значение, так как с их помощью можно создать целый волшебный игровой мир, куда так захочется возвращаться или игра просто оставит сильное впечатление и добавит позитивных ассоциаций у игроков.

Определений понятия «игра» много [5], однако в рамках данной статьи под *игрой* мы понимаем «ограниченный по времени творческий процесс с вовлеченными в него игроками, которые достигают игровых целей путем принятия решений и управления игровым инвентарем в рамках правил» [3]. Из данного определения мы можем сделать вывод о том, что у игры есть правила, должен быть конфликт, игра включает в себя процесс принятия решений, игра добровольна, результат её должен/может быть непредсказуем, а также есть определенный инвентарь/ресурсы.

При создании любой игры важно понимать *для чего* вообще нужна эта игра, на что эта игра может быть похожа (книга, фильм телеигра, сериал) и какую проблему может решить использование данной игры в образовательном курсе? Например, игра может быть по мотивам книг о Гарри Поттере и быть направлена на повторение или изучение видовременных форм глагола. Далее необходимо понимать, что может стать значимым результатом после проведения игры, например, автоматизированное употребление определенных форм глагола. Важно перед игрой четко обозначить каким должен быть результат и как его достичь, а также даны временные рамки и ограничено количество участников. Правила должны быть прописаны заранее и озвучены перед началом.

По задачам проведения игры можно условно разделить на: проблематизирующие, в которых мы выявляем зоны развития; исследовательские, в которых ищем новые решения проблем; экзаменационные, в которых проверяем знания и навыки; и энциклопедические, в которых формируем знания и навыки.

По форме проведения игра может быть: в форме квеста (последовательное решение задач), настольной, ролевой (примеряем на себя различные роли) и симуляций (повторяем в игре реальные учебные процессы). Поле в игре может

быть квадратное или шахматное, гексагональное (в форме сот) и змейка. Наиболее распространённой в языковых играх можно считать «змейку», так как такое игровое поле допускает участие больше двух участников, что добавляет фановости и удовольствия от общения в игре, требует использования кубика (цифрового кубика в телефоне, например).

Кроме того, языковые игры можно условно разделить лексические, грамматические, фонетические и орфографические. Лексические игры способствуют увеличению словарного запаса и отработке слов в различных ситуациях (например, кроссворды). Грамматические игры способствуют отработке грамматических конструкций в коммуникации, что является основополагающей целью подобных упражнений, так как выполнение упражнений на перевод или раскрытие скобок является лишь базовым этапом введения грамматического материала. Без отработки пройденного материала при помощи коммуникативных упражнений или игр усвоение новых тем будет недостаточным с точки зрения возможности обучающимся в будущем свободно применять изученное. Фонетические игры направлены на формирование фонетического слуха и помогают сконцентрироваться на произносительных особенностях. Орфографические игры помогают закрепить правописание слов, но в игровой форме, в которой присутствует соревновательность, фановость и эстетика, что способствует закреплению позитивных ассоциаций с изучаемым материалом.

Для того, чтобы игру можно было масштабировать, в игре должны быть даны четкие ответы, которые могут быть написаны на обратной стороне карточек или в отдельной брошюре, а также быть размещены в сети, что кажется наиболее привлекательным для поколения Z. Если игра не предполагает конкретных ответов, то тем больше диапазон работы над игрой на занятии. Можно сказать, что игры способствуют переводу знаний в умения. Что касается сложности игры, то она не должна быть простой, скорее наоборот, чтобы способствовать всестороннему развитию.

В игровом процессе также важна оценка или некий результат, который получит победитель, чтобы не терять ощущение соревновательности и азарта, тем более, если это экзаменационная игра. Нам представляется, что именно этот тип игры может стать наиболее перспективным в высшем образовании в будущем, так как позволит измерить знания и компетенции обучающихся. Экзаменационная игра позволит проявить себя в большей мере, больше, чем позволяет тест или устный ответ, так как игра может быть симуляцией реальных процессов, так как предполагает коммуникацию с другими участниками, то есть позволяет оценить как hard skills, так и soft skills, развитие которых выходит на первый план в современном мире.

Введение игровых элементов на занятиях по иностранному языку в вузе должно быть направлено не только на запоминание новой лексики или отработку грамматического материала, но и на приобретение профессиональных навыков и получение новых знаний в той или иной профессиональной области. Геймификация в высшей школе призвана создать такую информационно-обучающую среду, которая бы способствовала самостоятельному, активному стремлению студентов к получению знаний, профессиональных навыков и умений, таких как критическое мышление, умение принимать решения, работать в команде, быть готовым к сотрудничеству. Таким образом, геймификация помогает раскрыть творческие способности и мотивирует самообразование.

Список литературы

1. Асташова Н.А. Ресурсы геймификации в образовании: теоретический подход / Н.А. Асташова, С.К. Бондырева, О.С. Попова // Образование и наука. 2023. – Т. 25. №1. – С. 11–45.

2. Варенина Л.П. Геймификация в образовании / Л.П. Варенина [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii> (дата обращения: 10.06.2024).

3. Кузнецова Е.С. Целевые деловые игры как эффективное средство развития профессиональных компетенций / Е.С. Кузнецова, Р.И. Крылов // Сборник трудов по проблемам дополнительного профессионального образования. – 2019. – №36. – С. 31–38. – EDN FZTHJR

4. Ушинский К.Д. Психологические и логические основы обучения / К.Д. Ушинский // Избр. пед. соч. – В 2 т. Т. 2. – М., 1954.

5. Avedon E., Sutton S.E. The Study of Games. New York: John Wiley & Sons, 1971.