

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

GAMIFICATION AS A WAY TO ENHANCE LEARNER MOTIVATION

Г.А. Пусенкова¹⁾, И.Л. Шарейко²⁾

Н.А. Pusiankova¹⁾, I.L. Shareika²⁾

Белорусский государственный университет

Минск, Беларусь

Belarusian State University

Minsk, Belarus

e-mail: ¹⁾pushala@bsu.by, ²⁾shareykail@bsu.by

Статья посвящена проблеме геймификации – эффективному инструменту при конструировании образовательного процесса в условиях новой реальности. Авторами проанализированы определения понятия, особенности технологии, сформулированы психологические и поведенческие принципы. Отмечается положительное влияние интеграции игровых элементов в процесс обучения не только для обучающихся, но и самого учебного процесса.

The article is devoted to the problem of gamification – an effective tool for constructing the educational process in a new reality. The authors analyzed the definitions of the concept, technology features; formulated psychological and behavioral principles. The positive influence of the integration of game elements into the learning process is stated not only for learners but also for educational process itself.

Ключевые слова: геймификация; вовлечённость; мотивация; образовательный процесс; элементы игры.

Keywords: gamification; engagement; motivation; teaching and learning process; game elements.

В настоящее время существует огромное количество различных ресурсов, средств и методов, способных кардинально изменить образовательный процесс, сделать его современным, интересным и эффективным. Одним из перспективных вариантов оптимизации обучения в современных условиях, на наш взгляд, является геймификация – новый тренд информационного мира, популярность которого, по мнению экспертов, будет расти в дальнейшем. [1, с. 137-139]. Внедрение подобного рода инновационных технологий «.....обусловлено не только условиями всемирной глобализации, но и педагогическими потребностями в повышении эффективности развивающего обучения, в частности, потребностью формирования навыков самостоятельной учебной деятель-

ности, исследовательского, креативного подхода в обучении, формирования критического мышления» [2, с. 249].

Интеграция игры в процесс обучения не является инновацией. Еще К.Д. Ушинский рекомендовал включать игровые элементы в учебный монотонный труд детей, чтобы сделать процесс познания более продуктивным. Он утверждал, что для ребенка игра заменяет действительность и делает ее более интересной и понятной потому, что он сам ее создает, создает свой мир и живет в нем, и следы этой жизни глубже остаются в нем, благодаря эмоциональной составляющей и возможностью самостоятельно распоряжаться своим творением.

Первые элементы геймификации в образовании появились в начале XVIII в., когда учебные заведения начали вводить в систему образовательного процесса возможность зарабатывать баллы за выполнение заданий и сдачу экзаменов. Немного позднее были разработаны программы управления вознаграждениями, известные как балльная система оценки успеваемости обучаемых.

Термин геймификация получил распространение в педагогике после публикации монографий американских педагогов М. Поренски (2008), К. Каппа (2012). Согласно К. Каппу, геймификация – это «внедрение игровых технологий в неигровые процессы, в том числе в образование» [3, с. 10], а также «использование игровой механики, эстетики и игрового мышления для вовлечения людей в обучение, и решение различных задач, и для повышения их мотивации» [3, с. 15]. Оксфордский словарь английского языка предлагает следующее определение геймификации: «применение типичных элементов игры (например, очки, элементы соревнования, правила игры) в других областях деятельности, часто в качестве техники онлайн-маркетинга для того, чтобы повысить вовлеченность продуктом или сервисом» [4]. Таким образом, можно сделать вывод, что геймификация в образовательном контексте – это интеграция в процесс обучения игровых технологий или ее отдельных элементов, «способствующих активному вовлечению обучающихся в учебно-познавательную деятельность благодаря созданию среды, облегчающей усвоение знаний» [5, с. 179].

В основу геймификации заложено достаточно большое число психологических и поведенческих принципов. Необходимо выделить наиболее существенные из них: принцип мотивации, принцип статуса, принцип вознаграждения и принцип неожиданных открытий и поощрений. Принцип мотивации обеспечивает заинтересованность игроков в осуществлении данной деятельности. Принцип статуса основывается на желании каждого человека приобрести какой-либо статус, проявить свои способности и доказать свои преимущества себе и остальным иг-

рокам. Принцип вознаграждения неразрывно связан с мотивацией, он обеспечивается благодаря наличию в игре системы наград (очков, баллов, призов, уровней и т.д.). Принцип неожиданных открытий и поощрений вызывает у игроков любопытство, азарт, желание достигать целей и выполнять задания. Совершенно очевидно, что перечисленные принципы служат прочной основой для конструирования эффективного и увлекательного образовательного процесса.

Кроме этого, использование игровых элементов в обучении оказывает комплексное влияние как на сам процесс обучения, так и на его участников. Благодаря внедрению игровых технологий появляются новые возможности для оптимизации образовательного процесса, а именно:

- возможность организации обучения по уровням от простого к сложному;
- возможность реализации индивидуального подхода к каждому обучающемуся в зависимости от скорости усвоения материала, первоначальных знаний;
- возможность максимальной визуализации учебного материала посредством современных разработок и технологий (3D технологии; технологии дополненной реальности; технологии, обеспечивающие эффект присутствия и т.д.);
- возможность использования собственных ошибок в качестве источника приобретения новых знаний;
- возможность реализации проблемных методов обучения, поисковой деятельности и исследовательских проектов;
- возможность вынесения определенного материала для изучения или отработки за рамки академических часов, на самостоятельную работу.

Среди положительных факторов воздействия игры на обучающихся можно отметить следующие:

- увеличение степени концентрации внимания при восприятии новой информации;
- преодоление боязни совершить ошибку;
- стремление к автономности при решении учебных задач;
- значительное повышение уровня вовлеченности в образовательный процесс и мотивации к обучению в целом.

Растущий интерес к использованию геймификационного подхода объясняется желанием усилить вовлеченность обучающихся в результативную учебно-познавательную деятельность и привнести больше открытости в систему оценивания её результатов. Значимость и ценность геймификации не должна сводиться только к ее развлекательно-

креативным возможностям. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, разрядкой, она перерастает в обучение, творчество, личностное и профессиональное развитие обучающегося. Использование игровых элементов в обучении создает необходимые условия для самореализации личности, в данном случае сам процесс, а не результат игры является наиболее важным составляющим. Помимо социокультурной и межкультурной функций (ознакомление с культурой и обычаями разных стран, развитие толерантности и навыков взаимодействия), геймификация в образовательном процессе выполняет также такие важные и многоаспектные функции как терапия и коррекция. В первом случае игра используется в целях преодоления различных трудностей, возникающих у обучающихся в ходе взаимодействия и коммуникации, выступлении перед публикой и т.д. Во втором случае в ходе игры происходит коррекция психологического микроклимата, так как в игре нет сильных и слабых, но есть сюжет и роли, и цель игры объединяет всех участников. Достаточно часто более слабые учащиеся отводят больше времени на подготовку или выполняют некоторые задания по несколько раз, таким образом, разделение на «слабых» и «сильных» в группе постепенно стирается.

Таким образом, можно сделать вывод, что внедрение элементов геймификации в процесс обучения повышает уровень мотивации и вовлеченности обучающихся, способствует удовлетворённости процессом обучения и улучшает образовательный результат. Дидактический и методический потенциал данной технологии позволяет реализовывать инновационные методы обучения с возможностью выбора индивидуальной траектории, что может способствовать развитию учебной самостоятельности, самообразованию, развитию критического мышления, творческих способностей как при традиционной форме обучения, так и при других формах обучения – дистанционном и смешанном.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Пусенкова Г.А. Педагогические инновации при обучении иностранному языку // Актуальные проблемы и современные технологии преподавания иностранных языков в неспециальных вузах : материалы XII Всероссийской научно-практической конференции (с международным участием). Воронеж, 2019. С. 101–103.
2. Пусенкова Г.А. Проблема использования модели смешанного обучения при обучении иностранному языку // Профессиональное лингвообразование: материалы XIII Международной научно-практической конференции. Нижний Новгород: НИУ РАНХиГС, 2019. С. 249–252.
3. Kapp K. The Gamification of Learning and Instruction. John Wiley & Sons, 2012.
4. English Oxford Learner's Dictionaries [Электронный ресурс]. URL: <https://www.lexico.com/definition/gamification>. (дата обращения: 12.04.2021).

5. Шарейко И.Л. Дидактический потенциал цифрового образовательного ресурса «Kahoot» в практике преподавания английского языка // Проблемы лингвообразования в неязыковом вузе: материалы V Республиканской научно-практической конференции (с международным участием). Минск, 2021. С. 178–181.

ONLINE, OFFLINE AND BACK, OR TO THE SPECIFICS OF THE ACTIVITY OF THE RFL TEACHER DURING THE PANDEMIC AND AFTER

ОНЛАЙН, ОФЛАЙН И ОБРАТНО, ИЛИ К СПЕЦИФИКЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ РКИ В ПЕРИОД ПАНДЕМИИ И ПОСЛЕ

G.G. Shutko

Г.Г. Шутько

Ростовский государственный медицинский университет

Ростов-на-Дону, Россия

Rostov State Medical University

Rostov-on-Don, Russia

e-mail: lekseva@rambler.ru

The article examines the specifics of the activity of a teacher of Russian as a foreign language as an intermediary in the dialogue of cultures during the period of restrictive measures in the higher education system associated with the pandemic of a new coronavirus infection. Special attention is paid to the work of the teacher and the possible methods of teaching foreign students both in full-time education and in online format.

В статье исследуется специфика деятельности преподавателя русского языка как иностранного как посредника в диалоге культур в период ограничительных мер в системе высшего образования, связанных с пандемией. Особое внимание уделяется работе преподавателя и возможным методикам обучения иностранных студентов как при очной форме обучения, так и в онлайн-формате.

Keywords: teacher of Russian as a foreign language; pandemic; online teaching; higher education system.

Ключевые слова: преподаватель русского языка как иностранного; пандемия; онлайн обучение; система высшего образования.

In the modern, rather difficult conditions for the higher education system in Russia and abroad, due to the rule of a new coronavirus infection, the restructuring of offline and combined – distance-full-time education becomes a relevant issue.