

DOI 10.51582/interconf.19-20.02.2022.032

Шелестова Татьяна Юрьевна

PhD, ассоциированный профессор, кафедра теории и практики перевода,
Карагандинский государственный университет имени Е.А. Букетова,
Республика Казахстан

Ткаченко Мария Викторовна

Магистрант 2 курса специальности «Подготовка педагогов иностранного языка»
Казахский Университет Международных Отношений и Мировых Языков
имени Абылай Хана, Республика Казахстан

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

***Аннотация.** В статье рассматриваются понятие и виды «геймификация» в образовательном процессе. Сделан сравнительный анализ геймификации с другими видами игровых техник. Представлены шаги к применению геймификации в процессе обучения. Рассмотрены центральные составляющие геймификации: игровые механики, игровые динамики и компоненты. Предложены онлайн платформы содержащие элементы геймификации, которые будут способствовать эффективному обучению иностранному языку.*

***Ключевые слова:** геймификация, игра, игровые технологии, игровые элементы, обучение иностранному языку.*

Введение

Игра – вид деятельности, которая всегда притягивает и создает непринужденную обстановку для изучения и познания нового. Многие педагоги и психологи (К.Д. Ушинский, Л.С. Выготский, А.С. Макаренко, Д.Б. Эльконин, А.Н. Леонтьев, и другие) исследовали особенности игры в обучении детей и взрослых. В своих трудах известный русский педагог К. Д. Ушинский подчеркивал важность «включать элементы игры в учебный монотонный труд детей, чтобы сделать процесс познания более продуктивным». [1] Процесс включения игровых элементов и механик в

неигровые активности набрал большую популярность и стал называться геймификацией [2].

Современная концепция легко адаптировалась в нашей обыденной жизни. Геймификацию впервые стали использовать в бизнес сфере для стимуляции продаж и привлечения клиентов такие мировые бренды как Microsoft, Nike, Volkswagen. Для эффективности применения данного подхода детально продумывается игровая система, анализируются цели, изучаются участники процесса, немаловажную роль играют знания в управлении поведением и мотивацией людей.

Понятие геймификация

В первые термин геймификация использовали программисты Ник Пеллинг (2002) [3] и Бретт Терилл (2008) определяя процесс как «основную идею в использовании игровой механики и применении к другим веб-ресурсам для повышения вовлеченности». Термин использовался в разработке онлайн-игр, тем не менее термин не сразу получил широкого распространения. [4]

В педагогике термин геймификация популяризовался американскими учеными М. Поренски (2008), К. Каппа (2012). К.Капп ученый и эксперт в области конвергенции игр из Блумсбургском университете, штат Пенсильвания, в своей книги «Геймификация обучения и преподавания: игровые методы и стратегии обучения и воспитания» дает следующее определение понятию геймификация - «игровая механика, эстетика и игровое мышление для вовлечения людей, мотивации к действию, содействия обучению и решения проблем».

Исследователь игрового дизайна Йоркского университета Себастьян Детердинг описывает термин «Геймификация – это общий термин для использования элементов видеоигр (а не полноценных игр) для улучшения пользовательского опыта и вовлечения пользователей в неигровые сервисы и приложения».[5] Игровое обучение стало популярно во всем мире и относится к одному из увлекательных способов эффективного обучения. Множество учителей на различных уровнях образования применяют данную методику,

так как включения игр дает возможность учащимся раскрыть свои скрытые стороны и способности. [6]

Усаинова М.М. и Комаров Д.Н. считают, что геймификация внедренная в процесс обучения способствует не только добиться поставленных образовательных целей, но также развитию творческих способностей, определенных программой компетенций, умение работать в команде, проектной деятельности. [7]

Титов С.А. считает, что данная методика позволяет «преодолению боязни ошибок и использованию ошибок в качестве важного источника приобретения новых знаний» [8, с. 22], в свою очередь Титова С.В. полагает, что геймификация дает возможность «перейти от пассивных методов к активным, реализовывать проблемные методы обучения, поисковую деятельность и исследовательские проекты, организовывать самооценивание и групповое оценивание, развивать критическое мышление, раскрывать творческие способности, стимулировать самообразование студентов» [9, с. 152].

В интервью Strategy2050.kz. Энн Шолл, которая является главой по инновационному обучению Назарбаев Университета выделила геймификацию в списке трендов мирового образования, подчеркнув, что данное направление является инструментом, способным повысить мотивацию учащихся. [10]

Таким образом анализ определения различных ученых и исследователей позволяет сделать вывод, что под геймификацией подразумевается применение игровых техник и элементов, приемов, а также визуальной игровой эстетики в неигровых ситуациях. При этом геймификацию не стоит ставить в параллель с игровым обучением. При игровом обучении, игры применяются для развития навыков и знаний, в свою очередь геймификацию используют в большей степени в неигровых условиях и с внедрением только отдельных элементов игры.

Сравнение с игровыми техниками

Существует несколько понятий, которые имеют схожесть с

геймификацией, поэтому не всегда правильно трактуется и понимается этот термин. К таким терминам мы можем отнести - традиционные игры, ролевые игры, деловые игры, серьезные игры, симуляторы, и саму геймификацию. Четкие границы между этими понятиями не всегда корректно определяют.

Ранее мы обозначили, что геймификация и игровое обучение не является тождественным. Таким образом, оно также не идентично понятию игра. Геймификация в большей степени предполагает применение некоторых игровых элементов для достижения определённых целей (образовательных, профессиональных, коммерческих), в меньшей степени развлекательных [11]. Игра же в своей сущности является системой, имеющей определенные правила, у участников свои роли, и ожидаемый результат.

Орлова О.В. и Титова В.Н. в своей работе «Геймификация как способ организации обучения» [12] ссылаются на таблицу Марио Хергер [13], ученный сравнивает геймификацию с другими игровыми техниками. Данная таблица (табл.1) наглядно визуализирует границы между схожими, но нетождественными понятиями.

Таблица 1

Сравнение геймификации со схожими игровыми техниками
(Марио Хергер)

Параметр сравнения наличие	Геймификация	Традиционные игра	Ролевые игры	Деловые игры	Симуляторы
Спонтанность	нет	нет	да	нет	нет
Правила	да	да	нет	да	да
Цели	да	да	нет	да	да
Структура	да	да	нет	да	да
Реальный мир	да	нет	нет	да/нет	да/нет
Системность	да	нет	нет	нет	да/нет

Орлова О.В. и Титова В.Н. определяют, что геймификация схожа с традиционными играми в таких параметрах как правила, цели и структура. Этими же сходства можно заметить и с деловыми играми. Эти компоненты геймификация переняла от игры, ту часть игры, которая и определяет ее как притягательную активность: определённые правила, делающие процесс

ясным и наполненным смысла; конкретная и желанная цель, поэтапная структура, ведущая к поставленной цели.

Опираясь на таблицу, мы видим, что полной противоположностью геймификации являются ролевые игры. Ролевая игра, которая подразумевает исполнение роли, определенно характеризуется как спонтанный процесс, не имеющий конкретно определенной игровой цели и структуры [14], ведь сам процесс исключительно зависит от воображения участвующих. Геймификация имеет цель, правила и сам процесс осуществляется в реальном мире, вне игровой ситуации, она не спонтанна, действия игроков продуманы и процесс структурирован. При внедрении геймификации структурированность очень важна, так как необходимо продумать этапы, определить для них свои цели в рамках общей программы.

Деловые игры схожи с геймификацией, важная характеристика на которую стоит обратить внимание - реальность ситуации. Чаще всего действие в деловых играх, имеют место в реальной ситуации [15], тем не менее, это не фиксируемое условие, для геймификации же оно выступает обязательным.

Симуляторы в большей степени наиболее схожи с геймификацией. В компьютерной среде они создают иллюзию реальности и чаще всего сфокусированы на тренировочных либо обучающих целях (обучении работе авиа пилотов, обучение вождению, работа с оборудованием). Это является одной из причин, почему многие ученые и исследователи ошибочно полагают и относят симуляторы к геймификации. [16] При этом геймификация создавая иллюзию игры, применяет игровые элементы и механики компьютерной сферы в реальном мире.

Главное отличие геймификации от большинства игровых техник, то что реальность не становится игрой, а остается реальностью, несмотря на то что внедряются игровые элементы и учащимся даются игровые установки, которые привязаны к реальности [12].

Игровые элементы

В определениях термина геймификации и информации анализируемой выше часто использовались такие понятия как «игровые элементы», «игровая

механика» мы хотим более подробно рассмотреть, что же подразумевается под ними.

Говоря об элементах игры принято считать инструменты, относящиеся к игра/видеоиграм дающие важность соревнования игрокам и мониторинг собственного личного прогресса, а также каждого из игроков, к ним можно отнести: вознаграждения, баллы, уровни, список лидеров, аватары, задания и испытания. [17, пункт 8]

Автор книги “Gamification: A simple introduction” Андрей Марчевский определил характерные черты для игровых элементов в образовательном процессе:

1. мгновенная обратная связь (feedback);
2. развлечение (fun);
3. «наращивание лесов» с задания, которые постепенно усложняются;
4. умелость;
5. показатели прогресса (баллы, значки, списки лидеров);
6. социальная связь; [18]

Игровые элементы в геймификации делятся на три ключевые категории: динамики, механики и компоненты [19]. В таком порядке они расставлены по степени убывания их абстрактности. Все компоненты взаимосвязаны между собой, то есть каждая механика взаимосвязана с несколькими динамиками, в свою очередь компонент связан с одним или несколькими составляющими высших уровней. Взаимосвязь всех игровых элементов геймификации отчётливо демонстрируется в «Пирамиде геймификации» (рис.1) профессора права и бизнес-этики Университете Пенсильвании Кевина Вербаха.

Под динамикой подразумеваются элементы геймификационной системы, которые важны в процессе, но их сложно непосредственно включить в игру так как они абстрактны.

Под механикой имеются в виду ключевые процессы, которые управляют действиями. При помощи элемента динамики осуществляется реализация элементов динамики.

Gamification Pyramid

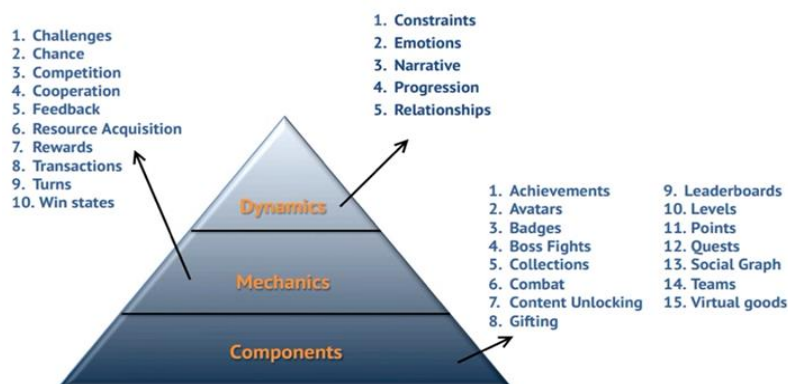


Рис. 1. «Пирамида геймификации» Кевина Вербаха [20]

Под компонентами, более конкретном уровне, понимаются механизмы, в которых осуществляются динамика и механика игры. Этот уровень включает: достижения, медали, доску лидеров, уровни и другие.

Изучив различные подходы к интеграции геймификации (Октализ Ю-Кай Чоу, модель К. Вербаха Д. Хантера, модель PBL) мы пришли к выводу, что работа К. Вербаха и Д. Хантера наиболее актуальная для тех, кто только изучает геймификацию и планирует использовать ее в своей работе, так как сама модель содержит понятные для новичков шаги.

Данная модель базируется на трех уровнях абстракции игровых элементов. К. Вербах и Д. Хантер предлагают использовать 6 шагов для внедрения геймификации в различные процессы («6 D's»).[21]

1. Define- Определить цели. Стоит задать себе вопрос: Почему я геймифицирую? Авторы советуют не детализировать средства, а сосредоточиться именно на формировании цели.

2. Delineate- Охарактеризовать желаемое поведение участников. Задайтесь вопросами: Как я хочу, чтобы мои игроки делали задания? Как я могу это сделать? Нужно также продумать как вы будете обеспечивать обратную связь, чтобы мотивировать запланированное поведение.

3. Describe- Описать игроков. Спросите себя: Кто мои игроки? На этом этапе можно использовать различные классификаторы (например, типы игроков Бартла), чтобы понимать какие игровые элементы будут эффективны

для вашей аудитории.

4. **Devise-** Разработайте циклы активностей. Цикл вовлечения представляет собой замкнутый круг: действие- обратная связь- мотивация. В этой цепочке каждый элемент приводит в действие следующий. На этом этапе вам следует изучить циклы взаимодействия и прогресса. Продумать, как поощряться действия и как создать разнообразные циклы продвижения, чтобы процесс был увлекательный.

5. **Don't forget the fun-** Не забывайте о развлечении. Вам стоит продумать процесс так, чтобы выполнение заданий стало интересным и увлекательным.

6. **Deploy-** Выберите подходящие инструменты для геймифицирования, основываясь на 5 предыдущих этапах вы представляете, какие элементы можно внедрить в вашу систему.

В свою очередь американский ученый К. Капп определяет два вида геймификации: структурную и содержательную. [22] Применяя структурную геймификацию мы включаем игровые элементы в процесс обучения для продвижения участников по изучаемому контенту, без каких либо серьезных изменений в нем. Примерами игровых элементов в этом виде геймификации могут быть очки, достижения, значки и уровни. Также, по мнению ученого этому виду характерны доски лидеров для отслеживания прогресса учеников.

В содержательной геймификации игровые элементы применяются для полного изменения контента изучаемого материала, процесс становится похожим на увлекательную игру. Внедряя данный вид мы создаем процесс, который строится на игровом сюжете и имеет определенные правила. Титова С.В. и Александрова К.В.[23] считают, что сюжет и сценарий игры, обратная связь, эффект присутствия, дизайн интерфейса при таком виде геймификации усиливают внутреннюю мотивацию учащихся. По мнению К. Каппа содержание становится похожим на игру, но не полностью превращается в нее.

В последнее время в связи с актуальностью дистанционного обучения появился также цифровой вид геймификации, [24] который подразумевает применения специальных приложений, либо игровых элементов на

образовательных платформах.

Геймификация в обучении иностранным языкам

Геймификация служит актуальной стратегией и эффективна при обучении иностранным языка [25], ее можно использовать при создания непринужденной обстановки [26], включения соревновательного элемента и также вовлечения в процесс изучения языка [27].

Данный метод подходит для всех возрастов. С младшими школьниками следует применять игровые задачи, сфокусированные на более развлекательный и подвижный характер, для средне школьного возраста (5-8 класс) характерны челленджи приключения с определённым результатом. Для старших учеников необходимо включать профессионально-ориентированные игровые элементы, с различными уровнями сложности, при этом помнить о включении интересных и увлекательных испытаний.

Геймификация можем использоваться в различных формах обучения иностранному языку (традиционной, дистанционной, смешанной). Существуют онлайн платформы, которые основаны на геймификации (табл. 2).

Таблица 2

Онлайн платформы

url-адрес	Описание
1. https://www.umaigra.com/	Интернет-проект, который послужит отличным инструментом для создания интерактивных дидактических игр. Здесь вы найдете множество готовых шаблонов.
2. https://www.baamboozle.com/	Игровая обучающая платформа, которая не требует регистрации, содержащая множество готовых материалов, при этом дает возможность создавать собственные продукты.
3. https://l-www.voki.com/	Увлекательный инструмент позволяющий создавать собственных героев и записывать свой голос.
4. https://www.online-stopwatch.com/	Платформа на которой вы найдете большое разнообразие различных цифровых кубиков и рандомайзеров и не только.
5. https://www.classdojo.com/	Простое и удобное приложение для взаимодействия с учителем, учащимися и родителями. Основная цель этого приложения создать позитивную культуру в классе через поощрения учащихся и общение с родителями.

Продолжение таблицы 2

6. https://www.socrative.com/	Инструмент для оценивая учащихся, позволяющий создавать опросы в реальном времени.
7. https://wordwall.net/	Пользовательский ресурс, где учителя могут создать свои интерактивные задания. Ресурс предлагает огромное разнообразие шаблонов и большой архив готовых активностей, которые можно как распечатать, так и делиться с помощью ссылки, либо выводить на экран девайса.

В нашем исследовании в качестве примера предлагаем описать упражнение, созданное нами на платформе wordwall.net (рис.2), направленное на отработку неопределенных местоимений some/any и артиклей a/an. Более подробно, вы можете ознакомиться с данным видом упражнения по данной ссылке <https://wordwall.net/resource/4464716/some-any-a>.

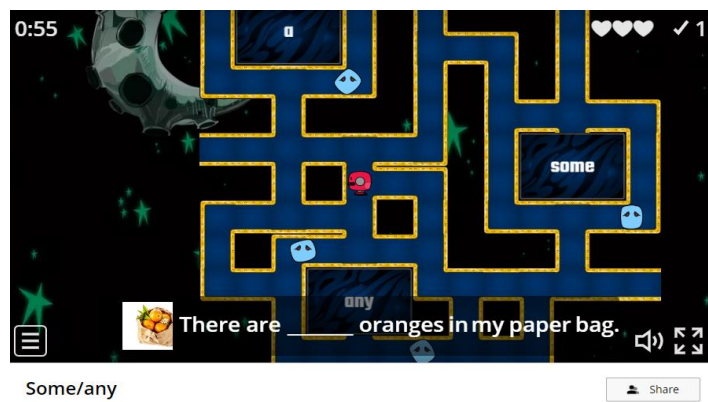


Рис. 2. Упражнение, созданное на wordwall.net

Хотим обратить внимание, что обычное на вид задание, где нужно заполнить пропуск превращается в приключение и борьбу с монстрами. Благодаря игровым элементам процесс становится не только увлекательным, но и наполняется смыслом для учащегося - стремится выбрать правильный ответ на большее количество заданий, предложенных в игре, чтобы сохранить свои жизни. При работе с подобным видом упражнений наблюдаются такие игровые элементы как: испытание - три монстра мешающих добраться до правильно варианта; обратная реакция - звуковой эффект, который указывает на верность, либо ошибку при выборе ответа; игровые динамики выражаются в эмоциях играющего, у игрока нарастает азарт, так как ему не только нужно

правильно ответить, но и не потерять свои жизни; баллы - за каждый правильный ответ; после полного прохождения появляется доска лидеров; конечно стоит упомянуть игровой интерфейс и звуковые эффекты, при создании либо в момент запуска упражнений учитель может выбрать любую тему из предложенных на данном сайте.

Стоит также отметить, что разнообразие шаблонов позволяет учителю переключаться даже после создания им определенного упражнения. На рис.3 представлены предлагаемые режимы переключения для различных видов упражнений (квиз, игровое шоу, открой коробочку, случайное колесо). С помощью изменения шаблонов упражнение приобретает не только другой вид, но и смысл.



Рис. 3. Предлагаемые шаблоны

Вывод

Подводя итог, мы бы хотели отметить, что целью геймификации является сочетать увлекательную атмосферу и энтузиазм, учитывая интерес учащихся, мотивировать и поощрять обучение. Геймификация склонна опираться на естественные склонности учащихся к соревнованиям, конкуренции, достижениям и коллаборации. Данная методика повышает интерес к процессу обучения и достижению целей. Также геймификация способствует развитию навыков 21 века: умению работать в команде, критическое мышление, коммуникабельность, креативности.

Область геймификации считается относительно молодым направлением, в связи с этим актуальны исследования в данной сфере. Игровые технологии

имеют огромный потенциал в улучшении многих направлений человеческой деятельности и, особенно в повышении эффективности образовательного процесса.

Список источников:

1. Стародубцева О. Г. Типы упражнений для формирования лексических навыков устной речи в неязыковом вузе // Научнопедагогическое обозрение (Pedagogical Review), 2013. № 2(2). С. 45-48.
2. Лисюков Д. С., Устюжанина И. А. Современные информационно-коммуникационные технологии в образовании //Тенденции развития науки и образования. – 2018. – № . 45-6. – С. 36-38.
3. Гладкова А.В. Геймификация как способ управления персоналом // Альманах мировой науки. 2016. № 3-3 (6). С. 26-28.
4. Paharia, R. Who coined the term “gamification”? Quora, 2010. - <http://goo.gl/CvcMs>
5. Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. CHI EA '11.-URL: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/1979742.1979575>
6. Emirilyasova S.S. – Gamification as a method of increasing motivation of law students in learning English language // Педагогика и просвещение. – 2021. – № 2. – С. 103 - 112. DOI: 10.7256/2454-0676.2021.2.35731 URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=35731
7. Уаисова М.М., Комаров Д.Н./Геймификация, как один из возможных методов обучения в система технического и профессионального образования Республики Казахстан/ Электронный научный журнал «Наука и перспективы» № 4, 2019
8. 8.Титов С. А.«Геймификация» дистанционного обучения / С.А. Титов // Cloud of science, 2013 № 1С. 21 – 23.
9. Титова С. В. Геймификация в обучении иностранным языкам:психолого - дидактический и методический потенциал /С. В. Титова, К. В. Чикризова//Педагогика и психология образования. Москва : МПГУ,2019. № 1. С. 135 -153
10. Кайрат Жандыбаев. Интервью «Глобальные тренды в образовании: Геймификация и онлайн обучение»/strategy2050.kz: <https://strategy2050.kz/ru/news/52293/>
11. Бирюков В. А. Геймификация в средствах массовой информации //Медиаэкономика 21 века. – 2018. – № . 5. – С. 17-26.
12. Орлова О.В., Титова В.Н./ «Геймификация как способ организации обучения»/ Вестник ТГПУ (TSPU Bulletin). 2015. 9 (162)

13. Herger M. Enterprise Gamification. 2012. URL: <http://enterprise-gamification.com/index.php/de/blog/4-blog/79-the-gamification-tipping-point>
14. Сладких А. И. Формирование совместных действий у детей дошкольного возраста в сюжетно-ролевых играх : дис. – 2019.
15. Файзрахманова Ю. Р., Федулова М. А. Возможности применения деловых игр в практике подготовки специалистов среднего звена //Непрерывное образование: теория и практика реализации. – 2020. – С. 324-327.
16. Кельберер Г. Р. Перспективы применения принципов игрофикации в подготовке педагогических кадров // Педагогическое образование и наука. 2014. № 4. С. 144–147
17. 17.The Value of Gamification for Language Learning [Electronic resource]. – Available at: <https://youtu.be/6jUwPDIYRXo>
18. Marczewski, A. Gamification: a simple introduction / A. Marczewski. –New York, 2013. – 288 p.
19. Игровые элементы геймификации [Электронный ресурс]. – URL: <https://4brain.ru/gamification/igrovyje-jelementy.php>
20. Вербах К. Курс «Геймификация» [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://www.coursera.org/learn/gamification>
21. Verbakh K., Khanter D. Vovlekay i vlastvuy. Igrovoe myshlenie na sluzhbe biznesa [For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business]. Moscow, Mann, Ivanov and Ferber Publ., 2012. 224 p
22. Kapp K. The Gamification of Learning and Instruction. John Wiley & Sons, 2012.
23. Титова С.В., Александрова К.В. Теоретико-методические основы использования электронных образовательных ресурсов в обучении ИЯ // Вестник Московского университета. Серия 19: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2018. № 3. С. 113–123
24. Барсукова Юлия Октябрисовна/ Цифровая геймификация в образовании – трендовый подход в обучении / 17.01.2021 <https://infourok.ru/statya-cifrovaya-gejmifikaciya-v-obrazovanii-trendovyj-podhod-v-obuchenii-4964422.html>
25. Гольцова Т. А., Проценко Е. А. Геймификация как эффективная технология обучения иностранным языкам в условиях цифровизации образовательного процесса //Отечественная и зарубежная педагогика. – 2020. – Т. 1. – № . 3 (68).
26. Шакирова Н. Ю. и др. Геймификация как средство эффективного изучения новой иностранной лексики //Ярославский педагогический вестник. – 2020. – № . 5 (116).
27. Ванягина М. Р. Соревновательная геймификация иноязычного образования в высшей школе //Обучение иностранным языкам-современные проблемы и решения. – 2020. – С. 108-112.