

Мойсеёнок Н.С.
Белорусский государственный университет,
Минск, Беларусь

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ИНСТРУМЕНТ ОБУЧЕНИЯ МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ

Современный мир характеризуется высокой степенью глобализации, что требует от специалистов владения навыками межкультурной коммуникации. Образовательные учреждения играют ключевую роль в формировании этих навыков, интегрируя в учебный процесс инновационные методы и технологии. За последние два десятилетия активно обсуждается изучение языка с использованием технологий. Цифровые устройства произвели революцию в изучении языка, предоставляя такие преимущества, как запись голоса, хранение материалов, автоматическое распознавание речи и проверка грамматики. Более того, технологии улучшили визуальный аспект обучения, представляя материалы в более увлекательной и интерактивной манере. Это, в сочетании с быстрой обратной связью, позволило учащимся получать немедленные исправления в своей работе, что привело к более быстрому прогрессу и освоению. Кроме того, цифровые устройства сделали самостоятельную подготовку и персонализированное обучение более доступными, предоставив учащимся возможность контролировать свое обучение. Внедрение портативных цифровых устройств, таких как iPad и смартфоны, еще больше расширило возможности изучения языка. Эти устройства повсеместны и портативны, что позволяет учащимся заниматься в любое время, не привязываясь к определенному географическому положению.

Однако традиционные методы обучения постепенно теряют эффективность. Они часто предполагают пассивное участие студентов и

фокусируются на воспроизведении информации вместо её глубокого понимания. Геймификация, напротив, предлагает новые подходы, интегрируя игровые элементы в образовательный процесс.

Геймификация основана на принципах теории игр и психологии мотивации. Она базируется на привлечении человека к деятельности через положительный опыт, эмоциональное вовлечение и стремление к достижению успеха. Геймификация — это использование элементов игрового дизайна в неигровых контекстах для поощрения ожидаемого поведения. Геймифицированное обучение, таким образом, определяется как использование элементов игрового дизайна в образовательных целях. Геймификация — это общепризнанная концепция повышения вовлеченности, и она считается многообещающей как в компьютерном обучении языку, так и в мобильном обучении языку [1].

Классификация элементов игрового дизайна была предметом споров. 3. Луо разделил игровые элементы на две группы: явные элементы игрового дизайна и неявные элементы игрового дизайна. Явные элементы игрового дизайна относятся к очевидным игровым элементам, которые люди могут видеть в коммерческих видеоиграх, таким как очки, значки, таблицы лидеров, аватары и виртуальные валюты. Неявные элементы игрового дизайна относятся к базовым механизмам, которые делают игровые действия интересными, которые связаны с врожденными психологическими потребностями людей. Неявные элементы игрового дизайна — это абстрактные существительные, такие как обратная связь, достижение, соревнование, сотрудничество, вызов, избегание, владение и контроль пользователя. Применение этих элементов в образовательном контексте позволяет повысить интерес студентов к изучению дисциплин и способствует более глубокому освоению материала [2, с. 141].

Геймификация в обучении межкультурной коммуникации обладает значительными преимуществами, которые делают её эффективным

инструментом развития ключевых компетенций. Одним из главных преимуществ является повышение мотивации студентов. Игровые элементы, такие как соревнования, достижения и поощрения, превращают процесс обучения в увлекательное и интересное занятие. Это помогает поддерживать внимание студентов, снижает стресс от учебного процесса и делает изучение материала более естественным и непринуждённым.

Кроме того, геймификация способствует развитию практических навыков межкультурного взаимодействия. Благодаря симуляциям и ролевым играм студенты получают возможность отрабатывать реальные сценарии, которые могут возникнуть при взаимодействии с представителями других культур. Например, в процессе виртуального квеста учащиеся могут столкнуться с задачами, требующими понимания культурных различий, что помогает им учиться находить эффективные способы коммуникации в реальных жизненных ситуациях. Такие практики не только улучшают знание языковых конструкций, но и формируют умение адаптироваться к разнообразным культурным контекстам [3].

Геймификация также играет важную роль в формировании позитивного отношения к другим культурам. Игровой подход помогает преодолевать предвзятость и устранять стереотипы, способствуя более открытому и толерантному восприятию других культур. В игровом процессе студенты могут примерить на себя роли представителей разных культур, что позволяет им глубже понять их точку зрения, повысить уровень эмпатии и развить межличностные навыки.

Таким образом, геймификация не только улучшает учебный процесс, делая его более увлекательным, но и помогает подготовить студентов к успешному взаимодействию в глобальном обществе. Она формирует у учащихся более глубокое понимание межкультурных особенностей и вооружает их инструментами, необходимыми для эффективной коммуникации в многообразной среде [1].

Несмотря на многочисленные преимущества, использование геймификации в образовательном процессе сопряжено с рядом вызовов, которые необходимо учитывать. Во-первых, разработка качественного игрового контента требует значительных временных, финансовых и технических ресурсов. Создание реалистичных симуляций или адаптивных игровых сред может быть затруднено в условиях ограниченного бюджета образовательного учреждения. Во-вторых, избыточный акцент на игровых элементах способен отвлечь студентов от образовательных целей, превращая обучение в развлечение, а не в процесс, требующий усилий и сосредоточенности. Это особенно актуально, если игровые элементы не связаны с содержанием курса. Наконец, игровые подходы должны учитывать культурный контекст и особенности целевой аудитории, поскольку игры, эффективные в одной культуре, могут оказаться непонятными или неприменимыми в другой. Например, элементы соревнования могут быть неприемлемы для культур, ориентированных на сотрудничество. Эти вызовы подчеркивают важность тщательной подготовки и адаптации геймифицированных методик для достижения их максимальной эффективности [3].

Существуют различные способы внедрения геймификации. В. Хуан и Д. Соман представили пятишаговую модель, которой могут следовать педагоги, чтобы геймифицировать процесс. Первый шаг — понять целевую аудиторию и контекст. По словам ученых, этот первый шаг является ключевым фактором, определяющим успех образовательной программы. Преподавателю необходимо знать, кто такие студенты, чтобы обрабатывать контент относительно студентов, и несколько ключевых моментов. Некоторые ключевые моменты, которые помогут проанализировать студентов, — это их возраст, способности к обучению и текущий набор навыков. В. Хуан и Д. Соман также рассматривают «болевы́е точки», которые появляются на этом этапе. «Болевы́е точки» определяются как

факторы, которые мешают студенту продвигаться по программе обучения. Некоторые общие «болевые точки», с которыми студенты сталкиваются в образовании, — это гордость, учебная среда, мотивация, сосредоточенность, умственные и эмоциональные факторы и то, как представлен курс. Студент может быть визуалом, и курс, преподаваемый устно, — это всего лишь один пример того, как презентация курса может повлиять на результат для студента. Понимая эти моменты, преподаватель сможет реализовать правильные элементы игры [4].

Шаг второй — определение учебных целей. Он имеет важное значение для обеспечения качественного учебного опыта. Преподаватель должен чётко понимать, какие конкретные цели студенты смогут достичь самостоятельно после прохождения лекции или курса. Примером такой цели может быть увеличение словарного запаса студентов с помощью обучающей игры, созданной преподавателем.

Третьим шагом является структурирование опыта. На этом этапе определяется, как образовательная программа может быть разделена на этапы и какие трудности могут возникнуть. Пятишаговая модель использует стадии и контрольные точки для оценки того, справляются ли студенты с заданием или отстают. Это помогает выявить сложные для студентов задания и найти способы мотивировать их завершить выполнение задачи. Преподаватель может определить, какие этапы особенно сложны, и предложить дополнительную мотивацию для их выполнения.

Шаг четвёртый — определение ресурсов. После того как контрольные точки и этапы были определены, преподаватель оценивает, какие из них можно усилить с помощью геймификации и каким образом это лучше сделать.

Шаг пятый — применение элементов геймификации. На этом этапе преподаватель выбирает игровые элементы, которые будут интегрированы в процесс обучения. В данной модели элементы делятся на две категории:

личные элементы и социальные элементы [4]. Личные элементы направлены на то, чтобы студент соревновался сам с собой. К таким элементам могут относиться очки, значки или установление времени для выполнения задания. Социальные элементы, напротив, стимулируют конкуренцию между студентами. Достижения студентов становятся публичными, чтобы другие могли сравнивать свои результаты с достижениями однокурсников.

Геймификация представляет собой мощный инструмент обучения межкультурной коммуникации, способствующий развитию ключевых компетенций, необходимых в условиях глобализированного мира. Однако для успешного применения данного подхода необходимо учитывать как его преимущества, так и ограничения, адаптируя игровые элементы к образовательным целям и особенностям аудитории. В дальнейшем исследование данной темы может способствовать созданию более эффективных и инновационных методов обучения.

Литература

1. Василиженко, М. В. Геймификация как современный метод обучения иностранным языкам / М. В. Василиженко, Е. А. Коротков, В. С. Мухаркина // Современная высшая школа: инновационный аспект. — 2020. — № 2 (48). — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-sovremennyy-metod-obucheniya-inostrannym-yazykam>. — Дата доступа: 03.01.2025.
2. Luo, Z. Educational Gamification from 1995 to 2020: A bibliometric analysis / Z. Luo // Proceedings of the 2021 the 6th International Conference on Distance Education and Learning. — Shanghai, 2021. — P. 140-145.
3. Жирнов, В. В. Геймификация как средство развития иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся по дополнительным общеобразовательным программам / В. В. Жирнов, А. М. Трещев,

С. В. Тетерский // Педагогические исследования (сетевое издание). — 2022. — № 3. — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-sredstvo-razvitiya-inoyazychnoy-kommunikativnoy-kompetentsii-obuchayuschihsya-po-dopolnitelnym>. — Дата доступа: 03.01.2025.

4. Huang, W. H.-Y. A Practitioner's Guide to Gamification of Education [Electronic resource]: University of Toronto-Rotman School of Management, 2013. — Mode of access: <https://mybrainware.com/wp-content/uploads/2017/11/Gamification-in-Education-Huang.pdf>. — Date of access: 03.01.2025.