

*Е. С. Белкина, М. В. Шурупова (Орехово-Зуево, Россия)
Государственный гуманитарно-технологический университет*

Геймификация как новый способ мотивации учащихся на уроках иностранного языка

Статья рассматривает одну из основополагающих образовательных технологий и техник по повышению мотивации учащихся – использование игры на уроке. Авторы анализируют основные функции игры в образовательном процессе и приходят к выводу о несомненной пользе ее грамотного встраивания в учебный процесс по изучению иностранного языка в школе.

Ключевые слова: геймификация, веб-квест, английский язык, цифровизация образования

В современном мире ни одна сфера жизнедеятельности не стоит на месте, а постоянно прогрессирует и совершенствуется. В связи с тем, что XXI век ознаменовался глобальным развитием цифровизации, электронной коммерции, информационных технологий, образовательная структура также не осталась без внимания: учителя вынуждены осваивать основы ИКТ, внедрять в свои уроки компьютерные технологии, работать с проекторами, smart-досками и др. На сегодняшний день существует огромное множество образовательных технологий и методов с применением ИКТ, которые позволяют повысить познавательную активность обучающихся, сформировать и поддерживать их интерес к получению новых знаний, развить учебную мотивацию и инициативу. Одной из ведущих технологий в последнее время является *геймификация*.

Геймификация (от англ. gamification) – это процесс использования игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач [4]. В наши дни игра позиционируется как основа инновационной деятельности и катализатор креативного мышления. Такие отечественные педагоги, как Л. С. Выготский, Г. П. Щедровицкий и Д. Б. Эльконин, изучив специфику игровой деятельности в процессе образования и воспитания, «признали методику подходящей для любой учебной дисциплины и решения практически всех воспитательно-развивающих задач» [4, с. 186]. Изначально родители и школьные учителя пытались отгородить детей от игр, поскольку шли постоянные разговоры об их негативном влиянии. Позднее отечественные исследователи пришли к выводу, что «*негативное влияние* компьютерных игр сильно преувеличено, а *позитивное* не изучено» [4, с. 150]. Они отмечают, что «с развитием игровых технологий происходит переосмысление роли в образовании игры в целом и

компьютерной игры в частности» [3, с. 152]. Именно поэтому игра вновь стала внедряться в образовательный процесс.

В 2015 году был проведен опрос на тему «Отношение учителей к применению цифровых игр в классе», который показал, что именно игры позволяют эффективно сотрудничать с учениками различного уровня, поскольку в данных условиях даже менее успевающие проявляют интерес к предметному содержанию дисциплины, что в итоге способствует выстраиванию взаимодействия между всеми участниками образовательного процесса.

Следовательно, потребность в геймификации возникла из-за необходимости совершенствования и обновления мотивационных схем, поскольку поощрение и наказание утратили свое значение и редко дают результаты. Несомненно, игра способна быстро увлечь пользователя, захватить его внимание до той степени, что человек теряет счет времени. Результаты образовательной деятельности выросли бы в геометрической прогрессии, если бы учащиеся так же сильно заинтересовались учебой. Никто, конечно же, не говорит о применении компьютерных игр на уроках иностранного языка только для развлечения. Имеется в виду, что *образовательная* геймификация выполняет не только игровые, но и учебные задачи. При этом образовательные цели всегда занимают важное место, а игровые созданы для поддержания внутренней мотивации к выполнению определенных задач. Поэтому сущностью геймификации является использование интереса человека к игре как способа вовлечения в учебный процесс.

Достаточно наглядным примером использования игр в обучении является «Фестиваль иностранных языков», который считается формально организованной системой соперничества, требующей тщательной подготовки (не менее месяца). Опыт проведения таких мероприятий показал, что даже слабые ученики вовлекаются в процесс, так как энтузиазм окружающих позволяет пробудить неожиданную инициативу при подготовке сценария, ролей и пр. Поэтому нежелание оставаться в стороне – главная особенность таких уроков.

«Фестиваль иностранных языков» преследует не только языковую и коммуникативную цель, но и культурологическую. Таким образом, можно выделить следующие функции ролевых игр/квестов:

1) *социокультурная функция*. Обучающиеся знакомятся, изучают культуру, обычаи и духовные ценности изучаемой страны;

2) *функция межнациональной коммуникации* учить понимать, а главное – принимать особенности другой страны. Данная функция позволяет развивать у учеников уважение к другим странам и народам;

3) *терапевтическая функция игры*. Игра используется для преодоления разных трудностей, которые возникают у человека как в поведении, так и в общении с окружающими. Оценивая значимость данной функции, Д.Б. Эльконин

писал, что эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые проявляются в ходе игры;

4) *функция коррекции в игре*. Психологическая коррекция в игре происходит естественно, так как все участники находятся в равных условиях (то есть в такой игре не существует сильных или слабых сторон. Иногда менее способные ученики готовятся лучше остальных);

5) *развлекательная функция игры* позволяет создать благоприятную атмосферу, подарить душевное спокойствие и радость. Такие условия помогают участникам игры приобрести уверенность в себе, а самое главное – получить удовольствие от раскрытия собственного потенциала [1, с. 109].

Геймификация на уроках иностранного языка может также осуществляться в формате веб-квестов:

1) образовательный веб-квест представляет собой ролевую игру с обозначенной проблемой, решение которой фиксируется ресурсами сети Интернет;

2) «Веб-квесты представляют собой мини-проекты, основанные на поиске информации в глобальной сети. Это конструктивный подход к обучению. Ученик не только собирает, систематизирует информацию, полученную из сети Интернет, но и направляет свою деятельность на поставленную перед ним задачу» [2].

Отметим также, что изучение английского языка в игровой форме позволяет раскрыться творческому потенциалу учащихся. Любой язык, несмотря на строгие грамматические и синтаксические правила, всегда оставляет выбор того, как на нем говорить, за тем, кто на нем говорит. Изобилие синонимов, способов выражения мыслей и чувств позволяет человеку проявить фантазию и сформулировать любую мысль индивидуализированно [5, с. 445].

Веб-квесты могут затрагивать как конкретную проблему, тему, так и быть межпредметными. Б. Додж выделил 3 принципа, по которым классифицируются веб-квесты:

1) *по длительности*: краткосрочные и долгосрочные;

2) *по предметному содержанию*: монопроекты и межпредметные веб-квесты;

3) *по типу заданий, выполняемых учащимися*:

✓ **компиляционные (compilation tasks)**. Задача участников – найти информацию из разных источников и свести ее к одному формату;

✓ **загадки (mystery tasks)**. В таких веб-квестах создаются головоломки, которые невозможно решить простым поиском ответа в сети Интернет;

✓ **журналистские (journalistic tasks)**. Участники организывают собранные факты в формате репортажа, интервью или другого журналистского жанра;

✓ **конструкторские (design tasks)**. Участниками создается продукт, включающий в себя определенную цель. Например, сконструировать кухню, которая удовлетворит нужды конкретной семьи;

✓ **творческие (creative product tasks)**. От участников требуется создание продукта в определенной форме (например, веб-сайт);

✓ **решение спорных проблем (consensus building tasks)**. Участники ищут и предоставляют различные мнения (иногда спорные), чтобы в итоге прийти к единой мысли;

✓ **убеждающие (persuasion tasks)**. Главная задача участников – создать продукт, который убедит кого-то в чем-то. Например, видеозапись, мультимедийная презентация, веб-страница;

✓ **самопознание (self-knowledge tasks)**. Главная цель участников – познать самого себя. Ярким примером может служить веб-квест “What will I be when I leave school?”.

Веб-квест имеет свою структуру, которая включает следующие разделы:

✓ *введение* содержит в себе краткое описание темы веб-квеста, главных ролей участников;

✓ *формулировка проблемы* и описание предполагаемого конечного результата;

✓ *порядок работы и необходимые ресурсы* – описание последовательности действий, которые необходимы для выполнения задания (ссылки на Интернет-ресурсы и другие источники), а также вспомогательные материалы (диаграммы, таблицы, инструкции и т.п.);

✓ *оценка*, которая содержит определенные критерии (они зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте);

✓ *заключение* – подведение итогов исследования, анализ проведенной работы (реализованы ли цели и задачи).

Исходя из всего вышеизложенного, можно сделать вывод, что главной целью использования геймификации на уроках иностранного языка является привлечения внимания обучающихся к изучаемому языку, а также повышения уровня их учебной и познавательной мотивации. Именно поэтому испытывая интерес к рутинным действиям, которые оснащены элементами игры, обучающийся мотивирует себя на дальнейшую учебу. Таким образом, геймификация считается одним из самых эффективных способов стимуляции к изучению иностранных языков.

Литература

1. Акчелов Е. О., Галанина Е. В., Никитина К. С. Геймификация в образовании: новый подход к оценке геймплея // Современные наукоемкие технологии. 2016. № 12-1. С. 103–114.

2. Геймификация [Электронный ресурс]. URL: <https://ru.wikipedia.org> (дата обращения: 24.01.2021).

3. Добычина Н. В. Компьютерные игры – театр активных действий // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2013. № 1. С. 149–158.

4. Игна О. Н. Имитационная (моделирующая) технология в профессиональной методической подготовке учителя иностранного языка // Вестник Томского гос. пед. ун-та / TSPU Bulletin. 2011. № 9(111). С. 186–190.

5. Пискунова Т. И., Шурупова М. В. К вопросу о преподавании английского языка с использованием квест-технологий // Студенческая наука Подмоскovie: сб. материалов междунар. науч. конф. молод. ученых. Орехово-Зуево: ГГТУ, 2018. С. 444–445.

УДК 372.881.11

И. А. Белова, Е. Н. Шишкина (Москва, Россия)

Московский государственный технический университет им. Н. Э. Баумана

Пути повышения эффективности образовательного процесса высшей школы в условиях дистанционного обучения

В статье рассматриваются некоторые вопросы модернизации содержания обучения в высшей школе в современных условиях. Приводятся умения, входящие в структуру процесса самоорганизации. Описывается роль самостоятельной работы и самооценки. Приводятся некоторые результаты дистанционного обучения.

Ключевые слова: дистанционное обучение, модернизация процесса обучения, самостоятельная работа, самоорганизация, субъект учебной деятельности, эффективность процесса обучения иностранному языку, интеллектуальная инициатива

В настоящее время модернизация всех сфер деятельности определяется глобальными тенденциями развития научно-технического прогресса. Это, несомненно, относится и к высшему образованию. Повышение уровня профессиональной подготовки выпускников высших учебных заведений на современном этапе невозможно без углубленного знания иностранных языков, которое открывает специалисту доступ к информации, а значит, и к внедрению новых прогрессивных технологий [4, с. 11].

Структура образовательного процесса в современном инновационном вузе уже претерпела за последние десятилетия существенные изменения. Трансформация профессиональной подготовки все в большей мере приводит к выдвиганию на ведущие позиции самоорганизацию и самоконтроль учебной дея-