

3. Донскова Л. А. Лексема «Toleranz» в немецкой лингвокультуре // Культурология, искусствоведение и филология: от теории к практике: материалы Всерос. науч.-практ. конф. с междунар. участием / БОУ ВО «Чувашский государственный институт культуры и искусств». Чебоксары, 2021. С. 124-128.

4. Аракелян Н. С. Стилистические приемы в языке как средства отображения культурно-национальной ментальности его носителя // Язык. Общество. Культура: сб. по материалам Всерос. науч.-практ. конф. / отв. за вып. А. С. Усенко. Краснодар, 2019. С. 30-37.

УДК 378.147

*М. А. Фомин, В. И. Лаврова (Кемерово, Россия)
Кемеровский государственный университет*

Использование онлайн-сервисов в качестве инструмента геймификации при обучении иностранному языку

В статье рассматриваются возможности использования онлайн-сервисов для геймификации обучения. Определены основные преимущества геймификации, такие как повышение мотивации и большая вовлечённость студентов в образовательный процесс. Особое внимание уделено онлайн-сервисам Duolingo и Quizizz. Авторы отмечают, что в настоящее время существует большое количество интернет-ресурсов, позволяющих интегрировать различные игровые механики в процесс обучения иностранному языку.

Ключевые слова: геймификация, онлайн-сервис, электронное обучение, мотивация, процесс обучения

Современное цифровое поколение, выросшее под влиянием Интернета и информационных технологий, предъявляет новые требования к организации учебного процесса. Преподаватели должны быть готовы адаптировать обучение к потребностям современных студентов и, как правило, внедрять и использовать различные методы и подходы, позволяющие обучающимся стать активными участниками образовательного процесса. Одной из тенденций, направленных на повышение мотивации и активизацию вовлечённости студентов в процесс обучения, является геймификация.

Геймификация – это использование игровых элементов в неигровых контекстах, например в обучении. Существует много критических мнений относительно влияния геймификации на поведение человека. Но, тем не менее, в настоящее время на практике можно встретить различные решения, связанные с внедрением игровых механик в образовательный процесс. Вопросам применения геймификации в обучении посвящены работы О. В. Орловой, В. Н. Титовой [4], А. С. Потаповой [5], В. О. Косачевой [2], Ю. Л. Майсюк [3] и др.

О. В. Орлова и В. Н. Титова подчеркивают, что геймификация обладает огромным потенциалом, а использование компьютерных технологий в обучении не только помогает повысить мотивацию обучающихся, но и «продлевает приверженность задаче и повышает вероятность достижения поставленной цели» [4, с. 61]. Исследование А. С. Потаповой посвящено рассмотрению универсального алгоритма образовательного процесса с использованием элементов геймификации. Автор выделяет три важнейших компонента (механический, личностный и эмоциональный), которые необходимо учитывать при выборе данного метода обучения для достижения желаемых результатов [5]. По мнению В. О. Косачевой, большинство электронных ресурсов, обладающих возможностями геймификации, нацелено на облегчение усвоения материала студентами [2, с. 217].

Многочисленные онлайн-сервисы для геймификации представляют собой механизм, который позволяет преподавателям и студентам даже без опыта программирования настраивать игровые элементы и правила. Основная цель добавления игровых элементов в образовательные системы, такие, например, как среды электронного обучения, состоит в том, чтобы сделать их более привлекательными и побудить обучающихся оставаться вовлеченными в процесс получения знаний. В данном случае речь идет не о создании видеоигры вместе с курсом электронного обучения, а лишь о добавлении игровых функций для повышения мотивации студентов. Например, добавление доски лидеров в электронный курс может внести в обучение элемент здоровой конкуренции между обучающимися.

При правильном применении геймификация может оказать заметное положительное влияние на изучающих иностранный язык. С. С. Абрамс и С. Уолш отмечают, что при использовании игровых элементов студенты проявляют более высокую мотивацию и вовлеченность, поэтому тратят больше времени на изучение иностранного языка [8]. Языковые онлайн-игры, в том числе на платформах Kahoot!, Socrative и т.п., помогают поощрять и мотивировать обучающихся, тем самым повышая их самооценку и уверенность в себе [10].

Использование элементов геймификации позволяет задействовать эмоциональную, социальную и когнитивную сферы обучающихся [9]. Эмоциональные переживания, такие как любопытство, радость, разочарование, оптимизм и повторяющиеся неудачи, мотивируют студентов к дальнейшему обучению. Награды, рейтинги, таблицы лидеров, баллы способствуют большей вовлеченности обучающихся в процесс выполнения заданий. Рассмотрим несколько примеров реализации методов геймификации при изучении иностранного языка.

Например, языковое мобильное приложение Duolingo использует геймификацию, чтобы побудить обучающихся оставаться целеустремленными и работать усерднее. Экспериментальный опыт использования образовательного интернет-ресурса Duolingo с целью расширения интереса к внеаудиторной работе у студентов неязыковых специальностей описан в работе Н. В. Аксеновой [1].

В качестве игрового элемента система использует наградные значки. Когда обучающийся работает в приложении три дня подряд, он получает свой первый значок. Второй значок зарабатывается после завершения 7-дневной серии и т.д. Студенты достигают самого высокого уровня после ежедневного использования платформы в течение одного года. Получение наград побуждает пользователей гордиться своим прогрессом и дает им возможность проявить себя в обмен на потраченное время и энергию. Кроме того, это может стать источником здоровой конкуренции между студентами [11, с. 8].

В качестве домашнего задания преподаватель может назначить игру, сделав акцент на формировании определенных навыков, которые соответствуют выбранной учебной программе. При этом оценивание заданий производится данным сервисом автоматически, что позволяет избежать субъективности и осуществлять независимую оценку знаний студентов. Чтобы усложнить задачу и персонализировать обучение, можно установить цель, которую студенты должны достичь, практикуясь в любой деятельности по своему выбору. Обучающиеся могут соревноваться на время, чтобы увидеть, кто наберет больше опыта, или разделиться на команды для участия в мини-соревнованиях.

Еще один популярный веб-сервис, используемый в вузах при обучении иностранному языку, – Quizizz. Данный сервис обладает достаточно гибким функционалом: предоставление статистических данных по результатам прохождения викторины, возможность настройки времени и др. Кроме того, преподаватель может отслеживать весь процесс прохождения опроса и загружать отчеты по завершении викторины для оценки успеваемости обучающихся.

Нередко Quizizz используется как инструмент оценки знаний, поскольку позволяет отслеживать результаты, которые можно загрузить вручную, а система начисления очков и таблицы лидеров помогают мотивировать обучающихся. Благодаря мгновенной обратной связи и взаимодействию со сверстниками занятия становятся более эффективными. Когда студенты выполняют задания в игровой форме, используя цифровые инструменты и сервисы, они могут прямо или косвенно показывать свой уровень знаний, а преподаватели получают возможность оценивать их прогресс.

В целом существует большое количество интернет-платформ и ресурсов, предназначенных для геймификации обучения. Помимо приложений, рассмотренных выше, также широкое применение при обучении иностранному языку находят такие сервисы, как Kahoot!, myQuiz, Quizlet, Pruffme, Madtest, различные компьютерные игры, включая VR и сервисы на основе искусственного интеллекта [6], [7]. Языковые онлайн-игры, в том числе Kahoot!, myQuiz, Quizlet, стимулируют обучающихся к активности, повышают их уверенность в себе, самооценку и мотивацию к изучению иностранного языка.

Геймификация помогает сделать обучение более доступным и увлекательным. Исследования показывают, что современные студенты отдадут пред-

почтение игровому цифровому обучению. Это связано с тем, что оно включает в себя различные интерактивные мероприятия и стимулы, которые повышают мотивацию и позволяют сохранять вовлеченность обучающихся в процесс изучения дисциплины.

Литература

1. Аксенова Н. В. Опыт использования сайта Duolingo.com в обучении английскому языку студентов технического вуза // Молодой ученый. 2014. № 7(66). С. 484-486.
2. Косачева В. О. Использование методов геймификации в процессе обучения иностранному языку в неязыковом вузе // МНКО. 2022. № 2(93). С. 216-218.
3. Майсюк Ю. Л. Использование геймификации при обучении иностранному языку в вузе // Практика преподавания иностранных языков на факультете международных отношений БГУ: эл. сборник. Вып. 9. Минск, 2019. С. 94-97.
4. Орлова О. В., Титова В. Н. Геймификация как способ организации обучения // Вестник ТГПУ. 2015. № 9(162). С. 60-64.
5. Потапова А. С. Геймификация в образовании: характеристика и элементы // Язык и культура: сб. ст. XXIX междунар. науч. конф. Томск, 2019. С. 200-205.
6. Рольгайзер А. А. Перспективы использования искусственного интеллекта в практике преподавания иностранного языка // Актуальные вопросы лингводидактики и методики преподавания иностранных языков: сб. науч. ст. Чебоксары: Чуваш. гос. пед. ун-т, 2022. С. 243-248.
7. Рольгайзер А. А. Применение технологий виртуальной и дополненной реальности при обучении иностранному языку в вузе // Общество: социология, психология, педагогика. 2022. № 5. С. 170–174. doi.org/10.24158/spp.2022.5.25
8. Abrams S. S., Walsh S. Gamified Vocabulary: Online Resources and Enriched Language Learning. Journal of Adolescent and Adult Literacy. 2014. P. 49-58.
9. De La Cruz K. L., Noa L. F., Ayca K. L. Gamification for understanding English texts for students in a public school in Peru // International Journal of Developmental Research. 2020. Vol. 10(10). P. 41787-41791.
10. Hashim H., Rafiq R. M., Yunus, Md. M. Improving ESL learners' grammar with gamified-learning // Arab World English Journal. 2019. Vol. 5(5). P. 41-50.
11. Munday P. The case for using DUOLINGO as part of the language classroom experience / DUOLINGO como parte del curriculum de las clases de lengua extranjera // Revista Iberoamericana de Educación a Distancia. 2016. Vol. 19(1). P. 83-101.