

ТЕХНОЛОГИЯ СОРЕВНОВАТЕЛЬНОЙ ГЕЙМИФИКАЦИИ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ КУРСАНТОВ ВОЕННЫХ ВУЗОВ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Ванягина М.Р.¹

¹ ФГКВБОУ ВО «Санкт-Петербургский военный ордена Жукова институт войск национальной гвардии Российской Федерации», Санкт-Петербург, e-mail: marmalkina@rambler.ru

Необходимость интенсификации процесса обучения иностранным языкам в военных вузах в связи с ограниченными возможностями практики иноязычного общения в повседневной жизни ставит задачи применения эффективных педагогических технологий. Соревновательная геймификация является продуктивной технологией иноязычного обучения в высшей военной школе с учетом гендерно-возрастных характеристик курсантов учебной группы и особенностей военной образовательной среды. Высокая роль воинского коллектива и значимость соревновательного момента в мужском сообществе делает такие виды групповой работы как соревновательные игры предпочтительными для активизации познавательной деятельности обучающихся. В статье описано применение данной технологии в экспериментальных группах курсантов при завершении прохождения профессионально ориентированных тем, таких как «Вооружение и боевая техника стран изучаемого языка» и «Тактика действий подразделений стран изучаемого языка». Итоговое занятие по теме проходило в форме соревнования между двумя командами внутри учебной группы, которое состояло из нескольких лексико-грамматических и коммуникативных заданий. В конце игры подсчитывались очки, выбирался победитель и подводились итоги соревнования. Константирующий срез экспериментального обучения показал более высокий уровень владения обучающимися учебным материалом по теме в экспериментальных группах по сравнению с контрольными, что доказывает эффективность предложенной технологии.

Ключевые слова: геймификация, соревнование, иноязычное обучение, высшая военная школа, продуктивные технологии, гендерно-возрастные характеристики.

COMPETITIVE GAMIFICATION TECHNOLOGY FOR FOREIGN LANGUAGE TEACHING OF THE HIGHER MILITARY SCHOOL CADETS

Vanyagina M.R.¹

¹FGKVOU VO "Saint Petersburg military Order of Zhukov institute of the national guard of the Russian Federation", Saint Petersburg, e-mail: marmalkina@rambler.ru

The necessity to intensify the process of teaching foreign languages in military higher educational institutions due to the limited opportunities for the practice of foreign language communication in everyday life poses the challenges of using effective pedagogical technologies. Competitive gamification is a productive technology of foreign language teaching at a higher military school, taking into account the gender and age characteristics of the cadets of the study groups and the peculiarities of the military educational environment. The high role of the military team and the importance of the competitive moment in the male community makes such types of group work as competitive games preferable for activating the cognitive activity of the cadets. The article describes the use of this technology in experimental groups of cadets when completing professionally oriented topics, such as "Weapons and military equipment of the countries of the foreign language" and "Tactics of units operations of the countries of the foreign language". The final lesson on the topic was held in the form of a competition between two teams within the study group. The competition included several lexical-grammatical and communicative tasks. The points were counted at the end of the game, the results of the competition were summed up the winner was chosen. The results of the experimental training showed a higher level of proficiency in the study material on the topic in experimental groups compared to control groups, which proves the effectiveness of the proposed technology.

Keywords: gamification, competition, foreign language training, higher military school, productive technologies, gender-age characteristics.

Любой современный специалист должен обладать знанием иностранных языков для использования их в профессиональной, академической сфере и повседневной деятельности. Военнослужащие не являются исключением. Курсанты военных вузов изучают иностранные

языки для формирования способности участия в иноязычной коммуникации в профессиональных ситуациях. Для развития иноязычной профессионально-коммуникативной компетенции обучающихся преподаватели иностранных языков высшей военной школы используют разные продуктивные технологии обучения, в том числе игровые, зарекомендовавшие себя в педагогической практике. «Перед современным российским военным образованием стоит задача обновления содержания и методов обучения, в том числе иностранному языку» [1, с. 185].

Проводя на занятиях по иностранному языку разные конкурсы и игры, мы заметили, что курсанты с высокой степенью вовлеченности готовы участвовать в подобных мероприятиях. В мужском воинском коллективе дух соревновательности ярко выражен, это доказывают данные из психологии спорта. Курсанты активно проявляют инициативу и охотно участвуют в учебной деятельности, когда задействованы игровые моменты и присутствует атмосфера здорового соперничества. Данные наблюдения позволили выдвинуть гипотезу о продуктивности применения технологии соревновательной геймификации для интенсификации иноязычного обучения в военных вузах.

О позитивной роли обучающих игр известно давно. Многие педагоги с большим успехом используют игровые методики в образовательных целях. Термины «игрофикация» и «геймификация» были связаны изначально с внедрением игровых методик в различные процессы и прочно обосновались в педагогике. Геймификация в сфере образования активно продвигается с развитием цифровых технологий, а также в связи с тем, что студентами/курсантами стали представители поколения Z – «цифровые аборигены», выросшие на компьютерных играх.

Геймификация – применение игровых приемов в изначально неигровых процессах. Игра помогает создавать устойчивую обратную связь с обучающимся, направлять и корректировать действия участников обучения, активизировать усвоение учебного материала. Главное достоинство геймификации – повышение мотивации к обучению за счет вовлеченности в игровой процесс. Высокая мотивация помогает справляться с трудными моментами в процессе обучения, проявлять целеустремленность, выполнять поставленные задачи и находить эффективное решение проблем.

Стоит отметить, что традиционные методики обучения часто фокусируются на ошибках обучающегося. Ему указывают на то, что он сделал неправильно. В игровых методиках акцент ставится на достижении успеха. Геймификация позволяет постепенно усложнять учебные задачи, переходя как в компьютерной игре от простых уровней к сложным. Контролируя процесс игры, преподаватель получает обратную связь от курсантов, он инициирует взаимодействие и коммуникацию. С помощью геймификации можно

преодолеть некоторые проблемы и противоречия, которые существуют в обучении иностранному языку в военных образовательных организациях высшего образования, такие как «недостаточная мотивация обучающихся; начальная разноуровневая подготовка студентов (курсантов)» [2, с. 165], малое количество часов на дисциплину, ограниченные возможности практики иноязычного общения в повседневной жизни военнослужащих.

Цели исследования: проанализировать понятие соревновательной геймификации с точки зрения возможности применения данной технологии для повышения эффективности иноязычного обучения в высшей военной школе; провести экспериментальное обучение с использованием соревновательной геймификации в группах курсантов военного вуза на занятиях по иностранному языку; на основе данных эксперимента сформулировать выводы о целесообразности применения рассматриваемой технологии и дать практические рекомендации по внедрению соревновательной геймификации в обучение курсантов военных вузов иностранному языку.

Материал и методы исследования. В работе использовались теоретические методы: изучение и анализ теоретических научных источников по теме рассматриваемого вопроса, систематизация полученных данных, прогнозирование, экстраполяция педагогического опыта; эмпирические методы: экспериментальное обучение, опрос обучающихся. Экспериментальное обучение проводилось в двух экспериментальных группах курсантов, результаты обучения сравнивались с результатами в двух контрольных группах. Также по завершению эксперимента был проведен опрос обучающихся об их мнении относительно результатов применения соревновательной геймификации на занятиях по иностранному языку.

Результаты исследования и их обсуждение. Многие исследователи в области методики обучения иностранным языкам занимались вопросами применения обучающих игр и геймификации. Геймификация относится к интерактивным методам обучения, позволяющим осуществлять различные стратегии взаимодействия в образовательных целях. Е.Н. Соловова заявляет, что «ключевым элементом курса иностранного языка должна быть высокая степень интерактивности» [3, с.70]. Она приветствует разнообразие форм общения в педагогической практике. «К таким формам общения можно отнести: ролевые и ситуационные игры, дебаты, дискуссии, студенческие конференции, разнообразные формы исследовательских, творческих и игровых проектов...» [2, с. 70]. Ученые из научной школы Я.М. Колкера отмечают, что «более ста лет назад один из самых знаменитых натуралистов своего времени Томас Хаксли определил образование как изучение правил игры под названием «жизнь» [4, с.3]. Р.П. Мильруд, И.Р. Максимова уделяют большое внимание обучающим играм, они сравнивают всю нашу жизнь с мегаигрой. «Игра – это реализация

стратегий для выигрыша. Жизнь требует от человека решения непрерывной череды выбора стратегий деятельности и поведения. Поэтому жизнедеятельность представляет собой непрерывную мегаигру с другими игроками или с собой. В эту мегаигру, которая охватывает все виды человеческой активности, с необходимостью вовлекается каждый» [5, с. 237]. Габе Цихерман, которого считают основоположником геймификации, выделяет ее основные характеристики: эмоции; мотивация; жажда приобретения, желание получить приз; конкурентность; тяга к первенству; соревновательный дух; азарт; возможность достижения победы; добровольное участие; обратная связь [6]. Так, большинство отечественных и зарубежных исследователей по педагогике и практиков в области подготовки спортсменов подчеркивают важность соперничества или соревновательного момента в геймификации. В связи с этим мы посчитали целесообразным рассмотреть как основные работы по геймификации в обучении, так и исследования в области психологии спорта. Человек выбирает спортивную или игровую деятельность как способ удовлетворения своих потребностей. Г.Д. Горбунов относит к этим потребностям: деятельность, активность, движение, реализацию рефлексов цели и свободы, соперничество, соревнование, самоутверждение, новые впечатления, потребности быть в группе, общаться и др. [7].

Мотивация включения в деятельность, в том числе игровую или спортивную, как правило, основывается на двух принципах: достижения успеха или избегания неудач. Мотивация достижения – это стремление к успеху, желание достичь поставленную цель. Проблемой мотивации достижения занимались многие психологи. Это доказывают исследования американского ученого Дэвида Макклелланда, который выделяет четыре основные социальные потребности: достижения успеха, принадлежности к группе, власти и избегания. Макклелланд считает, что потребность в достижении успеха является бессознательным побуждением к более качественному действию, к стандарту совершенства [8].

Мотивация достижения зачастую связана с соревновательностью. Рейнер Мартене, успешный спортивный тренер, определяет соревновательность как предрасположенность к стремлению удовлетворенности при сравнении с образцом совершенства в присутствии тех, кто способен оценивать. Он рассматривает соревновательность как поведение достижения в соревновательной ситуации, где главным фактором является общественная оценка [9].

При внедрении геймификации важно соблюдать главное правило, чтобы у участников целевая ориентация была не только на достижение результата, но и на сам процесс, на приобретение навыков и умений во время выполнения задания [10]. Целевая установка лишь на результат предполагает сравнение себя с другими и стремление к превосходству над ними, в то время как целевая установка на задание подразумевает сравнение своего действия

с предыдущими и улучшение своего результата. Установка на задание обеспечивает защиту от разочарования, когда твой результат превосходят другие.

Применение соревновательной геймификации особенно актуально в военных образовательных организациях высшего образования, поскольку обучающиеся в них в основном представители мужского пола. По данным гендерной психологии в мужчинах природой заложена конкурентная борьба, поэтому они с большей охотой участвуют в мероприятиях с элементами соперничества.

Соперничество в контексте геймификации является не отрицательной характеристикой, к тому же соревновательные игры, предполагающие командную работу, развивают навыки сотрудничества. Сотрудничество осуществляется между членами одной команды, оно направлено на взаимодействие и поиск эффективных совместных решений задач. При этом «фундамент для позитивной групповой идентичности» [11, с. 145] может основываться на принадлежности к единой группе, к одной команде.

Для подтверждения гипотезы об эффективности технологии соревновательной геймификации нами было предпринято экспериментальное обучение в двух группах курсантов по 12 человек. В экспериментальных группах в течение учебного года итоговые занятия по темам проводились в виде игры-соревнования, включающей задания по пройденному материалу, организованные в виде конкурсов на скорость, на набор определенного количества баллов по заявленным критериям. Были выбраны две контрольные группы (11 и 13 человек), где итоговые занятия проводились традиционно в основном, в виде повторения и обобщения пройденного материала.

Перед проведением конкурса экспериментальная учебная группа делилась на две команды. Командам предлагалось выбрать себе капитана, придумать название и девиз на иностранном языке. Так, после темы «Вооружение и боевая техника страны изучаемого языка» были задания: записать как можно больше военных терминов по теме на скорость; заполнить таблицу с тактико-техническими характеристиками образца вооружения, выбрав эту информацию из текста; представить свой образец боевой техники перед иностранной делегацией на выставке вооружения; выполнить письменно задания по видеоролику о преимуществах того или иного вида оружия после однократного представления. Соревнование команд после темы «Тактика действий подразделений армии страны изучаемого языка» включало такие задания, как расшифровать военные аббревиатуры на скорость; записать названия подразделений по визуальному представлению на слайдах тактических знаков; описать обстановку подразделения противника, используя карту; провести брифинг с представителями союзных войск для выполнения заданной боевой задачи. Каждое задание имело критерии оценивания и выставления баллов. Таким образом,

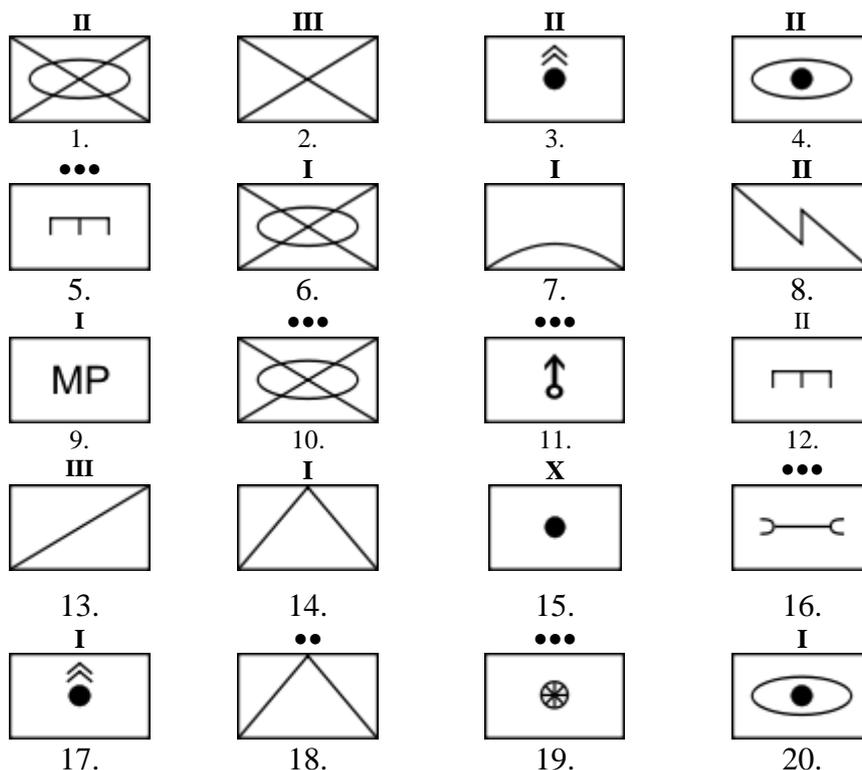
после выполнения каждого задания подводились итоги и подсчитывались баллы. Команда, набравшая максимальное количество баллов, объявлялась победителем и все ее участники получали оценку «отлично» за занятие, а также участие каждого игрока учитывалось в выставлении баллов согласно балльно-рейтинговой системе оценивания. Проведение подобных занятий показало высокую заинтересованность курсантов и желание освоить материал с целью продемонстрировать его владение на итоговом занятии.

Приведем примеры заданий в игровых конкурсах:

Задание 1. Расшифруйте аббревиатуры и переведите на скорость названия воинских подразделений:

1. B (Bravo) Co; 2. The 3d Bn; 3. The 89th Inf Bde; 4. A (Alfa) Co; 5. The 2nd CBRN Defense Bn; 6. HQ Co; 7. The 2nd Plat; 8. The 1st Arty Bn; 9. The 38th Mech Div; 10. Btry CO; 11. 42nd AT Co; 12. C (Charlie) Btry; 13. the 6th MP Plat.

Задание 2. Произнесите названия воинских подразделений, изображенных с помощью тактических знаков:



Задание 3. Разыграйте сцену в тройках (допрашиваемый; офицер, ведущий допрос; переводчик) «допрос военнопленного», используя образец:

- | | |
|--|---|
| <p>1. Доложите положение переднего края обороны вашего батальона. Проходит ли передний край обороны по реке Блю?</p> <p>2. Где расположен передовой район обороны?</p> | <p>1. No, it doesn't. The Blue River is outside the battalion defense.</p> <p>2. The FDA is located on Hills 301 and 303.</p> |
|--|---|

- | | |
|--|---|
| 3. Сколько мотопехотных рот развернуто в передовом районе обороны? | 3. The battalion has 'three-front-one-back' formation. There are three companies deployed in the FDA. |
| 4. Где расположены ротные опорные пункты? | 4. The strong points of companies A, B and C are located in the grid 47 59. |
| 5. Имеются ли танковые подразделения в передовом районе обороны? | 5. Yes, there is a tank platoon on the right flank of the battalion defense area. |

За каждый правильный ответ начислялись баллы. В заданиях на скорость дополнительные баллы начислялись той команде, которая первой выполняла задание. Баллы подсчитывал преподаватель, либо выбирался курсант, отвечающий за ведение игры и подсчет баллов, при необходимости назначалось жюри из состава учебной группы.

В конце экспериментального обучения было проведено итоговое тестирование в контрольных и экспериментальных группах. Тест содержал лексико-грамматические и речевые задания по пройденному материалу. Результаты теста в экспериментальных группах оказались выше (средний балл 4,5 и 4,7), чем в контрольных группах (средний балл 3,8 и 4,1).

Опрос курсантов в экспериментальных группах также показал заинтересованность обучающихся в применении геймификации в учебном процессе. Курсанты высказались о большом интересе в подобных соревнованиях, повышении мотивации к обучению иностранных языков таким способом, выразили желание продолжить участие в учебных играх. Все высказались положительно о применении соревновательной геймификации на занятиях по иностранному языку.

Выводы. На основании экспериментального обучения нами были сделаны выводы об особенностях внедрения соревновательной геймификации в учебный процесс. Соревновательная геймификация, безусловно, является эффективной технологией активизации учебной деятельности и повышения мотивации к обучению иностранных языков в курсантских группах, представляющих собой мужские коллективы, функционирующие в военной образовательной среде.

При использовании соревновательной геймификации надо обращать внимание на условия обучения и принимать во внимание многие нюансы: уровень языковой подготовки курсантов; настрой в группе; слаженность коллектива; возможность распределения ролей в конкурсе согласно психологическим характеристикам обучающихся (командир, член жюри, ведущий); материально-техническое оснащение конкурсов; необходимость подведения итогов и рефлексии относительно достигнутых результатов; адекватное награждение победителей; соотносимость основных целей обучения и целей соревновательной игры.

Таким образом, соревновательная геймификация является перспективным направлением в обучении иностранным языкам в высшей военной школе. Проведение обучающих игр, конкурсов, олимпиад, геймификация учебного процесса могут быть достаточно продуктивным способом интенсификации обучения иностранным языкам. Вовлечение в совместную командную работу и соревновательный игровой момент способствуют повышению мотивации обучающихся.

Список литературы

1. Антоненко Е.Р. Проектирование технологии индивидуально ориентированного обучения иностранному языку курсантов военного вуза // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2016. № 7-3(61). С. 185-187.
2. Ванягин В.Е. Ванягина М.Р. Проблемы и противоречия обучения иностранным языкам в военных образовательных организациях высшего образования и пути их решения // Вестник ПНИПУ. Проблемы языкознания и педагогики, 2018. №3. С.162-174. DOI: 10.15593/2224-9389/2018.3.14.
3. Соловова Е.Н. Перспективные направления развития вузовской методики преподавания иностранных языков // Вестник МГИМО Университета. 2013. №6 (33). С.67-70.
4. Колкер Я.М., Устинова Е.С., Еналиева Т.М. Практическая методика обучения иностранному языку. М.: Академия, 2000. 264 с.
5. Мильруд Р.П., Максимова И.Р. Игры, в которые играют учителя с учащимися: языковая педагогика в действии // Язык и культура, 2019. № 45. С.235-249. DOI: 10.17223/19996195/45/17.
6. Zichermann G. Cunningham Ch. Gamification by design. O'Reilly Media Inc., 2011. 210 p.
7. Горбунов Г.Д. Психопедагогика спорта: учебное пособие для СПО, 6-е изд., М.: Юрайт, 2019. 269 с.
8. Макклелланд Д. Мотивация человека. СПб.: Питер, 2007. 672 с.
9. Martens R. Successful Coaching, Kindle Edition, 2012. 443 p.
10. Ванягина М.Р. Соревновательная геймификация иноязычного образования в высшей школе // Обучение иностранным языкам - современные проблемы и решения: сборник материалов I Международной научно-практической конференции имени Е.Н. Солововой. (Москва, 05–06 ноября 2019 года). Обнинск: ЗАО "Издательство "Титул", 2020. С. 108-112.
11. Зарипов Р.И., Чудинов А.П. Этнические стереотипы армейского социума США // Политическая лингвистика, 2018. № 2(68). С. 144-146. DOI: 10.26170/pl18-02-19.