

Секция «Методика обучения иностранным языкам: традиции и инновации»

Геймификация в обучении английскому языку

Научный руководитель – Макаренко Анна Александровна

Голубовская Анна Валерьевна

Студент (бакалавр)

Государственный социально-гуманитарный университет, Коломна, Россия

E-mail: anna-golubovskaya@mail.ru

В нашем исследовании была изучена проблема применения технологии геймификации в процессе обучения английскому языку.

Актуальность проведенного исследования обусловлена особой эффективностью использования игровых правил для достижения педагогических целей (использование игровых механик в неигровом процессе), повышения вовлеченности обучающихся в решение дидактических задач.

Цель исследования заключается в изучении теоретических и практических аспектов применения методов геймификации в обучении английскому языку.

Объектом исследования является геймификация как метод обучения. Предмет исследования - процесс использования методов геймификации в образовательном процессе при обучении английскому языку.

Материалом для исследования послужили труды таких выдающихся ученых, как Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, Г.П. Щедровицкий, М. Поренски, К. Капп и др.

Для решения поставленной цели в работе были поставлены следующие задачи:

- провести анализ литературы по теме исследования;
- рассмотреть понятие, сущность, значение геймификации;
- охарактеризовать модели геймификации и их особенности;
- рассмотреть особенности практического внедрения методов геймификации в процесс изучения английского языка на примере образовательного квеста, веб-квеста, платформ с использованием ИКТ-технологий.

Исследование было проведено с использованием методов теоретического анализа литературы по теме работы, системного подхода, сравнительного анализа.

Термин «геймификация» получил распространение после публикации монографий американских педагогов М. Поренски в 2008 г. и К. Каппа в 2012 г. Согласно К. Каппу, геймификация - это «внедрение игровых технологий в неигровые процессы, в том числе в образование», а также «использование игровой механики, эстетики и игрового мышления для вовлечения людей в обучение и решение различных задач и для повышения их мотивации» [n6].

Основным отличием геймификации от игры в целом можно назвать тот факт, что в геймификации используются методы из поведенческих наук, чтобы «подтолкнуть» людей к достижению их целей, в частности для достижения целей образовательного процесса [n5].

Под элементами игры, использующимися в геймификации, принято рассматривать систему достижений, т.е. очков, баллов, наград, медалей, уровней, доски почета, шкалы прогресса, заданий и испытаний, а также элементов социального взаимодействия игроков: ников, аватаров, мгновенной обратной связи, виртуальной валюты и др. [n1].

Основным принципом геймификации можно также назвать обязательное условие получения постоянной, измеримой обратной связи. Это обеспечивает возможность динамичной корректировки процесса геймификации и его аспектов [n2].

Нами были также проанализированы некоторые из существующих моделей геймификации (модель геймификации PBL, модель геймификации «Октализа» Ю-Кай Чоу, модель геймификации для электронного обучения).

Проведя анализ существующих способов внедрения геймификации в образовательный процесс, мы пришли к выводу, что данная технология может быть успешно реализована с использованием образовательных квестов, веб-квестов, а также платформ с использованием ИКТ-технологий (Gamilab, Kahoot, Wordwall, Quizlet, LearningApps, Duolingo и др.) Данные средства могут помочь учителю создать игрофицированную образовательную среду, обеспечивая таким образом возможность повышения эффективности обучения и формирования коммуникативной компетенции по иностранному языку [n4].

Как показало проведенное исследование, методы геймификации в обучении английскому языку обладают свойствами повышения мотивации, вовлеченности, ломки стереотипов, высвобождения человека от гнета обыденности и рутины, обогащения его творческими способностями и обеспечения условий для самовыражения индивида.

Мы пришли к выводу, что геймификация является одним из самых актуальных направлений развития педагогического процесса. Технологии геймификации помогают сделать любой учебный материал увлекательным, вызывают у обучающихся глубокое удовлетворение, создают радостное рабочее настроение, желание и мотивацию работать в команде и, как следствие, — облегчают процесс усвоения знаний.

На сегодняшний момент существует огромное количество различных средств геймификации, которые учителя могут успешно использовать в педагогическом процессе. Более того, использование ИКТ позволяет придать традиционным игровым формам работы необычайную новизну и интерактивность.

Источники и литература

- 1) Акчелов Евгений Олегович, Галанина Екатерина Владимировна Новый подход к геймификации в образовании // Векторы благополучия: экономика и социум. 2019. №1 (32). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/novyy-podhod-k-geymifikatsii-v-obrazovanii> (дата обращения: 02.03.2022).
- 2) Геймификация в образовании: обзор. URL: <http://www.ispring.ru/elearning-insights/gameschool/> (дата обращения: 02.03.2022).
- 3) Гимельштейн Евгения Александровна, Годван Дмитрий Федорович, Стецкая Диана Валерьевна Применение инструментов геймификации в образовании // Бизнес-образование в экономике знаний. - 2020. - №3 (17). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-instrumentov-geymifikatsii-v-obrazovanii> (дата обращения: 02.03.2022).
- 4) Коваль Н.Н. Геймификация в образовании // Педагогическая наука и практика. 2016. №2 (12). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii-1> (дата обращения: 02.03.2022).
- 5) Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.
- 6) Kapp K. The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. – San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012. – 336 p.