

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ПРОЦЕССА ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ СТУДЕНТОВ НЕЯЗЫКОВЫХ ВУЗОВ

Квач Н.В.

ФГБОУ ВО «Калужский филиал РАНХиГС», Калуга, e-mail: kvach.70@mail.ru

Цель исследования – проверить на практике эффективность включения элементов геймификации в процесс изучения иностранного языка студентами неязыковых вузов в качестве одного из инструментов повышения мотивации обучающихся к данному предмету. В процессе подготовки к проведению эксперимента были изучены труды ученых по данной проблематике. Актуальность исследования состоит в необходимости изучить влияние внедрения элементов геймификации в образовательный процесс в связи с активным вовлечением современной молодежи в компьютерные игры. В работе анализируется возможность практического применения элементов геймификации непосредственно в ходе проведения занятий по дисциплине «Иностранный язык» для студентов уровня бакалавриата в неязыковом вузе. Приводится содержание экспериментальной работы для подтверждения выдвинутого предположения. Обращается внимание, что традиционные способы обучения иностранным языкам вполне возможно встраивать в современный процесс обучения иностранному языку посредством их изменения и включения в игровой процесс в виде соответствующих игровых элементов. Особое место отводится результатам применения элементов геймификации с точки зрения повышения мотивации студентов к изучению иностранного языка. Отмечается, что использование элементов геймификации способствует снятию языкового барьера у студентов и стимулирует рост интереса к изучению этой дисциплины в вузе. Статья предназначена для преподавателей иностранного языка различных образовательных учреждений. Особый интерес этот материал может представлять для преподавателей иностранного языка в неязыковом вузе.

Ключевые слова: обучение иностранному языку, неязыковой вуз, геймификация, мотивация, игровые элементы.

GAMIFICATION OF THE PROCESS OF TEACHING A FOREIGN LANGUAGE TO STUDENTS OF NON-LINGUISTIC UNIVERSITIES

Kvach N.V.

Kaluga Branch of RANEPa, Kaluga, e-mail: kvach.70@mail.ru

The purpose of the study is to test in practice the effectiveness of including gamification elements in the process of learning a foreign language by students of non-linguistic universities as one of the tools to increase students' motivation for this subject. In the process of preparing for the experiment, the works of scientists on this issue were studied. The relevance of the research lies in the need to study the impact of the introduction of gamification elements into the educational process in connection with the active involvement of modern youth in computer games. The paper analyzes the possibility of practical application of gamification elements directly during classes in the discipline "Foreign language" for undergraduate students at a non-linguistic university. The content of the experimental work is presented to confirm the proposed assumption. Attention is drawn to the fact that it is quite possible to integrate traditional methods of teaching foreign languages into the modern process of teaching a foreign language by changing them and including them in the gameplay in the form of appropriate game elements. A special place is given to the results of the application of gamification elements in terms of increasing students' motivation to learn a foreign language. It is noted that the use of gamification elements helps to remove the language barrier among students and stimulates the growth of interest in studying this discipline at the university. The article is intended for teachers of a foreign language in various educational institutions. This material may be of particular interest to teachers of a foreign language in a non-linguistic university.

Keywords: foreign language teaching, non-linguistic university, gamification, motivation, game elements.

Введение

Одним из интересных моментов в системе преподавания дисциплин в высшей школе можно считать использование элементов геймификации в процессе организации учебной

деятельности студентов в неязыковом вузе. Геймификация процесса обучения сегодня – одно из активно развивающихся направлений образования не только в России, но и во всем мире.

Цель исследования

Целями проводимого исследования были выбраны проверка эффективности включения элементов геймификации в процесс обучения иностранному языку студентов неязыкового вуза как одного из новых инструментов повышения мотивации студентов, а также изучение влияния внедрения элементов геймификации на формирование мотивации обучающихся в процессе изучения ими иностранного языка на современном этапе развития высшего образования.

Материал и методы исследования. В ходе проведения исследования были применены: метод теоретического анализа научных публикаций, посвященных изучению геймификации процесса обучения; анализ собственного опыта практической работы по организации и проведению занятий по дисциплине «Иностранный язык» для обучающихся в вузах.

С развитием общества меняются технические возможности обучения, что влечет за собой изменение используемых приемов и методов в обучении иностранным языкам. Очевидно, что с приходом цифровых технологий и ресурсов сети Интернет возможности изучения иностранного языка сильно расширились, позволяя задействовать при обучении студентов самую свежую и аутентичную информацию на занятиях по иностранному языку [1]. В то же время необходимо подчеркнуть, что практически стопроцентное использование компьютерных технологий студентами ведет к потере их интереса к традиционным методам обучения, например чтению и переводу текстов на иностранном языке или прослушиванию и воспроизведению диалогов носителей языка. Настоятельным требованием времени является внедрение игрового компонента в изучение иностранного языка не только на этапе изучения этого предмета в школе, но и в вузе, особенно в неязыковом [2].

На данный момент одним из действенных инструментов оптимизации процесса обучения иностранному языку в неязыковом вузе выступает геймификация изучения дисциплины «Иностранный язык» [3]. Использование игровых элементов исследуется учеными, педагогами и психологами с целью изучения их влияния на повышение эффективности образовательного процесса и мотивации к изучению различных дисциплин [4].

Любая задача, решаемая на уроке по иностранному языку в вузе с целью повышения эффективности мотивации и формирования положительных мотивов к изучению этого предмета, а также придание креативного характера учебной деятельности при создании благоприятных условий для коммуникации на иностранном языке должны подразумевать использование современных методов обучения. Исходя из уровня технической продвинутости

использования компьютерных технологий студентами, логично предположить, что включение игровых моментов в занятия будет способствовать повышению заинтересованности и вовлеченности студентов в процесс изучения иностранного языка [5, с. 43].

Термин «геймификация» введен в педагогике в 2012 году американским педагогом К. Каппом, этот термин означает использование игровых технологий в различных процессах осуществления деятельности человеком, включая образование [1]. Заслуга этого ученого состоит в том, что он рассмотрел геймификацию обучения с точки зрения необходимости выбора ее уровня в зависимости от обучающихся потребностей, а также предложил деление этого процесса на два вида, выделяя содержательную и структурную геймификацию [6].

Приход компьютеров, смартфонов и ноутбуков расширил игровые возможности для детей различных возрастов и сделал атмосферу игры повседневной реальностью для обучающихся, следовательно, использование элементов геймификации в процессе изучения иностранного языка должно способствовать минимизации языкового барьера и психологического отторжения при осуществлении учебной деятельности на занятиях по иностранному языку [7, 8, 9]. Повышение мотивации к изучению дисциплины «Иностранный язык» в неязыковом вузе для более эффективного освоения обучающимися навыков общения на неродном языке должно стать основанием для применения элементов геймификации в процессе преподавания иностранного языка [1]. Современные подходы к геймификации процесса образования предлагают использовать такие игровые компоненты, как баллы, уровни, аватары, бейджи, лидерборды, так как эти понятия и их значение знакомы обучающимся по играм. Организация командной состязательной деятельности и повышение уровня сложности заданий на занятиях по иностранному языку также способствуют росту интереса к учебе, так как являются одними из главных форм организации интернет-игр. При использовании электронно-цифровой формы в ходе обучения иностранному языку происходит стимулирование процесса изучения иностранного языка. Использование знакомых для студентов элементов геймификации в процессе осуществления деятельности по изучению иностранного языка типа «уровень», «таблица победителей», «бейджи» и другие усиливает вовлеченность обучающихся в учебный процесс, вызывает положительные эмоции в процессе усвоения языковых навыков и способствует более прочному усвоению изучаемого языкового материала [10, 11].

Практический опыт применения элементов геймификации как командной формы работы в рамках проведения аудиторных занятий по изучению иностранного языка в неязыковом вузе показывает, что игровая деятельность в составе команды развивает способность игроков эффективно коммуницировать, ставить перед собой цели и добиваться их, повышает мотивированность участников процесса обучения. Знакомые игровые реалии,

неформальные способы общения для усвоения лексико-грамматического материала способствуют вовлеченности студентов в учебный процесс посредством креативного характера работы, новизны форм сотрудничества обучающихся и преподавателя, соревновательной природы используемых игровых компонентов [12].

Внедрение элементов геймификации возможно практически во всех языковых аспектах: при изучении вокабуляра, грамматики, работе с текстом, аудировании и т.д. Например, составление таблицы лидеров (или «лидерборд») по результатам выполнения домашних заданий в течение семестра может способствовать росту мотивации обучающихся к качественному и своевременному выполнению задания. Организация процесса изучения грамматического материала с поэтапным усложнением выполняемых заданий и переходом студентов с одного уровня к более высокому (или отсутствие перехода в связи с недостижением положительного результата в освоении изучаемого грамматического материала) способствует повышению мотивации студентов, так как позволяет им выходить в лидеры учебной «гонки» с повышением своего учебного рейтинга на основе более эффективно сформированных языковых навыков и умений. Использование квестов для изучения фонетических особенностей языка (например, заданий на выбор соответствия написанного слова и его правильной транскрипции на этапе игры, где требуется получить ключ от «двери» с правильным словом для прохождения на следующий уровень), расширение вокабуляра посредством включения игровых моментов (например, поиск соответствия поговорок на русском и иностранном языке на этапе прохождения игры, где требуется выбрать правильные эквиваленты для получения пропуска на следующий раунд), совершенствование навыков проектной деятельности – это лишь небольшой перечень элементов геймификации, которые возможно использовать в ходе организации и проведения занятий по иностранному языку в неязыковом вузе с поэтапным переходом от простого языкового материала к более сложному. Отдельно хотелось бы подчеркнуть необходимость осуществления обратной связи с преподавателем. При выполнении определенных заданий, прохождении конкретных этапов индивидуально или в составе команды участникам необходимо объяснять их языковые ошибки для их возможного устранения в будущем, предлагать более эффективные методы решения поставленной языковой задачи для создания креативной атмосферы при проведении занятия по иностранному языку, учитывая при этом преимущество образовательных целей, где элемент использования игровых методов и заданий – не самоцель, а инструмент для достижения положительного отношения студентов к учебе в целом и к изучению иностранного языка в частности.

Для проверки предположения, что использование элементов геймификации в процессе построения занятий по иностранному языку в неязыковом вузе может способствовать

повышению заинтересованности обучающихся в успешном изучении дисциплины «Иностранный язык», в программу обучения 16 студентов экспериментальной подгруппы 2-го курса специальности «Менеджмент» уровня бакалавриата в Калужском филиале Российской Академии народного хозяйства и государственной службы при президенте Российской Федерации (РАНХиГС) были включены задания с элементами геймификации. Для каждого участника была составлена своя дорожная карта прохождения материала на уроках иностранного языка. В нее также были включены результаты выполнения заданий каждым студентом. В течение семестра обучающиеся экспериментальной группы вносили свои показатели достижений (выраженные в баллах) в свои личные карты. При достижении определенных показателей появлялась возможность перейти на следующий уровень. При отрицательных результатах студент спускался на уровень ниже. Каждый месяц преподаватель составлял электронную таблицу с продвижением участников эксперимента по маршруту. За особо успешно выполненные задания студент получал бонусы, которые суммировались с его баллами и способствовали продвижению на более высокий уровень.

Повышению мотивации к изучению иностранного языка и улучшению навыков общения способствовало проведение Дня английского языка с предложением принять участие в конкурсах по страноведению, разбив экспериментальную группу на команды. Каждая команда придумывала свой «аватар», получала карточки с заданиями в электронном виде. При положительном решении поставленной задачи в копилку команды шли баллы и уровень повышался, при отрицательном – команда опускалась на уровень ниже

Примером использования элементов геймификации для отработки фонетических навыков и произношения может служить соревнование обучающихся по прочтению английских скороговорок. Успешное и быстрое прочтение скороговорки позволяло команде перейти на уровень выше на этапе игры, где требовалось произнести как можно быстрее и точнее пароль в виде поговорки для доступа на следующий уровень. Выбор скороговорки зависел от того, какое окно на «маршрутной карте» откроет команда, причем с каждой новой карточкой повышалась сложность предлагаемой к прочтению фразы. Так появилась возможность стимулировать интерес обучающихся к традиционным способам изучения различных аспектов иностранного языка путем привлечения элементов геймификации.

В качестве подведения итогов индивидуальных достижений студентам экспериментальной группы было предложено попробовать себя в переводе лимериков. Лимерик – это особый жанр стихотворений в английской культуре юмористического или даже парадоксального содержания. Участникам соревнования была показана презентация об истории возникновения лимериков, принципах их построения, необходимых требованиях при их переводе на русский язык, даны примеры наиболее удачных переводов лимериков с

английского на русский язык. К каждому из лимериков, использованных в конкурсе, был составлен список слов и выражений, которые могли затруднить понимание смысла стихотворения студентами. Полученные в результате проделанной работы варианты были зачитаны и оценены всей группой. За лучшие переводы студенты получили поощрительные баллы. Все полученные баллы были прибавлены к результатам каждой команды и определен уровень продвижения в игре. Победителем стала команда, поднявшаяся на максимальный уровень игры с учетом индивидуальных заслуг каждого игрока.

Результаты исследования и их обсуждение. Обучающимся, принявшим участие в работе экспериментальной группы, было предложено оценить влияние включения заданий с элементами геймификации на их мотивацию к изучению иностранного языка. Результаты ответов на некоторые вопросы приведены в таблице.

Результаты опроса студентов экспериментальной группы (%)

Вопрос	Да	Нет
Считаете ли вы положительным применение заданий с игровыми элементами для изучения иностранного языка?	100%	
Помогает ли использование игровых атрибутов (таких как «аватары», бонусы, уровни успешности прохождения этапов игры, составление таблицы лидеров и т.д.) быстрее влиться в процесс изучения языковых аспектов?	85%	
Способствует ли использование игровых атрибутов упрощению адаптации к условиям работы в языковом поле?	85%	
Способствует ли использование игровых атрибутов снижению языкового барьера?	92%	
Какое задание вызвало у вас особый интерес?		
Считаете ли вы целесообразным дальнейшее использование игровых моментов для отработки языковых навыков?	100%	

Как показывают результаты проведенного опроса, представленные в таблице 1, интерес к качеству выполняемой работы в течение семестра и в процессе проведения различных этапов соревнований стал подтверждением того, что элементы геймификации положительно сказались на организации работы обучающихся на занятиях по иностранному языку и способствовали росту мотивации к изучению этой дисциплины в неязыковом вузе. Особый интерес вызвало задание по практике перевода лимериков. Этот аспект вызвал оживление, так как ранее обучающиеся даже не сталкивались с таким видом жанра и не выполняли литературного перевода. Можно утверждать, что студенты приложили много усилий для того, чтобы их вариант перевода звучал достойно и с юмором.

Заключение. На основании изученной литературы по проблеме геймификации процесса обучения и руководствуясь собственным опытом работы в неязыковом вузе, можно сделать ряд выводов. Во-первых, использование элементов геймификации на занятиях по иностранному языку в неязыковом вузе позволяет минимизировать трудности, связанные с преодолением языкового барьера обучающимися. Во-вторых, применение современных игровых элементов и системы игрового поощрения с использованием соответствующей современной игровой терминологии при изучении дисциплины «Иностранный язык» погружает студентов в более привычную для них игровую среду, повышая уровень удовлетворенности процессом обучения. В-третьих, использование систем индивидуального и командного рейтинга и присуждение наград за достижение индивидуальных или командных целей и переход на более высокий рейтинговый уровень усиливают мотивацию студентов к учебной деятельности. В целом командные формы игры помогают обучающимся улучшать свои коммуникативные навыки, способность работать в команде и проектировать совместную деятельность для достижения командных целей и задач, развивая навыки целеполагания и стратегического планирования.

Таким образом, использование элементов геймификации на занятиях по иностранному языку может позволить достичь образовательных целей изучения дисциплины «Иностранный язык» посредством поддержания непрерывного интереса к изучаемому предмету с использованием интерактивных игровых форм организации занятий в доступном для обучающихся игровом виде. Креативность при разработке новых заданий для использования на занятиях по изучению иностранного языка даст возможность преподавателю и студентам расширить свои творческие возможности и будет стимулировать развитие интереса к изучаемой дисциплине. К сожалению, отечественная игровая индустрия не предлагает интерактивных программ для создания позитивного образа истории и культуры России. Эта сфера деятельности требует фундаментальной проработки и разработки так необходимых сегодня игровых компонентов, которые можно было бы использовать для проведения занятий по иностранному языку в нелингвистическом вузе с учетом реализации воспитательных целей дисциплины «Иностранный язык».

Список литературы

1. Хлыбова М.А. Элементы геймификации в процессе обучения иностранному языку в вузе // Филологический аспект: Международный научно-практический журнал. Серия: Методика преподавания языка и литературы. 2022. № 1 (12). URL: <https://scipress.ru/fam/articles/elementy->

gejmifikatsii-v-protssesse-obucheniya-inostrannomu-yazyku-v-vuze.html (дата обращения: 18.12.2024).

2. Квач Н.В. Воспитательные возможности дисциплины «Иностранный язык» в вузе в современных условиях // Современные проблемы науки и образования. 2023. № 4. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=32772> (дата обращения: 18.12.2024). DOI: <https://doi.org/10.17513/spno.32772>

3. Быстрой Е.Б., Скоробенко И.А., Белова Л.А. Формирование мотивации к изучению второго иностранного языка у студентов языковых факультетов с использованием элементов геймификации (на примере обучения немецкому языку) // Педагогика. Вопросы теории и практики. 2023. Т.8. № 4. С.359-365. <https://doi.org/10.30853/ped20230058>.

3. Колотыгина А.О., Сидоренко Е.Б. Использование геймификации в обучении студентов вузов// Международный журнал социальных и гуманитарных наук. 2016. Т. 1. № 1. С. 124-128.

4. Елисеева Е.В., Зятева Л.А., Исакова Г.С., Киютина И.И., Шкитырь О.Н. Совершенствование подготовки будущих специалистов в вузе на основе внедрения технологии геймификации // Проблемы современного педагогического образования. 2016. № 53-3. С.178-185. URL: <http://www.gpa.cfuv.ru/ru/nauchnaya-deyatelnost/266-nauchnye-izdaniya/> (дата обращения 18.12.2024).

5. Kapp K. The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012. 336 p.

6. Василиженко М.В., Коротков Е.А., Мухаркина В.С. Геймификация как современный метод обучения иностранным языкам // Современная высшая школа: инновационный аспект. 2020. № 2. С.43-50. DOI 10.7442/2071-9620-2020-12-2-43-50.

7. Гаврилова И.В. Геймификация как средство повышения онлайн-курсов // Образование и проблемы развития общества. 2018. № 1(5). С.14-23. URL: <https://elibrary.ru/contents.asp?titleid=70973> (дата обращения: 18.12.2024).

8. Лабушева Т.М., Ямских Т.Н., Слепченко Н.Н. Геймификация как средство повышения мотивации студентов и ее реализация в системе электронного образования на платформе LMS Moodle // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота. 2017. № 8-1. С.188 -190. URL: www.gramota.net/materials/2/2017/8-1/57.html (дата обращения 19.12.2024).

9. Замятина О.М., Абдыкерев Ж.С. Формирование и оценка компетенций обучающихся путем геймификации образовательного процесса // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2015. Т.15. С.26-30. URL:<http://e-concept.ru /2015/95147.htm> (дата обращения 19.12.2024).

10. Капсаргина С.А., Оленцова Ю.А. Использование элементов геймификации на LMS Moodle по дисциплине иностранный язык в неязыковом вузе // Балтийский гуманитарный журнал. 2019. Т.8 № 1 (26). С.237-240. DOI: 10.26140/bgз3-2019-0801-0062.
11. Титова С.В., Александрова К.В. Теоретико-методические основы использования электронных образовательных ресурсов в обучении иностранного языка // Вестник Московского университета. Серия 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2018. № 3. С. 113-123.