

личности. Естественно, для использования приобретенных знаний, умений и навыков в повседневной и профессиональной деятельности занятий в аудитории будет недостаточно. Целесообразно активно вовлекать слушателей в практическую работу по облагораживанию территорий (посадка растений, субботники на базе института и общежития); посещать учебные и внеурочные экскурсии, например, в Ботанический сад или Центр экологии и краеведения; приобщать к раздельному сбору бытовых отходов, а также экономии водных ресурсов, тепла и электроэнергии.

ЛИТЕРАТУРА

1. Ермаков, Д. С. Педагогическая концепция формирования экологической компетенции учащихся: автореф. дис. ... д-ра пед. наук : 13.00.01 / Д. С. Ермаков, РУДН. – М., 2009. – 40 с.
2. Захлебный, А. Н. Экологическая компетенция - новый планируемый результат экологического образования / А. Н. Захлебный, Е. Н. Дзятковская // Экологическое образование: до школы, в школе, вне школы. – 2007. – № 3. – С. 3-8.

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОНЛАЙН И ОФФЛАЙН ОБРАЗОВАНИИ КАК СПОСОБ НАРАЩИВАНИЯ СЛОВАРНОГО ЗАПАСА GAMIFICATION IN ONLINE AND OFFLINE EDUCATION AS A WAY TO BUILD LEARNER'S VOCABULARY

Т. И. Жегало^{1,2}

T. Zhegalo^{1,2}

¹Белорусский государственный университет, БГУ, г. Минск, Республика Беларусь

²Учреждение образования «Международный государственный экологический институт имени А. Д. Сахарова» Белорусского государственного университета, МГЭИ им. А. Д. Сахарова БГУ, г. Минск, Республика Беларусь
kfl@iseu.by, englishbutkevich@mail.ru

¹Belarusian State University, BSU, Minsk, Republic of Belarus

²International Sakharov Environmental Institute of Belarusian State University, ISEI BSU, Minsk, Republic of Belarus

Данная статья посвящена вопросам организации образовательного процесса. В исследовании рассматривается зарубежный опыт геймификации в обучении, а также опыт использования онлайн заданий в игровом формате на занятиях по иностранному языку при обучении студентов всех специальностей. Целью статьи является обобщение, анализ и рассмотрение онлайн игр для внедрения в обучающий процесс на занятиях по английскому языку.

This article is devoted to the organization of the educational process. The study examines the foreign experience of gamification in education, as well as the experience of using gamified online tasks for English language classes. The purpose of the article is to summarize, analyze and review online vocabulary games for implementation in the learning process in English classes.

Ключевые слова: онлайн обучение, геймификация, интерактивные задания, словарный запас.

Keywords: online learning, gamification, interactive tasks, vocabulary.

<https://doi.org/10.46646/SAKH-2023-1-97-100>

Электронное обучение — возможно самая последняя эволюция обучения — ситуация обучения, когда преподаватели и учащиеся разделены расстоянием, временем или тем, и другим. Электронное обучение использует сетевые технологии для создания, развития, доставки и облегчения обучения в любое время и в любом месте. Преимущества электронного обучения обсуждались во многих статьях (Боуник и Маркус, 2006 г., Лиав и др., 2007 г., Рааб и др., 2002 г., Шотсбергер, 2000 г.). Боуник и Маркус (2006) заявили, что электронное обучение имеет четыре преимущества:

- Свобода решать, когда будет проходить каждый онлайн-урок.
- Отсутствие зависимости от временных ограничений лектора.
- Свобода выражать мысли и задавать вопросы без ограничений.
- Доступ к онлайн-материалам курса по собственному выбору студентов.

Кроме того, Дж. Каппер перечислила преимущества электронного обучения как:

1. В любое время: участник может получить доступ к программе обучения в любое удобное время.

2. Любое место: Участники могут не встречаться.
3. Асинхронное взаимодействие: взаимодействие может быть более кратким, а обсуждение может оставаться более последовательным.
4. Совместная работа в группе: Электронный обмен сообщениями создает новые возможности для совместной работы групп, создавая совместные электронные разговоры и обсуждения.

Несмотря на предполагаемые преимущества электронного обучения, упомянутые выше, и несмотря на рост рынка электронного обучения в последние годы, исследования показывают, что высокий процент студентов, которые начинают курсы электронного обучения, не заканчивают их. Это говорит о том, что что-то не работает должным образом в системах электронного обучения. Рассматривая ответы студентов, участвовавших в курсах электронного обучения, можно лучше понять причины, по которым студенты часто недовольны опытом электронного обучения. Боуник и Маркус (2006) заявили, что неудовлетворенность студентов электронным обучением была основана на следующих недостатках:

- Отсутствие твердой основы для поощрения студентов к обучению.
- Требуется высокий уровень самодисциплины или самостоятельности.
- Отсутствие учебной атмосферы в системах электронного обучения.
- Онлайн формат обучения сводит к минимуму уровень контактов, а также уровень обсуждения между студентами.

Другими словами, в электронном обучении отсутствует межличностное и прямое взаимодействие между учащимися и преподавателями. Процесс обучения менее эффективен. По сравнению с очным форматом обучения, электронное обучение требует, чтобы студенты посвящали больше времени изучению предмета.

Поскольку миллиарды людей во всем мире поддерживают мотивирующий характер игр как в классе, так и за его пределами, можно сделать вывод, что геймифицированная деятельность влияет на преодоление ограничений, которые геймификация может принести в учебную среду.

«Геймификация» в образовании заключается в повышении вовлеченности учащихся и обучении за счет включения в процесс обучения игровых элементов. Геймификация в первую очередь описывается как использование игровых элементов в неигровом контексте и может быть описана с поведенческой точки зрения. Основная цель геймификации — изменить привычки использования или поведение человека. Внедрение геймификации в качестве учебного инструмента в классах эффективно не только для того, чтобы вовлечь учащихся в деятельность, но и в то же время мотивировать их. Поскольку геймификация — это использование игровых элементов, она имеет отношение к использованию игровой динамики, механики и компонентов в образовательном контексте для повышения эффективности обучения и поддержки целевого поведения учащихся. Поэтому игры обычно используются в классе.

Несмотря на то, что геймификация приобретает все большее значение в образовании, в различных исследованиях изучалось влияние различных игровых элементов на учащихся с точки зрения таких результатов, как вовлеченность, мотивация, удовольствие, производительность и достижения. Недавнее исследование геймификации подчеркивает преимущества улучшения общего уровня владения языком учащимися. Поскольку игры представляют слова, которые нужно выучить методом проб и ошибок, в контексте, геймификация выделяется в обучении словарному запасу благодаря своему мотивационному вкладу.

Согласно Кембриджскому словарю, геймификация — это «практика превращения деятельности в игру, чтобы сделать ее более интересной или приятной». Это означает, что мы берем действия, которые уже существуют, и добавляем элементы или функции, чтобы сделать их более интерактивными и сложными и, следовательно, более привлекательными.

Большинство игр имеют ряд общих черт:

1. Цели: миссия или цель, которую игрок должен достичь или решить.
2. Значки за достижения: каждый раз, когда игрок достигает вехи, он получает медаль или значок (и у него появляется мотивация получить больше)
3. Индикаторы прогресса и таблицы лидеров: они показывают позицию игрока и то, сколько ему осталось для достижения цели.
4. Правила: рекомендации и ограничения для игроков во время игры, побуждающие их проявлять творческий подход и разрабатывать стратегии для победы.
5. Уровни: каждое задание или действие усложняется по мере того, как игроки открывают цели или переходят на следующий уровень.
6. Награды, очки и второй шанс: при сборе медалей, очков или предметов некоторые игры предоставляют новый инструмент, суперспособность, иммунитет или даже дополнительную жизнь, которые они могут использовать в будущем.
7. История, сюжет, сеттинг, персонажи и ролевая игра: включает в себя сюжетную линию с персонажами и различными настройками, в которых происходят события.
8. Выбор: принимают решения, и в зависимости от их выбора они сталкиваются с различными проблемами.
9. Соревнование, сотрудничество и вызовы: игра против других или работа в команде для достижения общей цели.
10. Время: в игру добавляется дополнительное давление, включив ограничение по времени для прохождения уровня или испытания.

Одной из основных проблем в изучении иностранного языка, которую можно устранить по средством геймификации, является недостаточность и скудность словарного запаса студентов по изучаемым темам. Использование онлайн игр на занятии – один из методов, ускоряющих наращивание словарного запаса студентов. Словарные игры, приложения и веб-сайты делают именно это, представляя слова перед студентами увлекательными способами и помогая им понять определения, использование и значения. Такие онлайн игры оснащены техническими средствами поддержки, такими как преобразование текста в речь, настраиваемые флэш-карты, адаптивное обучение и продуманный игровой процесс.

В качестве наиболее эффективной может выступить следующая подборка онлайн игр для расширения активного\ неактивного словаря:

1. Wordshake.

Предназначена для всех уровней владения английским языком. Динамичная игра ESL, в которой студент работает на время. Игра дает 16 случайных букв алфавита и три минуты на выполнение задания. За это время студент должен придумать, сгенерировать как можно больше английских слов, используя буквы, которые есть. За составление слов присваиваются очки. Поскольку в Wordshake нет сложных правил, это хорошая игра для пополнения словарного запаса как для начинающих, так и для продвинутых учащихся.

2. Knoword

Уровень: средний/продвинутый

Игра для практики английского языка со словарными определениями. На один раунд дается одна минута, чтобы прочитать как можно больше определений и написать правильный ответ. Каждый раз, когда студент дает правильный ответ, он получает одну или две дополнительные секунды, а каждые четыре правильных ответа дают подсказку. Можно пропустить любое количество слов, но необходимо нажать «Пропустить», если слово является незнакомым.

3. Virtual Thesaurus spelling bee

Уровень: Продвинутый

Игра с правописанием для продвинутых изучающих английский язык, в которой предлагается послушать слово и написать его правильно. Набор лексических единиц достаточно сложен для восприятия. Игра поставляется со статистикой, бесплатным просмотром визуального тезауруса для слов, и всеми определениями слов, разделенными по частям речи.

4. Freerice

Уровень: средний/продвинутый

Игра, в которой можно практиковать английский и одновременно “помогать нуждающимся”. Игра разработана в стиле викторины, которая помогает улучшить словарный запас. Вместо того, чтобы решать задачи со словами, студенту предлагается словарное слово, для которого необходимо найти его ближайший синоним из четырех разных слов. Игра начинается легко, но с общим количеством уровней 60 становится все сложнее по мере прохождения. Компания, создавшая игру, будет жертвовать 10 зерен риса голодным семьям за каждый вопрос, на который студент правильно ответит. Данный факт выступает в качестве дополнительного стимула и мотивирующего компонента для студентов. Чем больше они играют, тем больше они помогают нуждающимся.

5. Human Brain Cloud

Предназначена для всех уровней владения английским языком. Human Brain Cloud - «многопользовательская игра на ассоциации слов». Студенту предлагаются случайные слова, и цель игры состоит в том, чтобы ввести слова, выражения или даже предложения, которые ассоциируются с полученными словами. Нет правильных или неправильных ответов, программа берет ваши ответы и добавляет их в банк ассоциаций. Игра также имеет дополнительную функцию для изучения словарного запаса: при нажатии на слово появляется виртуальное «облако» с словом в середине, связанным с другими словами, с которыми люди его ассоциируют.

6. Scrabble online

Уровень: средний/продвинутый

Первоначально разработанная как настольная игра, позже виртуализирована, подходит для парной работы студентов, также есть возможность играть против другого виртуального игрока или против компьютера.

Студент выбирает семь букв в виде плиток и использует их для составления слов. На каждом квадрате написаны буква и цифра, которые обозначают очки, которые студент получает за использование этой буквы. Все плитки, соприкасающиеся друг с другом, должны составить настоящее английское слово, пользователь должен строить слова, используя буквы других слов, которые уже были сложены.

7 WORDS

Уровень: Продвинутый

Игра является достаточно сложной, но в то же время увлекательной и захватывающей. Студент получает семь определений и 18 плиток с буквами, цель — нажимать на плитки, чтобы создавать слова, соответствующие определениям. За каждым определением следует ряд серых квадратов, которые соответствуют количеству плиток, которые студент должен использовать, чтобы составить это слово. В игре предлагается решить 777 головоломок, с использованием всего лишь трех подсказок. Когда пользователь угадывает одно слово, его определение перечеркивается, а соответствующие плитки исчезают.

Такого рода онлайн игры обычно включают в себя ряд целей или прогрессий, четкие правила, элементы истории, высокую интерактивность и постоянную обратную связь, включая какое-либо вознаграждение. Они также могут включать социальные элементы командной работы и общения. Игры могут повысить сосредоточенность и мотивацию учащихся, а также предоставить им свободу пробовать, терпеть неудачу и исследовать. Использование таких игр на занятии или в качестве домашнего задания помогает поддерживать любознательность и экспериментирование, воспитывает позитивное отношение к неудачам, обеспечивает индивидуальное обучение, соответствующее уровню и темпу учащегося, может стимулировать внешнюю и внутреннюю мотивацию. Но, следует отметить, что геймификация на занятиях должна быть сбалансирована с другими подходами к обучению.

ЛИТЕРАТУРА

1. https://www.researchgate.net/publication/222219204_Multisectoral_partnerships_in_e-learning_A_potential_force_for_improved_human_capital_development_in_the_Asia_Pacific \ дата доступа 06.07.2023
2. https://www.researchgate.net/publication/285775247_E-learning_growth_and_promise_for_the_developing_world \ дата доступа 05.07.2023
3. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131507001029> \ дата доступа 06.07.2023
4. https://www.researchgate.net/publication/307944248_Gaming_to_Safety_Exploring_Feedback_Gamification_for_Mitigating_Driver_Distraction \ дата доступа 06.07.2023
5. https://www.researchgate.net/publication/264402561_The_relative_effectiveness_of_digital_game-based_learning_types_in_English_as_a_foreign_language_setting_A_meta-analysis \ дата доступа 06.07.2023
6. [https://www.education.gov.au/australian-curriculum/national-stem-education-resources-toolkit/i-want-know-about-stem-education/different-kinds-stem-education-initiatives/gamification#:~:text='Gamification'%20in%20education%20is%20about,\(see%20case%20study%20below\).](https://www.education.gov.au/australian-curriculum/national-stem-education-resources-toolkit/i-want-know-about-stem-education/different-kinds-stem-education-initiatives/gamification#:~:text='Gamification'%20in%20education%20is%20about,(see%20case%20study%20below).) \ дата доступа 06.07.2023