

Секция «Методика преподавания иностранных языков и лингводидактика: ИКТ в преподавании иностранных языков»

Концепция геймификации и мотивация учащихся на уроке иностранного языка

Научный руководитель – Каптурова Евгения Сергеевна

Губин Даниил Владимирович

Студент (бакалавр)

Орловский государственный университет имени И.С. Тургенева, Факультет иностранных языков, Орел, Россия

E-mail: d.gubin2001@mail.ru

Геймификация (игрофикация) - один из трендов современного образования. По мнению Карла Каппы, профессора Блумсбергского университета, специалиста в области современных обучающих технологий, геймификация - это внедрение игровых технологий в неигровые процессы, в том числе в образование [3]. Капп выделяет два вида геймификации: структурную, подразумевающую использование различных игровых элементов в учебном процессе, и содержательную, предполагающую переход от традиционных методов обучения к построению образовательного процесса на конкретном игровом сюжете [Там же]. С точки зрения Деберы Хили, профессора Орегонского университета, геймификация - это добавление элементов игры и гейминга в регулярную деятельность, которую мы традиционно не считаем игрой [5]. По утверждению Анджея Марчевски, консультанта в области геймификации, цель геймификации состоит в том, чтобы максимизировать удовольствие и вовлеченность учащихся в образовательный процесс, вдохновляя их на продолжение обучения [4].

Проанализировав определения, мы приходим к выводу, что геймификация может быть использована как способ обучения иностранным языкам, основанный на включении в процесс обучения элементов игры, игровых и компьютерных технологий. По мнению Е.И. Пассова и Н.Е. Кузовлевой, игры, используемые в образовательном процессе, обладают большими возможностями для формирования и активизации у обучающихся умений и навыков творческой, мыслительной и познавательной деятельности [1].

Однако стоит отметить, что понятие «геймификация» не является тождественно равным понятию «игра». Геймификация подразумевает создание определенной среды для решения поставленных задач и достижения определенной профессиональной цели [2]; моделирование специальной игровой реальности со своими внутренними условиями и законами; применение элементов игры и техник дизайна игры в неигровых контекстах, в то время как игра - это тип осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в ее результате, а в самом процессе. Элементы игры - это те ее части, которые можно вычлениить и с которыми можно выстраивать дальнейшую работу (например, правила, очки, мгновенная обратная связь, уровни, аватары и т.д.). С точки зрения Кевина Вербаха, профессора Пенсильванского университета, смысл геймификации в этом случае заключается в том, что возникает возможность вновь использовать эти элементы при создании новых, не имеющих прямого отношения к играм, продуктов [6].

Тем не менее игра состоит не только из элементов. Важную роль играет ее визуальное представление, которое создается с помощью графики и дизайна. Дизайн игры представляет собой не столько набор каких-либо инструментов, сколько способ мышления, подразумевающий поиск варианта решения стоящей перед игроком задачи [Там же].

Таким образом, можно сделать некоторые выводы: геймификация относится к

1) применению, а не к расширению игры;

- 2) элементам, а не к целой игре;
- 3) целенаправленной игре (game), а не к произвольной, бесцельной игре (play);
- 4) неигровым контекстам («Ваши игроки здесь не для того, чтобы убежать от вашего продукта в мир фантазий, - они здесь для того, чтобы больше заинтересоваться вашим продуктом, бизнесом или целью» [7]).

Важно обратить внимание на то, что геймификация основана на ряде сложных психологических и поведенческих принципов (возможность вести других, шанс стать героем, возможность рисковать и т.д.), однако нам бы хотелось остановиться на таком принципе, как мотивация.

Мотивация к обучению - общее название для процессов, методов, средств побуждения учащихся к продуктивной познавательной деятельности, активному освоению содержания образования. Вопреки кажущейся простоте концепции геймификации, есть два условия, которые обязательно должны быть взяты во внимание. Во-первых, нужно мотивировать обучающихся на начало игры; сделать так, чтобы у них появился интерес. Наличие интереса является залогом успешной реализации игровых технологий. Во-вторых, этот интерес нужно постоянно поддерживать. Наиболее сильным стимулом, по нашему мнению, является желание получить приятные эмоции или избавиться от дискомфорта. В качестве первого мотивирующего фактора можно использовать любое вознаграждение. Например, у учащихся появится возможность получить приз или уважение друзей. Что касается второго мотивирующего фактора, то для его реализации нужно предельно точно передать чувства того, кто проиграет. Затем описать эмоции, которые получит учащийся-победитель. Сравнение абсолютно разных видов эмоций будет являться главным импульсом к действию со стороны учащихся, так как учащийся захочет получить статус победителя.

Таким образом, применение инструментов геймификации способствует мотивации учащихся; их вовлеченности в образовательный процесс, построенный на активном обучении; развитию таких качеств и умений двадцать первого века, как системное и критическое мышление, готовность к взаимодействию и работе в команде, оригинальность и изобретательность.

Источники и литература

- 1) Пассов Е.И., Кузовлева Н.Е. Урок иностранного языка. М., 2010.
- 2) Титова С.В., Чикризова К.В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал // Педагогика и психология образования. М., 2019. №1. С.136
- 3) Kapp K. The Gamification of Learning and Instruction. John Wiley & Sons. 2012.
- 4) Marczewski A. Gamification: a simple introduction and a bit more. Amazon Digital Services LLC. 2013.
- 5) <https://www.macmillanenglish.com/ru/training-events/events-webinars/event/deborah-healey-gamification-2>
- 6) <https://www.coursera.org/learn/gamification>
- 7) <https://econ.wikireading.ru/63441>