

7. Шаталов В. Ф. Точка опоры. М.: Педагогика, 1987.
8. Яроцкая Л. В. Иностраный язык и становление профессиональной личности (неязыковой вуз): монография. М.: Триумф, 2016. 256 с.
9. Choi J. H., Hickman K. E., Monahan A., Schwarcz D. B. ChatGPT Goes to Law School (January 23, 2023) [Электронный ресурс]. URL: <https://ssrn.com/abstract=4335905>
10. Conan Doyle, Sir Arthur. The Adventures of Sherlock Holmes [Электронный ресурс]. URL: <https://liteka.ru/english/library/46-the-adventures-of-sherlock-holmes#101>
11. Conan Doyle, Sir Arthur. The man with the twisted lip [Электронный ресурс]. URL: <https://liteka.ru/english/library>

УДК 378

*И. Н. Табуева, Д. С. Волотовский (Самара, Россия)
Поволжский государственный университет телекоммуникаций
и информатики*

Геймификация (игрофикация) в обучении иностранным языкам

В статье рассмотрены инструменты обучения иностранному языку в контексте геймификации. Определены возможности применения методики геймификации в процессе обучения иностранным языкам, выделены преимущества ее применения и недостатки. Описаны стратегии интеграции геймификации в процессе обучения. Геймификация оценивается авторами как эффективный способ повышения мотивации и вовлечения студентов в процесс обучения иностранному языку.

Ключевые слова: геймификация, игрофикация, информационно-компьютерные технологии, мотивация, инновационные методы, коммуникативные компетенции

Постоянно развивающийся современный мир невозможно представить без информационно-компьютерных технологий. Технологический прорыв создает новые парадигмы обучения, приводит к необходимости пересмотра классических методов и форм обучения. Внедрение современных информационно-компьютерных технологий в образовательный процесс способствует повышению уровня преподавания посредством новых инновационных методик и форм. Современные информационно-компьютерные технологии позволяют не только рационально распределить временной ресурс, но и не «заблудиться» в потоках информации, которую студенты получают в процессе обучения. Для решения данной проблемы мы предлагаем методику геймификации, или же игрофикации.

Широкое распространение в педагогике термин «геймификация» получил после публикации монографий американских педагогов М. Поренски и К. Каппа. Различные аспекты применения геймификации в образовательной деятельности исследованы и рассмотрены в научных работах отечественных и за-

рубежных ученых: Т. М. Лабушевой В. С. Мухаркиной, О. В. Орловой, М. В. Кармановой, В. Н. Титовой, М. В. Василиженко, Е. А. Короткова, Н. Norman.

В педагогике геймификация рассматривается как применение игровых элементов и технологий создания игр в неигровом контексте [1], [2], [4]. Геймификация в образовательном контексте подразумевает интеграцию в процесс обучения элементов игры, игрового дизайна и игровых технологий, целью которых является повышение уровня мотивации и активизации знаний и умений у студентов при решении поставленных задач.

Геймификацию подразделяют на:

1) внутреннюю геймификацию – с целью повысить эффективность работы студентов;

2) внешнюю геймификацию – для участников какого-либо процесса, задачей которой является привлечение новых людей и повышение мотивации уже участвующих;

3) меняющую поведение – для любых участников, может применяться как к группе студентов, так и индивидуально для формирования определенных коммуникативных компетенций.

Применение метода геймификации в процессе обучения способно повысить эффективность работы студентов за счет успешного завершения разноуровневых этапов, что, несомненно, повышает самооценку обучаемых, формирует определённые коммуникативные компетенции и влияет на продуктивность учебного процесса и усваиваемость материала.

К положительным факторам применения геймификации относятся повышение вовлеченности студентов и возможность самому участнику отслеживать свой уровень овладения языковой компетенцией, что в отдельных случаях может стать дополнительной мотивацией для обучаемых. В процессе применения элементов геймификации запоминание нового материала происходит эффективно, так как сопровождается положительными эмоциями и зрительным восприятием материала, что, по мнению М. И. Иголкиной, увеличивает прочность усвоения материала благодаря задействованию эмоциональных центров у студентов [3].

К недостаткам можно отнести необходимость реализации методики геймификации под конкретную среду, так как нет универсального подхода, возможность возникновения излишней конкуренции из-за мест в рейтинге или возникновения конфликтов в группе обучаемых. Необходимость постоянного развития игры, чтобы она не становилась рутинной для обучаемых, а поддерживала интерес участников, требует от преподавателя времени на подготовку. Для создания обучающей игры необходимо использовать визуальные эффекты и современный дизайн, что позволит повысить у студентов мотивацию к данным занятиям и к процессу обучения иностранному языку в целом.

Для облегчения интеграции геймификации в процесс обучения мы рекомендуем использовать следующие стратегии:

1) создание оформления задач под «уровни» игры как основной принцип отрыва заданий от рутинного процесса;

2) создание обновляющегося рейтинга участников программы добавит эффект конкуренции и может стать дополнительным стимулом для самообучения;

3) возможность делиться достижениями с друзьями, создавая социальную среду;

4) накопление баллов за выполнение задач и возможность их обмена на призы;

5) отражение результатов участников в отчетах после прохождения глобального этапа, для этого мы рекомендуем использовать дашборды, которые отображают награды по разным показателям в профиле пользователя.

Основной целью геймификации является повышение вовлеченности участников в процесс обучения, создание уникальной образовательной среды с широким спектром вспомогательных функций, что способствует запоминанию изучаемого языкового материала, раскрытию способностей обучающихся за счет игровых моментов. [5, с. 217].

Основными принципами геймификации являются:

1) вознаграждение – игрок знает, что после выполнения задания он получит награду;

2) соревнование – за счет возможности сравнивать свой результат с другими участниками возникает ощущение конкуренции и стремление обойти других;

3) достижения – при выполнении условий игрок должен поощряться за достигнутый результат, что будет выделять его среди большинства других игроков;

4) обратная связь – игрок видит изменение своих результатов, продвижение в рейтинге или накопление очков.

Универсальной методики геймификации нет, так как она зависит от уровня подготовки студентов и поставленных перед ним задач, однако существуют определённые советы для её эффективного применения в процессе обучения [7]:

1) необязательность участия – игроки сами решают, будут ли участвовать;

2) обозначенные правила – они должны быть достаточно просты и понятны;

3) отвязка от непосредственной реальности – участники должны иметь возможность попробовать что-то новое;

4) повышение сложности – задания должны меняться и обновляться;

5) социальная среда – у игроков должна быть возможность делиться результатами и взаимодействовать между собой;

б) динамика развития игры – меняются не только задачи, но и сама игра развивается.

Для проверки эффективности применения данной методики на практике группе студентов предложили поучаствовать в занятиях с использованием методики геймификации. Для большего комфорта участия обучаемых был проведен опрос по предпочтительным для них вариантам реализации метода, результаты которого отражены на графике (см. Рисунок).

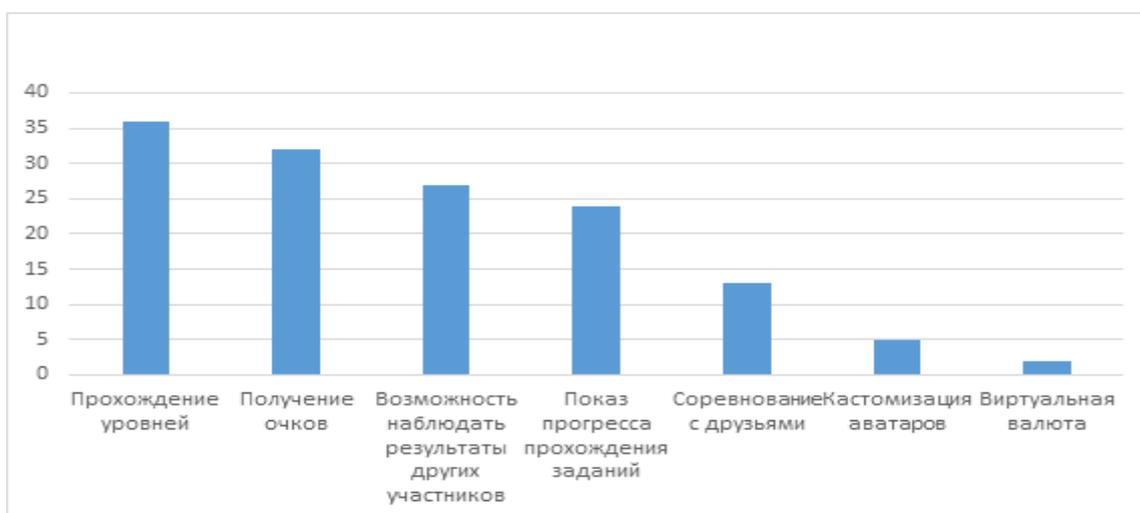


Рисунок – Результаты опроса студентов

Исходя из данных, представленных на графике, была выбрана следующая реализация геймификации: уровневая система заданий, за прохождение которых начисляются баллы, отображаемые в общем для участников рейтинге, который обновляется динамически после успешного выполнения задач. Также при полном завершении темы обучающийся получает дополнительные очки.

На начальном этапе нашего эксперимента мы провели письменный и устный опрос с целью определения уровня сформированности иноязычных компетенций у студентов. Мы разделили группу студентов на две подгруппы: экспериментальная (с применением геймификации, средний балл – 3,8) и контрольная (традиционные методики обучения, средний балл – 3,9).

По окончании эксперимента мы повторно провели опрос студентов, который показал, что студенты, обучающиеся с применением методики геймификации, показали результаты выше (средний балл стал 4,2), чем в контрольной группе (4,0).

Сопоставив результаты процесса обучения в экспериментальной и контрольных группах, мы пришли к выводу, что применение методики геймификации в процессе обучения иностранному языку эффективно влияет на успеваемость обучаемых; студенты стали проявлять бóльшую активность на заняти-

ях; чем лучше обучающийся справлялся с поставленными обучающими целями, тем больше у него возрастала мотивация к продолжению изучения материала. Студенты после каждой обучающей игры получали объективное представление о прогрессе в овладении иностранным языком.

Геймификация в образовании прививает интерес к обучению посредством внедрения игровых форм, игрового мышления и техник в образовательный процесс, стимулирует и мотивирует обучающихся. В случае правильной реализации геймификации полученные и сформированные знания и умения применяются на практике. Как отмечалось выше, геймификация предполагает решения ряда образовательных задач. У обучающихся есть возможность через игру доводить сформированные навыки до автоматизма, интегрируя полученные знания в игру. Безусловным преимуществом данного метода, в отличие от традиционного, является мотивация, которая в совокупности с интерактивностью и дизайном обеспечивает вовлеченность студентов в такого рода занятие.

Применяя геймификацию в процессе обучения иностранным языкам, необходимо помнить, что любая методика должна быть практикоориентированной и эффективной, направленной на развитие личностных качеств студентов и на формирование у них коммуникативных компетенций. Как один из наиболее современных способов обучения геймификация не предполагает ухода от традиционных методов обучения, а является лишь детализированным и дополняющим методом в методологии обучения иностранным языкам, превращающим сложный процесс обучения в увлекательное занятие.

Литература

1. Быкадырова Е. С. Геймификация в образовании // Современные научные исследования и разработки. 2018. № 12(29). С. 178-180.
2. Дынкина Е. Д. Геймификация как инструмент повышения эффективности обучения персонала // Бизнес-образование в экономике знаний. 2017. № 2. С. 51-57. DOI: 10.18334/gr.16.12.390
3. Иголкина М. И., Язынина В. С. Использование элементов геймификации в обучении иностранному языку в техническом вузе [Электронный ресурс] // Гуманитарный вестник. 2021. № 1(87). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-elementov-geymifikatsii-v-obuchenii-inostrannomu-yazyku-v-tehnicheskom-vuze> (дата обращения: 15.12.2022).
4. Корнилов Ю. В., Левин И. П. Геймификация и веб-квесты: разработка и применение в образовательном процессе [Электронный ресурс] // Современные проблемы науки и образования. 2017. № 5. С. 196-205. URL: <http://science-education.ru/ru/article/view?id=26865> (дата обращения: 17.05.2020).
5. Косачева В. О. Использование методов геймификации в процессе обучения иностранному языку в неязыковом вузе [Электронный ресурс] // МНКО. 2022. № 2(93). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-metodov-geymifikatsii-v->

protseesse-obucheniya-inostrannomu-yazyku-v-neyazykovom-vuze (дата обращения: 10.12.2022).

6. Почему геймификация работает и как использовать её в обучении? [Электронный ресурс] // Корпоративный обучающий сайт ispring.ru. URL: <https://vc.ru/services/227457-geymifikaciya-cifry-i-primery> (дата обращения: 28.11.2022).

7. Игра – дело серьезное. Рассказываем про геймификацию [Электронный ресурс] // Обучающий сайт skillbox.ru. URL: https://skillbox.ru/media/management/igra_delo_seryeznoe_rasskazyvaem_pro_geymifikatsiyu/ (дата обращения: 06.12.2022).

8. Геймификация: цифры и примеры [Электронный ресурс] // Новостной сайт vc.ru. URL: <https://www.ispring.ru/elearning-insights/geymifikatsiya-i-kak-primenit-ee-v-elektronnom-obuchanii> (дата обращения: 08.12.2022).

9. Геймификация обучения [Электронный ресурс] // Студия обучения gamification-now. URL: <https://www.gamification-now.ru/gamification-in-education> (дата обращения: 12.12.2022).

УДК 372.881.1

*Н. В. Хисматулина, С. А. Пугачева, Т. В. Малкова (Санкт-Петербург, Россия)
Санкт-Петербургский университет МВД России*

Развитие иноязычного речевого слуха обучающихся неязыковых образовательных организаций высшего образования

В статье рассматривается вопрос о возможностях развития иноязычного речевого слуха в условиях нивелирования «фонологического сита» родного языка при восприятии иноязычной аутентичной речи. Авторами исследуется признанная эффективной в среде синхронных переводчиков техника Shadowing как метод полной имитации речи носителей языка; детально раскрываются такие базовые принципы техники, как активность субъекта, полная волевая фокусировка, максимальное калькирование; подробно описываются этапы реализации техники.

Ключевые слова: иноязычный речевой слух, аудирование, иноязычное обучение, синхронность, осознанное обучение, имитация, калькирование

Аудирование в учебных условиях иноязычной подготовки обучающихся неязыковых образовательных организаций высшего образования де-факто признается сложнейшим видом речевой деятельности. Формирование и развитие иноязычного речевого слуха зависит не только от формальных акустических характеристик оригинального звукового контента, но и от «фонологического сита» родного языка [1], зачастую определяющего не только значимые и незначимые для реципиента характеристики звука, но и в целом способность «слушателя» корректно воспринимать и производить аутентичную речь. Критиче-