

УДК 372.881.111.1

С.О. ПЕТРЕНКО

(sofyapetrenko@mail.ru)

Волгоградский государственный социально-педагогический университет

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ У УЧЕНИКОВ 8–9 КЛАССОВ ОСНОВНОЙ ШКОЛЫ*

Рассматривается проблема формирования положительной мотивации у школьника к изучению иностранного языка. Описываются подходы к определению термина «геймификация», анализируется потенциал геймификации в образовательной сфере и способы внедрения в учебный процесс. Представлена собственная разработка средства повышения мотивации к учебной деятельности при помощи геймификации.

Ключевые слова: *геймификация, мотивация, учебная деятельность, школа, подростки.*

Современные статистические данные отмечают положительное влияние геймификации на отношение обучающихся к предмету. В исследованиях указано, что у 67% учеников повысилась мотивация к изучению иностранного языка после внедрения геймификации в учебный процесс [3].

Согласно исследованиям, многие современные проблемы и задачи педагогики и дидактики могут быть решены посредством внедрения информационных, цифровых образовательных технологий при условии, что они будут реализованы в положительных психолого-педагогических условиях. Повышение мотивации учащихся к проявлению активности в учебной деятельности является одной из наиболее актуальных задач педагогов образовательных учреждений. Одним из новейших и наиболее актуальных методов решения данной проблемы является концепция геймификации учебно-познавательного процесса.

Задачами нашего исследования являются:

1. рассмотреть геймификацию в качестве способа повышения мотивации при обучении иностранному языку;
2. предложить основы собственной методики работы по созданию положительной мотивации к изучению иностранного языка посредством внедрения геймификации в учебный процесс.

Рассматривая геймификацию в педагогическом дискурсе, мы можем отметить, что данный феномен имеет потенциал к созданию фасилитированной информационно-обучающей среды, способствующей развитию необходимых гибких и практических навыков и умений, необходимых для успешной учебной деятельности учащегося.

Одним из первых, кто предложил определение «геймификация» был ученый-исследователь К. Капп, который под данным термином понимает внедрение игровых технологий в неигровые процессы в частности в систему образования** [9].

Наиболее успешное и популярное использование геймификации на сегодняшний день отмечается в сфере услуг и продаж. В сфере маркетинга геймификация трактуется, как «использование игры и игрового мышления с целью привлечения внимания к товарам, услугам или IT-сервисам, например, в “несобственно игровом пространстве” – стремительно развивающаяся современная бизнес-практика» [4, с. 114].

Основываясь на работах ученых-исследователей, мы предлагаем собственное рабочее определение термина «геймификация» в рамках педагогического дискурса. Геймификация – это личностно-ориентированная педагогическая технология, основывающаяся на использовании геймплея (игрового

* Работа выполнена под руководством Резник Т.П., кандидата педагогических наук, доцента кафедры английского языка и методики его преподавания ФГБОУ ВО «ВГСПУ».

** Перевод наш. – С.П.

процесса), игровых механики игровой динамики в процессе обучения, с целью повышения качества усвояемого материала и повышения вовлеченности в учебный процесс.

На данном этапе развития понятийно-терминологического аппарата феномена геймификации в рамках системы образования исследователи различают два подхода: содержательная и структурная геймификации [10]. В основе структурной геймификации лежит использование в учебном процессе наградных или призовых элементов игровых элементов, например, значки, ваучеры, «ачивки», а также элементов соревновательности, например, доски почета и рейтинговые таблицы.

Содержательная геймификация основывается на преобразования структуры образовательного курса, с целью внедрения содержательного компонента в сконструированный игровой мир при помощи таких игровых элементов, как сюжет, сторителлинг, игровые механики, эскапизм и обратная связь, что способствует развитию внутренней мотивации учащихся. Данный процесс происходит посредством внедрения в традиционный учебный процесс привычной для учащихся атмосферы, строящейся на основе видеоигр, которые, в свою очередь, являются средством релаксации и развлечения для современного поколения детей. Геймифицированная образовательная среда облегчает процесс усвоения знаний, иначе говоря, удовлетворяет познавательные потребности учащихся старших классов, что также соотносится с их ведущей деятельностью, а именно учебно-коммуникативной. Для нас также важно отметить, что это повышает общую мотивацию к обучению.

На сегодняшний день чаще всего учителя отдают предпочтение использованию именно структурной геймификации, которая предполагает использование элементов соревновательности: баллов, нашивок, наклеек, бейджей или «ачивок», досок почета, уровневой подачи учебного материала, квестов и т. д. Данные элементы мотивируют обучающихся за счет создания духа соревновательности или внешней мотивации, они представляют собой основу любой геймификации. В баллах измеряются все действия учащегося, т. к. они определяют уровень его прогресса. В зависимости от целевой аудитории варьируется эффективность использования баллов и наград. Однако отмечается хорошая результативность использования структурной геймификации на всех уровнях обучения и со всеми возрастными группами, данный тезис подтвержден в исследовательской работе под авторством А.В. Золкиной, Н.В. Ломоносовой и Д.А. Петрусевич [2].

Одним из наиболее доступных средств геймификации являются доски почета и рейтинговые таблицы, используемые в качестве элемента соревновательности. Данные элементы помогают учащимся не только поддерживать свои знания на высоком уровне, но и совершенствоваться, чтобы оставаться в списке лучших. Доски почета и таблицы могут быть как в печатном, так и электронном формате для удобства учителя и доступности учеников к ним.

Кроме того, среди элементов ученые-исследователи также выделяют игровые уровни. Как правило, учебная программа состоит из нескольких разделов или модулей, которые могут быть трансформированы в игровые уровни, каждый из которых отличается степенью сложности его прохождения. Преимуществами использования игровых уровней в образовательном процессе являются постепенное повышение сложности заданий, возможность выбора «уровня» и его повторное прохождение, что снижает психологический стресс у учащихся. «Боссы» или сложные задания в конце уровня используются для промежуточного или итогового контроля.

Основываясь на вышесказанном, мы можем отметить, что в «структурной геймификации используются игровые элементы в рамках обучающей системы, но сама система не превращается в игру, и учебное содержание не претерпевает изменений» [7, с. 136]. Также необходимо отметить, что комбинированное использование всех вышеперечисленных элементов геймификации способствует положительному изменению уровня психологического комфорта обучающего и повышению его мотивации к познавательной деятельности.

Согласно российскому государственному федеральному информационному агентству «Телеграфное агентство Советского Союза» («ТАСС»), которое ссылается на глобальное исследование «Confidence in Learning Poll» («Уверенность в процессе обучения») аналитической компании

Harris Insights & Analytics, российские школьники занимают первое место в мире по уровню стресса из-за успеваемости в школе. Отмечается, что около 79% учащихся российских школ испытывают стресс из-за оценок, тестирований и экзаменов [3]. Страх получения негативной оценки, наказания от родителей из-за плохой успеваемости стимулирует развитие внешней мотивации к изучению иностранного языка, что означает, что подростки стремятся получить положительные оценки для удовлетворения такой базовой потребности, как потребность в безопасности. Основываясь на вышеупомянутом, становится очевидно, что одной из проблем современной дидактики становится формирование познавательных мотивов к учебно-коммуникативной деятельности учащихся. Мы полагаем, что для начала формирования познавательных мотивов, которые связаны с высшими потребностями, а именно с потребностью в самоактуализации, необходимо удовлетворить потребность в безопасности, о которой упоминалось ранее. Следует подчеркнуть, что согласно теории мотивации Л.С. Выготского [1], переход к реализации высших или вторичных потребностей возможен только после удовлетворения низших или первичных потребностей. Исходя из этого, удовлетворение базовых потребностей является для человека стимулирующим фактором для обретения потребностей более высокого уровня, т. е. вторичных потребностей.

Мы полагаем, что снизить остроту данной проблемы можно посредством применения геймификации на уроках иностранного языка. На наш выбор влияют следующие критерии:

1. Способность создать индивидуальную траекторию обучения для учеников, что соответствует современным требованиям ФГОС, в котором предпочтение отдается применению системно-деятельностного подхода в обучении [6].

2. Соответствие с такими принципами дидактики, как: сознательности и активности, наглядности, последовательности и систематичности, индивидуализации обучения, доступности и посильности, прочности.

3. Наличие в структуре геймификации следующих принципов: мотивации, неожиданных открытий и поощрений, принципа статуса и принципа вознаграждения.

4. Гибкость применения. Геймификация может быть использована как в неигровых процессах, например, в процессе обучения, так и в качестве элемента традиционной игры, используемой на уроке иностранного языка. Кроме того, геймификация может быть применена при формировании и совершенствовании любых навыков, так и на любой ступени обучения.

5. Способствование формированию психологически комфортной атмосферы на занятиях. Понимание структурной геймификации оценки на занятии могут быть заменены на баллы, что снижает страх получения негативной оценки. Кроме того, как уже упоминалось ранее, атмосфера и дизайн игры являются привычными для детей и подростков, т. к. видеоигры у современного поколения используются в качестве досугового развлекательного средства.

6. Способы положительного подкрепления. Согласно моделям PBL [10] и “Octalysis Framework” [8], геймификация способствует положительному подкреплению к осуществлению учебно-коммуникативной деятельности посредством получения очков/баллов, таблиц лидеров, «ачивок», которые можно потратить на контрольной работе и т. д.

7. Элементы соревновательности. Они стимулируют учащихся не только поддерживать уровень знаний, но и мотивируют обучающихся к совершенствованию навыков и умений.

Основываясь на вышеупомянутом, мы можем предложить свою разработку, включающую элементы геймификации, которые ориентированы на поддержание хорошей психологической атмосферы и высокого уровня вовлеченности учащихся.

Необходимо еще раз отметить то, что подростки испытывают сильный стресс на уроках иностранного языка, т. к. возникает необходимость общаться на малознакомом им языке здесь у обучающихся присутствует страх быть осмеянным, который напрямую связан с возможностью/невозможностью реализации высшей потребности быть признанным. Кроме того, сильный стресс испытывают подростки

в частности и на контрольных работах, т. к. наличие хороших оценок помогает удовлетворить у некоторых учащихся потребность в безопасности, а именно, что они не будут наказаны родителями.

Для решения вышеперечисленных проблем мы предлагаем сменить отношение к контрольным и представить их как «боссов» (финальную трудность). Для того чтобы стимулировать активность учащихся на занятии до наступления отчетностей в виде контрольных работ мы предлагаем ввести дополнительные баллы, которые можно получить за бейджи или «ачивки», получаемые обучающимися в течение отчетного периода, которые они смогут обменять на бонусы на контрольной работе.

Как правило, стандартное количество детей в языковой подгруппе насчитывает примерно 15 человек. Мы предлагаем ввести рейтинг, в котором будут учитываться активность на уроке, посещаемость, наличие правильно выполненного домашнего задания. За каждый пункт будет начисляться по одному баллу в конце каждого занятия. Благодаря данному рейтингу даже у слабых и средних учеников будет шанс быть на высоких позициях в рейтинге. Учащиеся могут отслеживать сами свои баллы в рейтинге.

Дополнительный один балл получают ученики, занимающие первые пять позиций в рейтинге в день написания контрольной работы. Для получения «ачивки» необходимо продержаться на определенной позиции в рейтинге не меньше месяца. Количество получаемых баллов за «ачивку» также зависят от ее вида:

1. Учащийся, находившийся в рейтинге на 1-м месте в течение учебного месяца, получает «ачивку» “No sweet without some sweat” и 5 баллов к рейтингу;
2. Учащиеся, находящиеся в рейтинге на 2-м и 3-ем местах в течение учебного месяца, получают «ачивку» “Hard-worker” и получают 3 балла к рейтингу;
3. Учащиеся, находящиеся на 4-м, 5-м, 6-м и 7-м местах, получают «ачивку» “Keep up learning” и 1 балл к рейтингу.

Необходимо отметить то, что существуют объективные ситуации, по которым ученик не смог посетить занятие. В таком случае у него будет возможность получить баллы и сохранить позицию в рейтинге. Учащемуся необходимо самостоятельно разобраться в теме, которую он пропустил, выполнив дополнительное задание по ней. В случае успешного выполнения учащийся получает баллы для рейтинга.

Максимальное количество баллов, которое можно заработать за отчетный период может рассчитываться индивидуально, в зависимости от количества уроков. Заработанные баллы ученики могут обменять на следующие бонусы (баллы за бонусы могут варьироваться в зависимости от максимального количества баллов):

1. Воспользоваться шпаргалкой – 30 баллов. Данная шпаргалка обязательно должна быть рукописной. Шпаргалкой можно воспользоваться один раз.
2. Убрать одно задание из контрольной – 65 баллов. Учитель кладет перед учеником карточки, на обратной стороне которых написан номер задания. Ученик тянет карточку. Номер задания, который будет на оборотной стороне карточки, можно будет не выполнять.
3. «True/False помощь учителя» – 30 баллов. Ученик может попросить учителя сказать правильно или неправильно выполнено одно задание без пояснения, что именно было неправильным. Данным бонусом можно воспользоваться ученику один раз.

На основе разработанной рейтинговой таблицы была проведена опытная работа в МОУ «Гимназия № 1 Центрального района Волгограда» с учащимися 9-го класса в течении учебной педагогической практики в 2023 г. Результаты показали, что данная система может стимулировать активность учащихся на уроке, повышает мотивацию к выполнению домашнего задания и улучшает посещаемость. Помимо этого, за счет того, что учащиеся стремятся овладеть пропущенными темами, у них развиваются навыки самостоятельной работы. Кроме того, дополнительные баллы способствуют снижению психологического напряжения на занятии, т. к. у детей есть возможность воспользоваться бонусами на тестировании.

Литература

1. Выготский Л.С. Собрание сочинений: в 6-ти т. Т. 3. Проблемы развития психики / под ред. А.М. Матюшкина. М.: Педагогика, 1983.
2. Золкина А.В., Ломоносова Н.В., Петрусевич Д.А. Оценка востребованности применения геймификации как инструмента повышения эффективности образовательного процесса // Science for Education Today. 2020. Т. 10. № 3. С. 127–143.
3. Исследование: школьники России больше всех в мире испытывают стресс из-за успеваемости // Российское информационное агентство «ТАСС». [Электронный ресурс]. URL: <https://tass.ru/obschestvo/6810398> (дата обращения: 07.05.2023).
4. Карзенкова Е.П., Попок Л.Е., Карзенкова О.С. Геймификация и возможности её применения в проектировании // Евразийский гуманитарный журнал. 2019. № 1. С. 114–121.
5. Метрики, прогнозы и аналитические исследования геймификации в HR и в образовании. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.gamification-now.ru/blog/metriki-geymifikacii> (дата обращения: 15.03.2023).
6. Приказ Минпросвещения РФ от 18.07.2022 № 568 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021 г. № 287» // Справочно-правовая система «КонсультантПлюс». [Электронный ресурс]. URL: <https://normativ.kontur.ru/document?moduleId=1&documentId=429458> (дата обращения: 07.05.2023).
7. Титова С.В., Чикризова К.В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал // Педагогика и психология образования. 2019. № 1. С. 135–152.
8. Chou Y. Yu-kai Chou: Gamification & Behavioral Design // Octalysis – the complete Gamification framework. [Электронный ресурс]. URL: <https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/> (дата обращения: 26.09.2022).
9. Кэпп К., Блэр Л., Меш Р. The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice. San Francisco: Wiley, 2013.
10. Werbach K. The PBL Triad // Coursera.org. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.coursera.org/instructor/~226710> (дата обращения: 25.09.2022).

SOFYA PETRENKO

Volgograd State Socio-Pedagogical University

GAMIFICATION OF TEACHING THE FOREIGN LANGUAGE AS THE MEANS OF THE MOTIVATION RAISE OF THE STUDENTS OF THE 8–9TH FORMS OF THE COMPREHENSIVE SCHOOL

The article deals with the issue of the development of the positive motivation of schoolchildren to studying the foreign language. There are considered the approaches to the definition of the term “gamification”. The potential of gamification in the educational sphere and the ways of implementation in the educational process are analyzed. There is presented the author’s developed means of the motivation raise to the educational activity with the help of gamification.

Key words: *gamification, motivation, learning activity, school, teenagers.*