

Геймификация как одна из форм обучения английскому языку


Марина Увайсовна Зубайраева

кандидат филологических наук, доцент кафедры иностранных языков

Чеченский государственный педагогический университет

Грозный, Россия

zubayraeva@chspru.ru

 0000-0000-0000-0000


Луиза Рамзановна Сардалова

кандидат филологических наук, старший преподаватель кафедры иностранных языков

Чеченский государственный университет им. А. А. Кадырова

Грозный, Россия


sardalova@chesu.ru

 0000-0000-0000-0000

Поступила в редакцию 14.10.2022

Принята 13.11.2022

Опубликована 01.12.2022

 10.25726/a7059-3930-9577-f

Аннотация

Статья посвящена использованию в учебном процессе, в частности на уроках английского языка, инновационных, активных форм и методов обучения, передовых педагогических технологий. Идеальной учебной средой, способной активизировать умственную деятельность студентов и побуждать их к принятию нестандартных решений, способствующих созданию осознанного учебного опыта, является игра. Авторы указывают на важность применения элементов игры и ее разновидностей на уроках иностранного языка для подготовки будущих специалистов. Игровые методы, базирующиеся на смарт-технологиях, способствуют развитию концепции личностно-ориентированного обучения, которая лежит в основе базовых принципов современной методики преподавания. Используя компьютерные технологии, студенты активно участвуют в образовательном процессе через интеракцию с внешним миром. Очевидно, что реализация личностно-ориентированного подхода, дополненного геймификацией, способствует развитию автономности, творческого мышления, умению планировать и оценивать, обеспечивает готовность к непрерывному образованию, тем самым образуя переход от пассивного процесса обучения к активному и интерактивному. Успешная интеграция геймификации способствует развитию личности, которая стремится к максимальной реализации своих возможностей, что в итоге должно сформировать у учащихся стабильный интерес к новым знаниям.

Ключевые слова

игра, геймификация, иностранный язык, интерактивно-игровое пространство.

Введение

В настоящее время повышение эффективности образовательного процесса, развитие творческой деятельности студентов через находятся среди главных направлений системы образования.

Интенсивный процесс развития современного общества активизирует изменение статуса иностранного языка в системе высшего профессионального образования, что побуждает к изменению методов обучения (от текстуально-переводных к коммуникативно-деятельностным). В настоящее время главной задачей обучения является не просто усвоение определенной информации, а использование ее как основы для дальнейшего самосовершенствования. В связи с этим цели и содержание обучения

иностранному языку в вузе ориентируются на профиль специальности и предусматривают непрерывный поиск путей повышения эффективности образовательного процесса.

Использование только традиционных форм и методов обучения не может эффективно решить проблему подготовки высококвалифицированных кадров в современных условиях модернизации профессионального образования, его содержательного и структурного обновления. Во время использования подобных методов лишь преподаватель находится в активном состоянии, слушатели же пассивно воспринимают информацию, то есть процесс носит интеллектуально-пассивный характер.

Традиционные формы и методы обучения могут обеспечивать передачу знаний, но они не всегда эффективны для формирования профессиональных умений и навыков у будущих специалистов. Применение активных методов обучения ведет к активизации познавательной деятельности студентов, повышению мотивации и эмоциональности обучения, формирует профессиональную компетентность.

Особую актуальность сегодня приобретает использование личностно-ориентированного подхода в обучении студентов вуза как целостного процесса становления их индивидуальности, развития их интеллектуальных способностей, готовности к дальнейшему саморазвитию в профессиональной сфере.

Материалы и методы исследования

Личностно-ориентированному подходу к обучению посвящены исследования Н. А. Алексеева, Л. П. Качаловой, С. Д. Максименко и др., которые разрабатывают личностно-ориентированную модель образования на основе опыта отечественной и зарубежной педагогики и психологии. Основным положением для современной отечественной педагогики и психологии является то, что главной целью образования является развитие личности.

На протяжении длительного времени учеными, педагогами, психологами рассматриваются возможности внедрения нетрадиционных методов обучения с целью соответствия требованиям современного образования и повышения уровня подготовки будущих специалистов. Использованию активных методов обучения для подготовки специалистов различных специальностей с целью более качественного усвоения теоретических знаний и основательной отработки приобретенных умений посвящено большое количество исследований, свидетельствующих о осознании важности применения элементов игры и ее разновидностей для подготовки будущих специалистов. Геймификации в образовании посвящены работы. Вербаха, Д. Кларка, Н. Кравец, Дж. Хаммера, Л. Шелдона.

Целью статьи является анализ применения личностно-ориентированного подхода и его реализации во время использования геймификации в обучении иностранному языку.

Результаты и обсуждение

Для современного информационного общества формы и методы, в которых преподаватель передает информации, а студенты только слушают, являются малоэффективными. Указанный подход требует от каждого студента, независимо от его способностей к обучению, фиксированного времени на усвоение знаний и не учитывает человеческой индивидуальности.

В существующих многочисленных трактовках компьютерной образовательной среды исследователи отмечают её очевидный дидактический статус. Доступность информационных технологий дает возможность преподавателям использовать их в различных формах образовательной деятельности наряду с традиционными методиками преподавания дисциплин.

Традиционные методы обучения требуют использования определенных нестандартных методических приемов (Ягупов, 2003). Компьютеризация образовательного процесса побуждает к пересмотру традиционных форм и методов преподавания иностранного языка (Бурлаков, 2004).

Идеальной учебной средой, способной активизировать умственную деятельность студентов и побуждать их к принятию нестандартных решений, способствующих созданию осознанного учебного опыта, является игра.

В связи с тем, что уровень овладения иностранным языком в значительной мере зависит от самостоятельных усилий в этом направлении, высокой мотивации, обучение иностранному языку требует применения личностно ориентированного подхода в большей степени, чем любой другой

учебный предмет. Несомненное преимущество личностно ориентированных - технологий обучения перед традиционными заключается в том, что они требуют активности со стороны каждого участника на занятии, снимают эмоциональных и коммуникативных барьеров, способствующих приобретению и формированию у студентов определенных личностных качеств: собранности, исполнительности, инициативности, креативности, коммуникативности и т. п. (Мазайкина, Ямчинская, Громов, 2017).

В контексте личностно-ориентированного подхода происходит подготовка, которая ориентируется на личность, и в пределах которой осуществляется поиск путей удовлетворения познавательных потребностей личности, решения проблем ее развития и поддержки (Письменная, 2013).

Личностно-ориентированный подход реализуется через: выявление индивидуальных особенностей будущего специалиста, предоставление ему возможности развития в процессе подготовки; построение образовательного процесса на принципе вариативности, то есть выбора содержания, методов и форм образовательного процесса с учетом личностного опыта будущих специалистов; создание условий для самостоятельной работы студентов, при которых они становятся активными участниками процесса обучения, саморазвития и самообразования.

Целью личностно-ориентированного подхода является гуманизация образовательного процесса, максимальное раскрытие потенциальных творческих возможностей студентов. По мнению А. Бондаревской, личностно-ориентированное образование направлено на сохранение индивидуальных особенностей учащихся, содействие их развитию, воспитание у них потребностей и способности к самообразованию, самоопределению, пониманию личной ответственности, содействие развитию интеллекта и творческих способностей, удовлетворению познавательных потребностей (Бондаревская, 1997).

Личностно-ориентированный подход направлен на мотивацию студентов, поскольку в образовательном процессе студент является определяющей фигурой, от которой зависят результаты работы, уровень знаний и желание учиться самостоятельно. В основу методики применения личностно-ориентированного подхода положен метод активизации резервных возможностей личности и коллектива, реализация которого происходит за счет взаимосвязи индивидуальных и групповых форм работы, использования различных приемов обучения, включая игровые, с целью создания благоприятного психологического климата (Гришкова, 2000).

Игровые методы, базирующиеся на смарт-технологиях, способствуют развитию концепции личностно-ориентированного обучения, которая лежит в основе базовых принципов современной методики преподавания. Используя компьютерные технологии, студенты активно участвуют в образовательном процессе через интеракцию с внешним миром.

Личностно-ориентированный подход характеризуется формированием таких когнитивных навыков и умений, как рефлексия, планирование, внутренняя мотивация, самооценка и самообразование, а также взаимное оценивание и взаимное обучение, обучение в сотрудничестве, умение строить межличностные отношения, умение нести ответственность и т.п.

С позиции того, кого учат, по мнению И. Зимней, суть личностно-ориентированного подхода заключается: в организации субъект-субъектного взаимодействия; формировании активности ученика, его готовности к решению проблемных задач; обеспечении единства внешних и внутренних мотиваций ученика; получении удовольствия от решения учебных задач в сотрудничестве с другими учащимися; обеспечении условий для самооценивания, саморегуляции и самоактуализации личности учащегося; изменения позиции педагога как передатчика и контроллера знаний (Зимняя, 1997).

Среди преимуществ личностно-ориентированного обучения находится развитие личности студента посредством обучения, поиска новых методов, форм и средств обучения. Целью обучения является развитие личности, ее самосознание, ее самореализация. Создание атмосферы «свободы обучения», в которой студенты не боятся делать ошибки, свободно обсуждать проблемы, взаимодействуют в обучении друг с другом, использование методов, направленных на стимулирование активности и развитие студентов, способствуют реализации указанной цели. Для создания атмосферы обучения, выступающей сферой самоутверждения личности, ее развития и самореализации,

предлагается использовать эмоционально окрашенные методы, среди которых важное место принадлежит игровым методам, как методам, которые в наибольшей степени способны активизировать образовательный процесс. Интенсивное развитие информационно-коммуникационных технологий, активное внедрение Интернета в процесс подготовки будущих специалистов способствуют широкому использованию новой технологии для решения учебных задач – геймификации. Геймификация заполняет тот пробел в образовательном процессе, который не может быть компенсирован другими методами (к примеру, словесными методами, практическими занятиями и т.п.), существенно способствуя закреплению и углублению знаний, полученных во время бесед, лекций, семинаров, практических занятий, совершенствованию практических навыков и умений. Сущность геймификации заключается в том, что вид взаимодействия, который происходит во время игры, может быть переведен в образовательный контекст с целью облегчения обучения и влияния на поведение студентов (Безымянцева, 2015).

Использование геймификации в образовательном процессе предполагает появление определенных преимуществ, среди которых следует выделить: более непринужденную атмосферу в аудитории; обучение становится видимым и фиксированным с помощью индикаторов прогресса; студенты могут проявлять внутреннюю мотивацию для обучения; студенты часто чувствуют себя более комфортно в игровой среде (Reiners, 2015).

Проанализируем, какие именно возможности геймификации способствуют реализации процесса преподавания с ориентацией на студента. Использование игровых методов позволяет в большей степени вовлекать студентов в образовательный процесс и улучшить эффективность обучения. Современные студенты живут в особом интерактивно-игровом пространстве, поэтому важно создать комфортную среду для студентов, что позволяет осуществить геймификацию. Включение элементов геймификации в процесс изучения иностранного языка существенно повышает мотивацию студентов, что достигается за счет сюжета, дизайна и интерактивности образовательных игр. По нашему мнению, во время проведения такого типа работы происходит активизация интереса будущих специалистов к приобретению новых знаний, умений и навыков. В связи с ограниченным количеством академических часов, выделенных для изучения иностранного языка, для усвоения языкового материала и повышения заинтересованности студентов в процессе обучения эффективным является применение игр индивидуального направления – кроссвордов, «цепочек», ребусов.

Интерактивная среда делает студента ценным элементом образовательного процесса, предоставляет ему возможность работать самостоятельно, управлять знаниями и строить контент, опираясь на собственные интересы и потребности. Благодаря введению информационно-коммуникационных технологий в процесс обучения становится возможной автономная работа с учетом индивидуальных особенностей студентов, создается возможность для совершенствования знаний, студенты стремятся к самостоятельному поиску информации, к исследовательской деятельности.

Приведем примеры применения элементов геймификации для изучения иностранного языка, целью которого является развитие речевых знаний и умений, необходимых для общения на профессиональные темы. В настоящее время существует большое количество открытых платформ, которые можно интегрировать в образовательный процесс, выстраивая индивидуальную траекторию путем создания на их основе интерактивных игр, квестов и викторин. Например, пользуясь платформой Proprofs.com (<https://www.proprofs.com/games/word-games/word-scramble/digital-design-components/>) и выбрав один из шаблонов, можно создать ряд интерактивных упражнений и игр профессиональной направленности для использования на занятиях по иностранному языку с целью усвоения профессиональной лексики. Большинство игр базируются на основе вопросов множественного выбора (вроде игры «Who wants to be a millionaire?»), с использованием разного рода подсказок (иногда неправильных) и уровней на основе выбранной автором сюжетной линии.

Эффективной является игра в слова «Scramble», в ходе которой игроки должны ответить на вопросы, расположив буквы в правильном порядке. Основная задача преподавателя в этом случае – создать более крупный банк вопросов для того, чтобы игра была интересной и разнообразной.

Еще одним удачным примером использования игр на занятиях по иностранному языку является прототип американской телевизионной викторины Jeopardy на основе платформы Jeopardy Labs (<http://jeopardylabs.com>). В соответствии с темой занятия готовится пять категорий вопросов разного уровня сложности, которые вводятся с помощью шаблона. В оригинальной версии викторины, предложенные участникам задания представлены в форме предложений в утвердительной форме, а ответы на них – в форме вопросов. По желанию преподавателя и в соответствии с уровнем группы это условие можно адаптировать. Более того, на сайте можно найти десятки тысяч готовых игр на любую тематику – от общебытовой до профессиональной, которые можно модифицировать в зависимости от потребностей и предпочтений. Как дополнительный стимул студентов можно привлекать к самостоятельному созданию игры, что не только способствует созданию дополнительного эмоционального напряжения, повышению уровня их общей мотивации, но и способствует тщательному повторению и закреплению учебного материала. С целью практического применения лексики, что осваивается студентами с помощью игровых методов, на занятиях студентам предлагаются задания коммуникативного характера – обыграть проблемные ситуации профессионального характера с использованием лексического материала.

Геймификация в процессе изучения иностранного языка может использоваться для аудиторной, самостоятельной и индивидуальной работы и способствует развитию речевых навыков, более того, возможность индивидуального отбора задач, креативность способны повысить уровень мотивации изучения иностранного языка у студентов.

Заключение

Результаты проведенного нами исследования позволяют сделать выводы о том, что применение личностно-ориентированного подхода вместе с элементами геймификации позволяет оптимизировать образовательный процесс в следующих направлениях:

- повышение мотивации студентов к изучению иностранного языка за счет активного вовлечения в процесс живой коммуникации;
- интенсификация образовательного процесса во время проведения аудиторных занятий и в условиях самостоятельной работы студентов;
- развитие самостоятельности студентов благодаря развитию навыков нахождения и оценивания информации.

Очевидно, что реализация личностно-ориентированного подхода, дополненного геймификацией, способствует развитию автономности, творческого мышления, умению планировать и оценивать, обеспечивает готовность к непрерывному образованию, тем самым образуя переход от пассивного процесса обучения к активному и интерактивному. Успешная интеграция геймификации способствует развитию личности, которая стремится к максимальной реализации своих возможностей, что в итоге должно сформировать у учащихся стабильный интерес к новым знаниям.

Список литературы

1. Безымянцева В.И. Методика преподавания иностранного языка в школе. М.: Куб, 2015. 288 с.
2. Бондаревская Е.В. Гуманистическая парадигма личностно-ориентированного образования // Педагогика, 1997. № 4. С. 18-25.
3. Булаков М.П. Связь методики обучения лексике иностранного языка с лингвистикой и психологией // Иностранные языки, 2004. № 3. С. 3-5.
4. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе М.: Высшая школа, 1991. 207 с.
5. Гришкова Р.О. Психологические условия реализации личностно-ориентированного обучения иностранному языку студентов нефилологических специальностей высших заведений образования: дисс. канд. пед. наук. Киев, 2000. 196 с.
6. Демидова Т.Е., Тонких А.П. Реализация компетентного подхода в вузе // Проблемы подготовки учителя для современной российской школы : сборник материалов: Тезисы докладов Всероссийской научно-практической конференции преподавателей педагогических учебных заведений:

программы учебных дисциплин, специальных курсов и семинаров для студентов педагогических вузов и колледжей, обеспечивающие подготовку к работе по Образовательной системе "Школа 2100", Москва, 02–03 февраля 2007 года. М.: ООО "Баласс"; Издательский Дом РАО, 2007. С. 36-39.

Зимняя И.А. Педагогическая психология: учеб. пособие для вузов. Ростов на-Дону: Феникс, 1997. 480 с.

7. Кузякина Н.А. Особенности обучения иностранной лексики как необходимая составная обучения иностранному языку в военном авиационном вузе // Инновационное развитие профессионального образования, 2015. № 1 (07). С. 74-79.

8. Мазайкина И.О., Ямчинская Т.И., Громов Е.В., сост. Личностно-ориентированные технологии обучения иностранным языкам. Винница, 2017. 76 с.

9. Письменная Н. Личностно-ориентированный подход в контексте гуманизации учебно-воспитательного процесса // Проблемы подготовки современного учителя. 2013. №8 (1). С. 250-254.

10. Сериков В.В. Личностный подход в образовании: концепция и технологии. Волгоград, 1994. 164 с.

11. Ягупов В.В. Педагогика: учебное пособие. Киев, 2003. 560 с.

12. De-Marcos L., Garcia-Gabot A., Garcia-Lopez E. Towards the Social Gamification of e-Learning: A Practical Experiment. International Journal of Engineering Education, 2017. Vol. 33. Issue 1. 66–73 p.

13. Reiners T. Gamification in Education and Business. New York: Springer International Publishing, 2015. 710 p.

Gamification as one of the forms of teaching English


Marina U. Zubayraeva

Candidate of Philological Sciences, Associate Professor of the Department of Foreign Languages

Chechen State University Pedagogical University

Grozny, Russia

zubayraeva@chspu.ru

 0000-0000-0000-0000


Louise R. Sardalova

Candidate of Philological Sciences, Senior Lecturer of the Department of Foreign Languages

Kadyrov Chechen State University

Grozny, Russia


sardalova@chesu.ru

 0000-0000-0000-0000

Received 14.10.2022

Accepted 13.11.2022

Published 01.12.2022

 10.25726/a7059-3930-9577-f

Abstract

The article is devoted to the use of innovative, active forms and methods of teaching, advanced pedagogical technologies in the educational process, in particular in English lessons. The ideal learning environment that can activate the mental activity of students and encourage them to make non-standard decisions that contribute to the creation of a conscious learning experience is a game. The authors point out the importance of using elements of the game and its varieties in foreign language lessons for the training of future

specialists. Game methods based on smart technologies contribute to the development of the concept of personality-oriented learning, which underlies the basic principles of modern teaching methods. Using computer technologies, students actively participate in the educational process through interaction with the outside world. It is obvious that the implementation of a personality-oriented approach, supplemented by gamification, promotes the development of autonomy, creative thinking, the ability to plan and evaluate, ensures readiness for continuing education, thereby forming a transition from a passive learning process to an active and interactive one. Successful integration of gamification contributes to the development of a personality that strives for the maximum realization of its capabilities, which in the end should form a stable interest in new knowledge among students.

Keywords

game, gamification, foreign language, interactive game space.

References

1. Bezymjanceva V.I. Metodika prepodavaniya inostrannogo jazyka v shkole. M.: Kub, 2015. 288 s.
2. Bondarevskaja E.V. Gumanisticheskaja paradigma lichnostno-orientirovannogo obrazovanija // Pedagogika, 1997. № 4. S. 18-25.
3. Burlakov M.P. Svjaz' metodiki obuchenija leksike inostrannogo jazyka s lingvistikoj i psihologiej // Inostrannye jazyki, 2004. № 3. S. 3-5.
4. Verbickij A.A. Aktivnoe obuchenie v vysshej shkole M.: Vysshaja shkola, 1991. 207 s.
5. Grishkova R.O. Psihologicheskie uslovija realizacii lichnostno-orientirovannogo obuchenija inostrannomu jazyku studentov nefilologicheskikh special'nostej vysshih zavedenij obrazovanija: diss. kand. ped. nauk. Kiev, 2000. 196 s.
6. Demidova T.E., Tonkih A.P. Realizacija kompetentnostnogo podhoda v vuze // Problemy podgotovki uchitelja dlja sovremennoj rossijskoj shkoly : sbornik materialov: Tezisy dokladov Vserossijskoj nauchno-prakticheskoj konferencii prepodavatelej pedagogicheskikh uchebnyh zavedenij: programmy uchebnyh disciplin, special'nyh kursov i seminarov dlja studentov pedagogicheskikh vuzov i kolledzhej, obespechivajushhie podgotovku k rabote po Obrazovatel'noj sisteme "Shkola 2100", Moskva, 02–03 fevralja 2007 goda. M.: OOO "Balass"; Izdatel'skij Dom RAO, 2007. S. 36-39.
Zimnjaja I.A. Pedagogicheskaja psihologija: ucheb. posobie dlja vuzov. Rostov na-Donu: Feniks, 1997. 480 s.
7. Kuzjakina N.A. Osobennosti obuchenija inostrannoj leksike kak neobhodimaja sostavnaja obuchenija inostrannomu jazyku v voennom aviacionnom vuze // Innovacionnoe razvitie professional'nogo obrazovanija, 2015. № 1 (07). S. 74-79.
8. Mazajkina I.O., Jamchinskaja T.I., Gromov E.V., sost. Lichnostno-orientirovannye tehnologii obuchenija inostrannym jazykam. Vinnica, 2017. 76 s.
9. Pis'mennaja N. Lichnostno-orientirovannyj podhod v kontekste gumanizacii uchebno-vospitatel'nogo processa // Problemy podgotovki sovremenogo uchitelja. 2013. №8 (1). S. 250-254.
10. Serikov V.V. Lichnostnyj podhod v obrazovanii: koncepcija i tehnologii. Volgograd, 1994. 164 s.
11. Jagupov V.V. Pedagogika: uchebnoe posobie. Kiev, 2003. 560 s.
12. De-Marcos L., Garcia-Gabot A., Garcia-Lopez E. Towards the Social Gamification of e-Learning: A Practical Experiment. International Journal of Engineering Education, 2017. Vol. 33. Issue 1. 66–73 p.
13. Reiners T. Gamification in Education and Business. NewYork: Springer International Publishing, 2015. 710 p.