ИГРА КАК СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ К ИЗУЧЕНИЮ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА В РАМКАХ ДИСТАНЦИОННОГО ОБРАЗОВАНИЯ

© О.В. Маруневич

*Ростовский государственный университет путей сообщения, Ро-
стов-на-Дону, Россия*

Статья посвящена анализу образовательной технологии геймификации, подразумевающей имплементацию игр и игровых элементов в образовательный процесс высшей школы. Мы не только проследили историю развития обучающих компьютерных игр и выявили требования, которым должна соответствовать эффективная обучающая игра, но также представили игры, включенные в процесс иноязычной подготовки студентов технического вуза. Проведенное исследование показало, что компьютерные игры обладают высоким дидактическим потенциалом и в значительной степени повышают мотивацию к изучению иностранного языка.

Ключевые слова: дистанционное образование, игровые элементы на уроке, компьютерные игры.

Конец XX – начало XXI веков ознаменовались активной экспансией информационных технологий во все сферы человеческой жизнедеятельности, включая образовательный процесс. При чем неуклонному росту и совершенствованию этих технологий способствует ряд очевидных факторов, одним из которых является практически повсеместный переход к дистанционному или гибриднему образованию, вызванный недопустимостью дальнейшего распространения новой коронавирусной инфекции COVID-19. Так, результатом апрельского локдауна в 2020 г. в более, чем 180 странах мира стал перевод 85% школьников и 99% студентов на дистанционное обучение.

Сдвиг современной педагогической парадигмы в сторону ее цифровизации требует от педагогов активного поиска новых решений, которые одинаково эффективны как при традиционном аудиторном, так и при дистанционном обучении. Среди таких технологий можно выделить применение ментальных карт, электронных кейсов, мобильных и десктопных приложений, симуляторов и платформ виртуальной реальности, образовательной инфографики, а также геймификацию учебного процесса, под которой понимается имплементация подходов, характерных для компьютерных игр, в неигровом контексте, а также использование элементов игры в различных сферах человеческой жизнедеятельности, несвязанных с играми. Следует отметить, что каждым годом количество образовательных учреждений, внедряющих геймификацию в свою практику, неуклонно растет. Данный факт можно объяснить тем, что игры являются отличной заменой типовых заданий и помогают разнообразить традиционный урок. По мнению Э.Дж. Ким, геймификация помогает сделать задания более увлекательными [3]. По мнению К. Сквайра и Г. Дженкинса, хорошо продуманные игры значительно облегчают процесс обучения, способствует формированию и развитию учебной мотивации обучающихся и помогают применять свои знания на практике [5, с. 25]. Аналогичную мысль высказывает и Т.И. Краснова. Согласно автору, «настоящая ценность геймификации состоит в том, чтобы игровой принцип способствовал созданию осмысленного учебного опыта» [1, с. 1373].

Цель настоящего исследования заключается в конкретизации образовательных возможностей технологии игры и уточнения ее дидактического потенциала для формирования мотивации к изучению иностранного языка в рамках дистанционного образования у студентов технического вуза. Достижение указанной цели нам видится невозможным без решения следующих задач. Во-первых, необходимо проана-

лизировать существующие подходы к использованию геймификации в образовательном пространстве. Во-вторых, определить современный инструментарий, использующийся для разработки компьютерных игр нового поколения. В-третьих, предложить наиболее оптимальные с точки зрения методики преподавания иностранного языка формы и методы геймификации.

Обращаясь к дефиниции термина «геймификация», можно выделить его трактовку в широком и узком смыслах. Так, в широком смысле геймификация – это использование онлайн и оффлайн игровых технологий в процессе обучения. Согласно Г. Цихерманну и Дж. Линдеру, геймификация представляет собой использование игровой механики и мышления для вовлечения аудитории в процесс решения поставленной перед ней проблемы [7]. К. Капп дает более развернутое определение: «геймификация обучения заключается в применении принципов игровой механики, эстетики и мышления для вовлечения обучающихся в учебный процесс, повышения их мотивации и активизации обучения» [2] (*Перевод здесь и далее – наш, О.М.*). В узком же смысле, геймификация понимается как применение компьютерной среды для создания игр.

Обучающая компьютерная игра представляет собой особую форму учебно-воспитательной деятельности, имитирующей ситуации реальной жизни. Обучающая компьютерная игра является дидактической игрой, организованной на более высоком уровне и позволяющей формировать у студентов культуру непрерывного обучения.

История современных обучающих компьютерных игр насчитывает три этапа. На первом этапе это были игры-аркады, основанные на принципах бихевиоризма и нацеленные на тренировку памяти, и моторики. За правильный ответ или правильное действие игрок получал определенное вознаграждение. Разработка игр второго поколения

опиралась на когнитивную теорию. Предполагалось, что обучаемый сможет получить необходимую информацию, опираясь на представленный в игре текст, изображения, звук и т.д. Игры третьего поколения объединяют в себе игровые условия и уже имеющиеся у обучаемого теоретические знания, практические умения и навыки. В них цель игры может быть известна изначально либо, наоборот, стать известною в процессе. Студент может достичь поставленной цели различными путями, а при допущении критической ошибки пройти игру еще раз, что, несомненно, является одним из достоинств обучающей компьютерной игры.

К иным достоинствам такой игры мы отнесем следующее:

- формирование практических навыков. При помощи игры можно сформировать именно те навыки, которые необходимы обучающимся, например, навык говорения или аудирования. Обучающиеся игры проектируются как совокупность знаний, действий, решений и мыслей игроков. Все, что происходит со студентом во время игры заранее спланировано и нацелено на достижение цели обучения;

- моделирование. Обучающая игра является способом моделирования окружающей действительности (ситуации реального общения «At the meeting», «At hospital», «Election campaign» и т.д.). Путем приближения к реальности симуляции предоставляют широкие возможности для глубокого усвоения полученных знаний, проведения исследований и экспериментов;

- активное включение в деятельность. Игроки всегда оказываются в центре событий и сами определяют дальнейший ход событий. Именно самостоятельная активность студентов является ключевой ценностью обучающей игры. Для создания внутренней мотивации участников игры, работчики используют разные игровые механики, а выпол-

ненные действия дают моментальную отдачу в виде осязаемых результатов и прогресса.

При этом необходимо, чтобы игры как технологии обучения удовлетворяли целому ряду требований:

- их структура и содержание должны соответствовать рабочей учебной программе по дисциплине «Иностранный язык»;

- обеспечивать возможность контроля знаний;

- сохранять данные про ход освоения темы и всей дисциплины в целом;

- учитывать психофизиологические особенности возрастной группы учащихся.

К. Вербах и Д. Хантер пишут, что основная цель геймификации лежит за пределами игрового процесса и заключается в достижении целей обучения [6, р. 32-34]. Авторами также была предложена модель геймификации, состоящая из следующих этапов:

- определение цели;
- описание игроков;
- определение целевого поведения;
- обозначение игрового пути игрока;
- добавление развлекательного компонента;
- определение игрового инструментария;
- апробация;
- обработка обратной связи;
- редактирование геймифицированной системы [6].

Р. Майер подчеркивает, что при разработке любой обучающей компьютерной игры необходимо иметь ввиду, что по своему психологическому типу все игроки делятся на карьеристов, исследователей, социализаторов и киллеров. В частности, главной целью карьеристов является рост собственного рейтинга и набор очков. Обучаемые этого психотипа изучают окружающий мир именно для того, чтобы узнать о новых источниках богатства, а общение с другими

людьми строится на желании быстрее построить карьеру. Общение в рамках игры помогает им набрать наибольшее количество очков и выбиться в лидеры.

Исследователи получают удовольствие от раскрытия всех секретов и «фишек» игровой механики. Им свойственны эксперименты, позволяющие узнать, как может измениться ход игры благодаря тому или иному действию. Автор указывает, что эти студенты даже могут найти ошибки в игре, если они есть, разумеется.

Что касается социализаторов, то наибольший интерес для них представляет общение с другими игроками, что собственно характерно для и для повседневной жизни. Игра для них является лишь фоном. основой диалога.

Психотип «киллер» получает удовольствие от факта своего влияния на других игроков. Иногда они помогают другим студентам, однако в связи с тем, что награда за такие действия невелика, далеко не все обучаемые проявляют подобную инициативу. Они стремятся набрать побольше очков, чтобы указывать на это своим одноклассникам, подчеркнуть, что они умнее и сообразительнее. В реальной жизни такие люди любят задевать других как физически, так и эмоционально [4].

Благодаря таким характеристикам как модальность (modality), персонализация (personalization), предварительное обучение (pretraining), обучение (поддержка учителя) и самообъяснение (self-explanation) наиболее эффективной является имплементация компьютерных игр в процесс обучения естественным наукам (физика, химия, геология), математики и иностранного языка, например English as the second language [4, p. 531].

Что касается имплементации геймификации в процесс обучения иностранному языку, то общая модель методики может выглядеть следующим образом. Игровая система состоит из двух частей: оболочки, включающей игровые меха-

ники, элементы и их взаимосвязи, и тематического наполнения. Выбор именно такого подхода оправдан тем, что однотипная механика может быть использована для обучения иностранному языку студентов различных специальностей и направлений подготовки с минимальным редактированием.

На первом курсе внедрение геймификации в образовательный процесс заключается в добавлении простых элементов игры, например, системы баллов и / или рейтингов. На втором курсе можно использовать игры с целостным сюжетом, постепенным усложнением контента, игровым профилем обучающегося, прогресс-баром, показывающим какая часть курса уже пройдена, внутренним взаимодействием между пользователями, мгновенной обратной связью и т.д.

Для эффективного применения технологии геймификации на занятиях по иностранному языку в вузе преподавателю необязательно владеть специальными техническими навыками и умениями, он может использовать уже готовые игры, например, размещенные на интернет-портале www.lumosity.com. Данный портал содержит огромное количество разноуровневых игр, нацеленных на развитие таких навыков как память, внимание, скорость реакции, логика и гибкость мышления.

При подготовке будущих инженеров железнодорожного транспорта мы используем несложную многоуровневую игру, прохождение которой возможно в автономном режиме как на занятии в классе, так и дома. Так, на первом уровне студенты должны написать, как можно больше слов по теме «Passenger cars» (например, *compartment, aisle, berth, observation car, Pullman car, seating arrangement, vestibule* и т.д.). Как только студент выполнит это задание, он может двигаться дальше.

На втором этапе студент должен прочитать текст по вышеуказанной теме и подчеркнуть в нем английские эквиваленты русских слов и выражений.

The passenger rolling stock of today to comprise several types of cars. There exist sleeping and dining cars, coaches for day and night service, saloon coaches for tourists, railway post office, lounge, observation, baggage car, etc. The sleeping car is often called "sleeper" or "Pullman car" (after the main American operator), these cars provide sleeping arrangements for passengers travelling at night. Possibly the earliest example of a sleeping car (or bed carriage, as it was then called) was on the London & Birmingham and Grand Junction Railways between London and Lancashire, England. The bed carriage was first made available to first-class passengers in 1838. Early models were divided into sections, where coach seating converted at night into semi-private berths. More modern interiors are normally partitioned into separate bedroom compartments for passengers. The beds are designed in such a way that they either roll or fold out of the way or convert into seats for daytime use. Compartments vary in size; some are only large enough for a bed, while others resemble efficiency apartments including bathrooms.

Слова: спальный вагон (2 слова), купе, разделенный, напоминать, различаться, вагон-ресторан, превращать, подвижной состав, раскладной, купе-апартаменты, внутреннее убранство.

После успешного прохождения задания, студенты получают доступ к третьему этапу. На этом этапе необходимо сопоставить английское слово с соответствующим русским:

<i>berth</i>	корпус
<i>body</i>	ряд сидений
<i>facilities</i>	транспортное средство
<i>less-than-carload (lcl) shipment</i>	удобства
<i>row of seat</i>	частичная загрузка
<i>stow</i>	полка
<i>vehicle</i>	укладывать

На четвертом этапе студентам предлагается заполнить пропуски в тексте, выбрав слово или выражение из предложенного списка.

The history of passenger cars dates back to the 30s of the 18th century. The first ... was introduced in Great Britain in 1838. In the spring of 1839, the Cumberland Valley Railroad ... sleeping car ... in America with a car named "Chambersburg". A couple of years later, they presented the second car, which got the name "Carlisle". In 1857, the Wason Manufacturing Company – one of the United States' first ... of railway passenger ... – produced America's first specifically designed sleeping car. Canadian railways soon followed with their own sleeping cars – the Grand Trunk and the Great Western. The Great Western's sleeping cars were manufactured ... , with the first three built in 1858, and the railway operating six by 1863. The man who ultimately made the sleeping car business ... in the United States was George Pullman, who began by building a luxurious ... (named Pioneer) in 1865. The Pullman Company was founded in 1867. Until the mid-20th century, it owned and ... most sleeping cars in the United States, attaching them to

Слова: *bed carriage, coach equipment, in-house, makers, operated, passenger trains, pioneered, profitable, service, sleeping car.*

Вместе с тем, следует подчеркнуть, что технологии геймификации не лишены определенных недостатков. Во-первых, в геймификации доминирует внешняя мотивация, т.к. студенты преимущественно нацелены на получение различных бонусов, в то время как в обучении более важна внутренняя мотивация. Во-вторых, возможность совершения ошибок, которая еще допустима в играх на первом курсе, может привести к безответственному отношению к своим обязанностям в будущем.

Подводя итог, хочется отметить, что геймификация является современной технологией обучения и профессиональ-

ной подготовки. Активная имплементация игр в учебный процесс объясняется тем, что элементы игры создают постоянную обратную связь, которая позволяет корректировать поведение игроков, помогает лучше усвоить учебный материал, постепенно усложняя его. Дидактический потенциал геймификации заключается в том, что она дополняет и углубляет возможности традиционных форм обучения, а за счет сюжета, дизайна и интерактивности включение элементов геймификации в процесс обучения иностранному языку существенно повышает мотивацию студентов.

ЛИТЕРАТУРА

1. Краснова Т.И. Геймификация обучения иностранному языку // Молодой ученый. 2015. № 11 (91). С. 1373-1375.
2. Kapp K.M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education . Hoboken: John Wiley & Sons, 2012. 336 p.
3. Kim A.J. Community building on the web: Secret strategies for successful online communities. – Boston: Addison-Wesley Longman Publishing, 2000. 380 p.
4. Mayer R.E. Computer Games in Education // Annual Review of Psychology. 2019. Vol. 70. pp. 531-549.
5. Squire K., Jenkins H. Harnessing the power of games in education // Insight. 2003. No 3. 33 p.
6. Werbach K., Hunter D. For the win: How game thinking can revolutionize your business. – Wharton Digital Press, 2012. 148 p.
7. Zichermann G., Linder J. Game-based marketing: inspire customer loyalty through rewards, challenges, and contests. Hoboken: John Wiley & Sons, 2010. 240 p.

GAME AS A METHOD TO INCREASE MOTIVATION FOR LEARNING A FOREIGN LANGUAGE DURING DISTANCE EDUCATION

© O.V. Marunovich

Rostov State Transport University, Rostov-on-Don, Russia

The paper focuses on the analysis of such educational technology as gamification, which implies the introduction of games and game elements into the educational process at high school. Alongside tracing the history of educational computer games and identifying the requirements that an effective educational game must meet, we also presented games included in the process of foreign language training at technical university. The findings of the study showed that computer games have a high didactic potential and significantly increase the motivation for learning a foreign language.

Keywords: distance education, game elements in the lesson, computer games.