

УДК 37.013.32

**ИГРЫ КАК СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ
К ИЗУЧЕНИЮ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА
В НЕЯЗЫКОВОМ ВУЗЕ**

Татьяна Николаевна Сухарева

кандидат педагогических наук, доцент

tnsuch@bk.ru

Илья Витальевич Харламов

студент

mgpi-iy@yandex.ru

Мичуринский государственный аграрный университет

г. Мичуринск, Россия

Аннотация. Статья посвящена игре в качестве способа повышения мотивации к изучению иностранного языка в неязыковом вузе. Автор рассматривает преимущества и недостатки данного метода.

Ключевые слова: игра, мотивация, геймификация, квест.

На данный момент можно выявить негативную тенденцию снижения заинтересованности в изучении иностранных языков в неязыковом вузе. Учебники по данным предметам недостаточно интерактивные, яркие и новые, что для современного поколения, воспитанного интернетом и взращённого на повествовании через визуальную составляющую, является проблемой. Обучаемым трудно надолго погрузиться в языковую среду, снижается мотивация что-либо делать, поскольку в интернете, в компьютере или в телефоне находиться приятнее и увлекательнее. Исправить ситуацию помогает внедрение элементов геймификации, которые могут вызвать любопытство и интерес обучаемых. За последние 10 лет игры эволюционировали до такой степени, что теперь они используются в качестве средства обучения различным дисциплинам.

Образовательное сообщество начало изучать эффективность игр как инструмента обучения, и в результате были созданы два различных способа использования игр для обучения: геймификация и серьезные игры или прикладные игры. В то время как оба метода используются для обучения, серьезные игры предназначены для обучения и практики без развлечений. В последние годы появился новый способ использования игр в образовании, и он называется геймификацией. Термин был придуман Ником Пеллингом еще в 2002 году, но только в 2010 году сама геймификация стала широко известна и принята. Но что такое геймификация? Геймификация – это процесс, посредством которого услуги улучшаются с использованием мотивационных возможностей, чтобы вызвать игровой опыт и улучшить результаты в поведении [1]. Взгляд на геймификацию с другой стороны заключается в том, что она использует те же аспекты видеоигр, но в приложениях, которые не являются игровыми по своей природе [6]. В целом, основная цель геймификации – способствовать большей вовлеченности людей, помогая создавать более надежные впечатления от повседневных событий, используя игровую механику, в то время как серьезные игры предназначены для обучения

и используются для стимулирования и обучения в виртуальных средах с заранее определенными целями обучения [3].

Геймификация стала очень популярной за рубежом. Целая государственная школа в Нью-Йорке геймифицировала свою учебную программу в 2009 при создании школы, потому что они считали, что различные дисциплины, такие как иностранные языки, искусство, математика, естественные науки и так далее, могут преподаваться как разновидность игры. В общий процесс обучения были включены 18 уровней, квесты, миссии и стимулы и создала миры, в которых учащиеся–игроки примеряют на себе различное поведение и роли, свойственные, например, таким профессиям, как исследователи, историки и писатели, которые стремятся решать сложные проблемы в поиске знания, получая обратную связь и учитывая точку зрения других. Кроме того, по мнению Паттона [5], педагогика, основанная на геймификации, позволила обучаемым теоретизировать и проверять идеи в попытке открыть фундаментальные истины о жизни, отношениях и познавать различные степени сложности, существующие в повседневной жизни.

Какие элементы могут быть использованы? Например, “level-up” система: это своего рода рейтинговая таблица, только вместо баллов обучающийся получает очки опыта, которые и «прокачивают» уровень. Также это могут быть поощрительные баллы за выполнение домашнего задания в срок, квест-система на уроках или достижения за выполнение чего-либо (например, достижение «Так держать!» за получение максимального балла на тесте). За счет этого процесс обучения будет не только приятным, но и максимально полезным. Поскольку участники образовательного процесса выбирают азарт, игру, историю (особенно если уроки сделаны по типу квест-системы), в которых в «естественных» условиях формируются и совершенствуются навыки. В такой среде обучаемый способен проявить истинного себя.

Однако не стоит отрицать, что часть из вышесказанного уже присутствует в образовании. Обучаемые вознаграждаются за желательное

поведение и наказываются за нежелательное. Учитывая это, можно было бы сказать, что в учебных заведениях уже есть идеальный игровой опыт.

Согласно де Биль [2], серьезные игры используются для практики, обучения и предоставления решений. Существует множество различных версий серьезных игр, и некоторые из них предназначены для того, чтобы сделать скучные повседневные задачи более интересными.

Причин увлекательности видеоигры может быть много, но, возможно, теория перцептивного контроля может помочь объяснить их. В ней говорится, что поведение людей целенаправленно. Игроки сравнивают свой существующий опыт со своим желаемым опытом и предпринимают соответствующие действия, чтобы получить именно желаемый опыт.

Согласно Киму [3], у видеоигры есть четыре характеристики:

- система, обеспечивающая обратную связь;
- цель;
- правила;
- добровольное участие.

Геймификация может мотивировать учащихся активнее участвовать на занятиях, может предоставить преподавателям лучшие инструменты для поощрения и мотивирования, а также побудить обучаемых полностью посвятить себя обучению. Она может показать им, что образование – это позитивный опыт, а стирание границ между неформальным и формальным обучением может вдохновить обучаемых учиться на протяжении всей жизни. Однако необходимо учитывать и проблемы. Тем не менее, геймификация может потребовать от преподавателей больших усилий. Одновременно с этим, «игра требует свободы – свободы экспериментировать, терпеть неудачу, исследовать различные идентичности, контролировать свои собственные инвестиции и опыт» [4]. В то время как геймификация может быть эффективным способом обучения, продвижения и так далее с использованием различных аспектов видеоигр, она не обеспечивает решений, которые делают серьезные игры.

Система квестов предлагает игрокам миссии, состоящие из реалистичных сценариев, которые также могут содержать загадки, которые нужно разгадать, объекты, которые нужно найти и получить, и врагов, которых нужно победить. За задания даются вознаграждения в виде снаряжения, денег или очков опыта. Часто для выполнения задания необходимо использовать командное сотрудничество и сложные стратегии мышления. Другие встроенные функции игры включают синхронный чат, разговорную речь, журналы квестов и знания о мире игры. Эти функции предлагают богатую палитру коммуникативных действий, предоставляемых различными видами деятельности, ландшафтами и местами. Игроки начинают с создания игрового аватара, обычно называемого персонажем. Настройка характеристик персонажа, таких как пол, одежда, особенности тела, внутриигровая религиозная или клановая принадлежность, раса, навыки и способности позволяют игрокам идентифицировать себя с созданным ими персонажем. Если же в игре не дают создать собственного персонажа, то дают выбрать из готовых. Поскольку каждый игрок принимает личность своего персонажа, у них будет уникальный игровой опыт, основанный на географическом местоположении, взаимодействии игроков и игровых квестах, в которых они участвуют. По мере продвижения игроков по уровням им будут предложены задания сложнее, которые они не могут выполнить без помощи других, так что это создает естественную потребность в сотрудничестве, сотрудничестве и сплочении команды.

Игры предлагают возможность потерпеть неудачу и повторять задания столько раз, сколько необходимо, пока не будет найдена правильная стратегия. Хотя традиционное изучение языка состоит из зубрежки грамматики и лексики, новые теории отличаются от этого метода. Теория распределенного познания/языка подчеркивает необходимость иммерсивного обучения с мультисенсорным опытом в культурном и социальном контексте. Некоторые исследователи [6] также утверждают, что погружение – лучший способ изучения языка. Он утверждает, что игры требуют от учащихся таких действий,

как путешествия, общение с другими людьми, чтение инструкций, и что эти действия заставляют их учиться.

Любовь обучаемых к играм обеспечивает естественные источники мотивации, который можно культивировать, чтобы стимулировать любовь к учебе. При тщательном планировании преподаватели могут использовать реалистичные виртуальные миры, чтобы помочь своим студентам решать реальные проблемы и совершенствовать навыки мышления. Некоторые проекты геймификации будут успешными, а другие потерпят неудачу. Геймификация не является универсальной панацеей. Необходимо тщательно разрабатывать проекты, которые решали бы реальные проблемы, фокусировались на областях, где геймификация может принести максимальную пользу. В результате, можно сделать вывод, что наличие одних только игровых элементов в образовании недостаточно.

Таким образом, использование игровых элементов имеет своей целью увеличения вовлечённости обучаемых в образовательный процесс и получение от него не только удовлетворенности от проведенного времени, но и повышение академического успеха.

Список литературы:

1. Титова С. В., Чикризова К.В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал // Педагогика и психология. 2018. № 1.
2. De Bui P. Factors at play in tertiary curriculum gamification // International Journal of Game-Based Learning. 2013. Vol. 3. No 2. P. 1–21. DOI: 10.4018/ijgbl.2013040101 – 1 56
3. Kim B. The popularity of gamification in the mobile and social era // Library Technology Reports. 2015. Vol. 51. No 2. P. 5–9. DOI: 10.5860/ltr.51n2.
4. Moving learning games forward / E. Klopfer, S. Osterweil, K. Salen // Cambridge. MA: The Education Arcade. 2009.

5. Patton R. M. Games as an artistic medium: Investigating complexity thinking in game-based art pedagogy. // *Studies in Art Education*. 2013. Vol. 55. No 1. P. 35-50. DOI 10.1080/00393541.2013.11518915

6. Su C., Cheng C. A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements // *Journal of Computer Assisted Learning*. 2015. Vol. 31. No 3. P. 268–286. DOI 10.1111/jcal.12088.

UDC37.013.32

**GAMES AS A WAY TO INCREASE MOTIVATION
TO LEARN A FOREIGN LANGUAGE
IN A NON-LINGUISTIC UNIVERSITY**

Tatiana N. Sukhareva

candidate of pedagogical sciences, associate professor

tnsuch@bk.ru

Ilya V. Kharlamov

student

mgpi-iy@yandex.ru

Michurinsk State Agrarian University

Michurinsk, Russia

Summary: The article is devoted to the game as a way to increase motivation to learn a foreign language in a non-linguistic university. The author considers the advantages and disadvantages of this method.

Keywords: game, motivation, gamification, quest.

Статья поступила в редакцию 03.05.2024; одобрена после рецензирования 13.06.2024; принята к публикации 27.06.2024.

The article was submitted 03.05.2024; approved after reviewing 13.06.2024; accepted for publication 27.06.2024.