

**ПОТЕНЦИАЛ ТЕХНОЛОГИИ ГЕЙМИФИКАЦИИ
В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ**

**THE POTENTIAL OF GAMIFICATION TECHNOLOGY
IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING**

Д.Д. Дашиневич

D.D. Dashinevich

Белорусский государственный университет
Минск, Беларусь

Belarusian State University
Minsk, Belarus

e-mail: ddashinevich@gmail.com

В статье рассмотрены игровые техники на занятиях по английскому языку в контексте современных педагогических концепций эдьютейнмента и геймификации. Представлены особенности использования средств геймификации в разных возрастных группах. Приведены примеры платформ и сервисов, содержащих компоненты игры.

The article examines game-based techniques in English language classes in the context of modern pedagogical concepts of edutainment and gamification. The features of how the gamification tools have been used with different age groups are presented. The examples of platforms and services containing game components are given.

Ключевые слова: игра; геймификация; эдьютейнмент; английский язык; веб-квест.

Keywords: game; gamification; edutainment; the English language; WebQuest.

Владение иностранным языком является важным аспектом жизни современного человека. Сегодня английскому языку начинают обучать еще в дошкольном возрасте. В связи с этим возрастает потребность внедрения в процесс обучения технологий, которые предполагают наличие неформальной обстановки и доброжелательной атмосферы, отсутствие строгих рамок и запретов, учёт индивидуальных темпов работы обучающихся. В методико-педагогической литературе выделяют ряд методов обучения, и среди них не последнее место занимает *игра*. Игровая деятельность способствует становлению личности ребёнка и его всестороннему развитию. В игре дети отражают и познают окружающую действительность, а также учатся общаться, анализировать, действовать. Л.С. Выготский писал, что игра и есть естественное самовоспитание ребенка, упражнение для будущего [1].

В современном мире игра активно используется не только в дошкольном образовании, но и на всех ступенях развития личности. Так, для достижения высоких результатов в процессе внедрения игровых мето-

дик в образовательный процесс, педагогу необходимо учитывать возрастные особенности обучающихся, мотивацию их учения. Основными мотивами учащихся младшего школьного возраста являются: интерес как к самим знаниям, так и способам их приобретения, интерес к дополнительным источникам знаний, осознание значимости учения. На этапе среднего школьного возраста преобладают следующие мотивы: стремление к самообразованию, самостоятельности в изучении нового материала, сотрудничество, взаимодействие со сверстниками. Учащиеся старшего школьного возраста нацелены на приобретение новых знаний, умений, постановку нестандартных задач и новых способов их решения [2, с. 13].

Игровые методы предполагают использование различных игр, которые вызывают положительные эмоции, способствующие созданию комфортной психологической ситуации в процессе обучения. Исследования показали, что использование игровых методов способствует усилению умственной и моторной активности учащихся [3].

В условиях возрастающего потока информации, разнообразного времяпрепровождения, изменения принципов мышления и других особенностей современного мира особо востребованной стала новая философия образования и технологии обучения. В рамках данного исследования мы рассмотрим такие современные методики обучения иностранному языку как эдьютейнмент и геймификация.

Исследователи определяют эдьютейнмент как особый тип обучения, соединяющий образовательные и развлекательные элементы, связанный с получением удовольствия от процесса обучения и стойким к нему интересом [4]. Образовательная технология эдьютейнмент соответствует всем потребностям учащихся современного мира. Предполагается, что игра становится не просто игрой, а эффективным инструментом для передачи знаний в интересной и ненавязчивой форме.

Термин «геймификация», который, на наш взгляд, дополняет технологию эдьютейнмент, означает использование игровых механик и элементов в неигровом контексте. Это процесс распространения игры на различные сферы образования, который позволяет сделать рутинный, скучный процесс обучения увлекательным, напоминающим игру.

Основным принципом геймификации учебного процесса является обеспечение получения непрерывной обратной связи от пользователя, что во многом напоминает компьютерные игры. Стоит обратить внимание, что чаще всего геймификация используется именно во время обучения онлайн. Эта методика позволяет учащимся почувствовать себя в игре. Для дистанционного обучения важно разграничивать понятия обучающей игры и образовательного курса с применением геймифика-

ции. Итак, в геймифицированном курсе важно наличие следующих элементов: персонажи и история, рейтинговая таблица, награда и обратная связь. В онлайн-образовании используют два вида геймификации: сквозную и точечную. Первая имеет глобальную цель и подразумевает создание «игровой вселенной». Таким образом все модули образовательного курса содержат игровую составляющую с одним сценарием, историей, персонажами. Точечная геймификация предполагает применение интерактивных элементов в отдельных модулях всего курса. Например, вместо письменного теста в конце темы можно попросить учащихся ответить на вопросы, размещенные на сервисе Kahoot!, – рейтинг будет зависеть от скорости и правильности ответа.

В сети Интернет есть огромное количество различных ресурсов, в которых использован метод геймификации [5]. Так, современную платформу Moodle можно рассматривать в качестве геймифицированной системы. В ней каждому пользователю отведена определенная роль, он может получать и терять баллы за то или иное действие, а преподаватель выступает в роли организатора, который прописывает события, проводит мониторинг, добавляет или отнимает баллы. В приложении *LinguaLeo* пользователей ждет проводник-львёнок, который поможет им пробираться через джунгли (изучение языка). Когда пользователь выполняет необходимое количество заданий за день, львёнок сообщает о том, что он наелся. Игровая валюта – «фрикадельки». За повышение уровня знания английского пользователи награждаются одеждой и аксессуарами, которые постепенно превращают львёнка во взрослого льва. В приложении *Duolingo* пользователям помогает сова-тамагочи. За достижения можно купить для совы новую одежду. Ставятся ежедневные цели, существует и система наказаний: за невыполнение задания пользователь «теряет жизнь».

Одним из преимуществ геймификации перед другими методами обучения является тот факт, что игра помогает обучающимся избавиться от страха перед ошибками. В игре можно провести «работу над ошибками» и пройти уровень заново. Кроме того, задача может быть усложнена, поскольку, как и в обычной игре, после прохождения уровня учащийся переходит на следующий, более высокий.

В качестве примера использования сквозной геймификации рассмотрим алгоритм создания учебного курса для учащихся первой степени общего среднего образования. При разработке курса нужно подробно расписать инструкцию, чтобы все участники могли ознакомиться с правилами игры и понять, как работает рейтинговая система. Вторым шагом выступает создание мотивации, где преподавателю следует учитывать возрастные особенности учащихся. Необходимо подкреплять

дух соперничества студентов интерактивными квестами, аудио и видео материалами, наградами. Не стоит бояться вводить новые механики, инструменты, – это заметно повысит уровень активности учеников. Последним и самым главным инструментом должно быть получение участниками курса удовольствия. Получая очередное «достижение», студент испытывает моральное удовлетворение, что впоследствии сказывается на его мотивации и общем результате обучения. В сценарии для пробного обучения была поставлена цель: построить замок в королевстве. Участникам курса необходимо было выполнять разного рода интерактивные задания. В качестве награды выступали «монетки», которые попадали в сундуки (своего рода рейтинговую таблицу). После завершения каждого уровня (темы) виртуальную валюту можно было поменять на «кирпичики» для замка. Выполняя дополнительные задания, игроки могли заработать больше монеток. Это служило дополнительной мотивацией. По окончании курса каждый участник построит свой замок, в котором каждый элемент будет символизировать пройденную тему.

Сегодня преподаватели активно используют различные сервисы и порталы в сети Интернет для геймификации образовательного курса. Ярким примером геймификации учебного процесса для учащихся второй и третьей ступеней общего среднего образования являются веб-квесты, – игровой жанр, один из вариантов компьютерной игры. «Веб-квесты представляют собой проблемное задание с собственным игровым сценарием, ролями и условиями, размещенное в сети» [6]. Веб-квесты выступают как источник учебной информации, усвоение которой – необходимое условие успешного прохождения игры. Исследования показали, что учащимся среднего и старшего школьного возраста интересна подобная форма организации обучения, предполагающая использование нестандартного, творческого подхода. Она не только сохраняет длительный интерес, но и позволяет достичь высоких учебных результатов [7].

Интернет предлагает множество сервисов для создания различных веб-квестов [8]. Например, сервис *Learnis* позволяет создавать квесты подвиги жанра «выход из комнаты». В таких квестах перед игроками ставится задача выбраться из комнаты, используя различные подсказки, ответы на задачи, которые необходимо решить для продвижения по сюжету квеста. Сервис *QuizWhizzer* позволяет создавать собственные викторины с различными типами вопросов и отслеживать успеваемость в классе. *Zunal* – это международный сервис, предлагающий шаблон создания веб-квеста, а также услуги его публикации и хранения.

Таким образом, геймификация на уроках английского языка способствует повышению уровня мотивации, создает условия для саморазвития, раскрытия творческого потенциала.

Библиографические ссылки

1. Выготский Л.С. Основы дефектологии. Москва: Издательство Юрайт, 2021.
2. Крысько В.Г. Психология и педагогика. Москва: Юрайт, 2017.
3. Дашинович Д.Д., Дубровская Е.В. Использование технологии Edutainment в обучении устному иноязычному общению // Актуальные проблемы гуманитарного образования: материалы VIII Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 22-23 окт. 2021 г. / Бел. гос. ун-т; редкол.: О.А. Воробьева (гл. ред.) [и др.]. Минск: БГУ, 2021.
4. Гурмина Н.В., Путинцева Л.В. Эдьютейнмент как эффективная технология развития творческого потенциала личности в учебном процессе // Современные исследования социальных проблем (электронный научный журнал). 2016. № 3-2 (59).
5. Геймификация обучения. Методики, тренды и кейсы [Электронный ресурс]. URL: <https://lms-service.ru/stati/gejmifikacziya-obucheniya-metodiki-trendy-i-kejsy/>.
6. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий: в 2 т. Т. 1. / У. Селевко. М.: Народное образование, 2005.
7. Крутецкий В.А. Психология обучения и воспитания школьников / В.А. Крутецкий. М.: Просвещение, 1976.
8. WebQuest: шаблоны и онлайн-конструкторы квестов [Электронный ресурс]. URL: <https://nitforyou.com/webquest-maker/>.

МУЛЬТИПЛАТФОРМЕННЫЙ ПОДХОД К ОНЛАЙН СОПРОВОЖДЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ «ЯЗЫК СРЕДСТВ МАССОВОЙ ИНФОРМАЦИИ»

MULTI-PLATFORM APPROACH TO ONLINE SUPPORT OF THE DISCIPLINE "LANGUAGE OF MASS MEDIA"

Е.А. Дичковская

К.А. Dzichkouskaya

Белорусский государственный университет
Минск, Беларусь

Belarusian State University
Minsk, Belarus

e-mail: katerinadi@yandex.ru

В статье рассматривается методика мультиплатформенного подхода к онлайн сопровождению учебной дисциплины «Язык средств массовой информации» в вузе. Утверждается, что медиаплатформы являются