

Трибуна молодого учёного: новый взгляд на проблематику современных филологических и методологических исследований в евразийском обществе

УДК 372.881.1

Баскова А.С.,
Научный руководитель: Гончаров Р.Е.,
кандидат филологических наук,
Москва, Российская Федерация
АНО ВО «Московский Международный Университет»
laky04@mail.ru

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ПОДХОД К ОБУЧЕНИЮ
ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

Аннотация. Рассматривается геймификация как инновационный подход к образовательному процессу, выделяются отличительные черты геймификации, анализируются преимущества использования игровых механик и принципов в обучении, в том числе приводятся примеры их успешной реализации.

Ключевые слова: геймификация, компьютерные технологии, компьютерные игры, игровое мышление, образовательный процесс, иностранный язык.

Baskova A.S.
Research Supervisor: Goncharov R.E.,
PhD in Philology
Moscow, Russian Federation
Moscow International University
laky04@mail.ru

GAMIFICATION AS AN APPROACH TO FOREIGN LANGUAGE TEACHING

Abstract. *The article examines gamification as an innovative educational approach, highlighting its distinctive features and analyzing the benefits of implementing game mechanics and principles in language learning. The study presents successful examples of gamification applications in educational practice.*

Keywords: *gamification, computer technologies, computer games, game-based thinking, educational process, foreign language.*

В условиях повсеместной цифровой трансформации владение компьютерными технологиями становится неотъемлемой частью базовой грамотности. Молодое поколение, взрослеющее в окружении цифровых устройств, демонстрирует высокую степень адаптации к новым технологиям, интуитивно осваивая принципы работы с ними. Взаимодействие с компьютерной техникой пронизывает различные виды деятельности детей и подростков, от выполнения учебных заданий до проведения досуга. Эта интеграция технологий обуславливает необходимость пересмотра методов обучения и активного внедрения цифровых инструментов в образовательный процесс. Одним из наиболее перспективных направлений в этой области является использование компьютерных игр. Несмотря на потенциальные риски чрезмерного увлечения виртуальной реальностью, компьютерные игры обладают значительным образовательным потенциалом. Как утверждает нейрофизиолог Шон Гринн: «Современные видеоигры эволюционировали в очень сложные феномены, воплощающие в себе многие принципы, которые психологи, нейрофизиологи и педагоги считают фундаментально важными для появления позитивных изменений в поведении человека, увеличения пластичности мозга и всей его способности к обучению в целом. Игры по своей природе являются проактивной формой обучения, которые обычно бывают эффективнее, чем пассивное приобретение знаний» [Чеджемов

2021, 192]. Развивая такие навыки, как внимательность, аналитическое мышление, стратегическое планирование, быстрая обработка информации и реакция, игры представляют собой эффективный инструмент для обучения, в частности, иностранным языкам. Специфика изучения иностранного языка, в отличие от, например, математики, заключается в необходимости развития коммуникативных навыков, формирования языковой интуиции и культурной компетенции. Именно эти аспекты могут быть успешно реализованы посредством интерактивных языковых игр, которые позволяют создать иммерсивную языковую среду, мотивировать учащихся и сделать процесс обучения более увлекательным и эффективным.

Рассмотрим преимущества компьютерных игр при обучении иностранному языку:

- 1) погружение в языковую среду (игровая реальность воспринимается через призму иностранного языка);
- 2) тренировка основных речевых навыков (игрок должен прочитать, прослушать и понять диалог персонажей, ответить или написать письмо);
- 3) развитие словарного запаса (в игре используются выражения и слова, которые повторяются на протяжении всей игры).

Игры также отражены психологические аспекты, например, игровая деятельность отвечает базовым потребностям человека (по Маслоу):

1. потребность в достижениях (система уровней и наград);
2. потребность в принадлежности (мультиплеерные режимы);
3. потребность в самореализации (создание собственного контента).

Таким образом, в процессе игры происходит комплексный анализ данных, работают все виды речевой деятельности, игрок погружается в языковую среду, удовлетворяя все базовые потребности. Ученикам всех возрастов становится проще воспринимать и усваивать информацию, если они знают о том, что занимаются не просто обучением, а игрой.

В рамках рассмотрения проблемы интеграции компьютерных игр в процесс обучения обратимся к понятию «геймификация». Его популяризация началась с 2011 года, когда американский психолог Гейб Зикерман в Нью-Йорке провел по ней первый Саммит. Он также сформулировал более точное определение геймификации: «Геймификация – процесс использования игровых механик и игрового мышления для решения неигровых проблем и для вовлечения людей в какой-либо процесс» [Курылев, 2023]. Ключевыми аспектами геймификации являются:

1. динамика (смена действий, требующих внимание игрока);
2. механика (использование сценарных элементов, характерных для игрового процесса: награды, повышение уровня, очки);
3. эстетика (эмоциональная вовлеченность, погружение в альтернативный мир с красивым дизайном);
4. социальное взаимодействие (возможность добавляться в друзья, взаимодействовать с другими игроками) [Мазелис, 2013, 140].

Другими словами, геймификация – это подход, основанный на психологической адаптации человека к сложной деятельности путем превращения её в игровую модель, направленную на осмысление и обучение.

Следует отметить, что игра и геймификация не являются одним и тем же. Игра – самодостаточная система, в которой игроки участвуют в абстрактом испытании. У игры есть определенные установки и правила, следуя которым можно победить. Важной чертой является то, что она имеет развлекательный характер. Геймификация не является независимой системой, это подход, при котором игровые элементы внедряются в образовательный процесс, чтобы помочь учащимся достичь образовательных, а не собственно игровых целей.

Самым важным элементом геймификации является игровое мышление [Карр К, 2013, 44]. Речь идет о способности взглянуть на

обычное занятие (например, бег или поливка цветов) и превратить его в соревновательный, познавательный, командный или исследовательский процесс. Именно таким образом бег превращается в социальную активность: игроки соревнуются, поддерживая друг друга, поливка сада происходит параллельно с озвучиванием характеристик каждого растения.

Внедрение геймификации в образовательную деятельность может стимулировать учащихся оттачивать свои навыки по несколько раз (перезапуск игры), следить за своим прогрессом (подсчет очков) и за прогрессом друзей, других участников игры (рейтинговая система), поощрять правильные ответы (повышение уровня, открытие новых заданий и локаций) и погружаться в интерактивный мир с интересными и неординарными задачами.

Геймификация как образовательный метод играет большую роль в обучении иностранным языкам. Помимо традиционных игровых элементов (викторины, карточки со словами, ролевые игры), появилось множество игровых приложений, специально разработанных для языкового обучения.

Использование геймификации при изучении иностранных языков способствует не только усвоению принципов использования системы языка, но и формированию других важных компетенций: коммуникативных навыков и навыков командной работы. Благодаря мгновенной обратной связи у учащихся развивается самостоятельность и способность адекватно оценивать свои возможности. Кроме того, рост внутренней мотивации повышает готовность учащихся к активной самостоятельной речевой и письменной практике. Этот подход делает процесс обучения более эффективным и увлекательным, сочетая образовательные цели с элементами игры.

Существует несколько видов геймификации: структурная и содержательная. Структурная использует такие игровые элементы, как очки, баллы, рейтинг [Василиженко 2020, 47]. Примером такого вида

геймификации является платформа Quizlet, в которой можно создать свой модуль со словами и решать разные задачи на запоминание. Другим примером может послужить приложение Duolingo, в котором создателями игры собраны комплексные упражнения. Интерфейс представляет собой дерево с уровнями, после прохождения которых начисляются баллы, открывается новый, более сложный уровень: добавляются новые слова, правила грамматики и упражнения.

Содержательная геймификация нацелена на изменения в содержании курса, чтобы сделать его похожим на видеоигру. Внедрение персонажей и сюжета не означает, что геймификация будет иметь лишь развлекательный потенциал. Игровая механика будет всецело подчинена обучающему содержанию. В качестве примера интеграции игровых механик в обучение иностранному языку можно привести серию игр "Learn Japanese to Survive!". В каждой игре серии представлен уникальный сюжет и персонажи, взаимодействие с которыми способствует изучению катаканы, хираганы, кандзи, лексики и грамматики японского языка [Василищенко 2020, 48].

Ещё один показательный пример содержательной геймификации – проект "Zombie-Based Learning", разработанный учителем географии Дэвидом Хантером. Эта 75-часовая программа обучения географии построена на игровом сценарии, в котором ученики, используя свои знания о природе, ищут новое место обитания для выживших в условиях зомби-апокалипсиса. Программа включает книги для учителя, графическую новеллу для учеников и дополнительные материалы, способствующие применению полученных знаний как в классе, так и вне его.

Таким образом, геймификация в обучении иностранным языкам может быть реализована тремя способами: геймификацией отдельных элементов урока или курса (например, Quizlet Live), использованием готовых образовательных платформ (Duolingo, Learn Japanese to Survive!) или созданием образовательного курса, основанного на игровых механиках

(Zombie-Based Learning). Выбор метода зависит от образовательных потребностей учащихся и целей курса.

Список использованной литературы:

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).
2. Курылев И.Н. Краткая история геймификации [Электронный ресурс]. URL: <https://www.gamification-now.ru> (дата обращения: 07.04.2025).
3. Мазелис А.Л. Геймификация в электронном обучении // Территория новых возможностей. 2013. №3 (21).
4. Чеджемов Г.А. Концепция гейминга в образовательном дискурсе / Г.А. Чеджемов, Д.Н. Медведев. Russian.science. – 2021. – № 2(42). – С. 190-194.
5. Kapp K. The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice. – San Francisco: Wiley, 2013. – 480 p.

УДК 372.881.1

Давлетишина Я.А.,
научный руководитель: Гончаров Р.Е.
кандидат филологических наук
Москва, Российская Федерация
АНОВО «Московский Международный Университет»
y481ana@yandex.ru

СПОСОБЫ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ ПРИ ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ СТАРШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Аннотация. В статье рассматривается мотивация, ее виды и важность в обучении английскому языку старших школьников. Подчеркивается значимость использования современных методик, интерактивных технологий и личностно-ориентированного подхода, так