

DOI 10.26105/SSPU.2023.82.1.009

УДК 373.5.016:811.111

ББК 74.268.19=432.1

Н.В. ГЕРАСКЕВИЧ,
В.Ю. НУРГАЛИЕВА**ГЕЙМИФИКАЦИЯ ПРОЦЕССА
РАЗВИТИЯ ЯЗЫКОВОЙ КОМПЕТЕНЦИИ
В ИНОЯЗЫЧНОМ ШКОЛЬНОМ
ОБРАЗОВАНИИ**N.V. GERASKEVICH,
V.YU. NURGALIYEVA**GAMIFICATION OF THE PROCESS
OF LANGUAGE COMPETENCE
DEVELOPMENT IN FOREIGN LANGUAGE
SCHOOL EDUCATION**

Настоящая работа посвящена проблеме развития языкового компонента иноязычной коммуникативной компетенции при обучении английскому языку в средней школе в рамках реализации технологии геймификации. Рассматриваются теоретические вопросы: понятие геймификации, её существенные особенности и отличительные черты для применения в школе; вопросы мотивации. Кроме того, в работе выявляются некоторые различия геймификации и прочих игровых практик. Представлен алгоритм реализации приемов геймификации на примере сервиса Classcraft в процесс развития языковой компетенции обучающихся среднего этапа в школе.

The paper under consideration deals with the problem of the language component of foreign language communicative competence at English lessons in the secondary school as part of the implementation of gamification technology. Some theoretical basis of the development are considered: the concept of gamification, its essential and distinctive features for usage in school; motivation problems. Besides, the some differences between gamification and other gaming practices in teaching are identified. An algorithm for implementing gamification techniques on the example of the Classcraft service into the educational process in order to form and develop language communicative competence of students of the middle stage at school has been created and introduced.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: геймификация, языковая компетенция, алгоритм реализации геймификации в обучении иностранному языку.

KEY WORDS: gamification, language competence, algorithm for implementing gamification in foreign language.

ВВЕДЕНИЕ. В последние годы в сетевом образовательном контенте формируется специфическое глобальное виртуальное игровое медиапространство. Цифровой контент образования, использование разнообразных образовательных информационных ресурсов и приложений кардинально меняют концептуальный подход к использованию игры как компонента обучения. В контексте образовательной системы появился термин «геймификация», который, однако, нельзя полностью идентифицировать с понятием игры.

В отличие от других игровых практик, геймификация не имеет имитационного характера деятельности, и, при неизменном образовательном содержании даёт возможность качественно видоизменять способ организации учебной деятельности [3].

В иноязычном образовательном контексте геймификация представляет интегрированное в процесс обучения пространство игровых технологий и игрового дизайна, способствующее

качественному изменению способа организации учебного процесса и повышению уровня мотивации, вовлечённости обучающихся, активизации их внимания и концентрации при решении коммуникативных задач.

Геймификация — это относительно новая технология для иноязычного образования, поэтому она обладает не вполне достаточной изученностью с точки зрения методики обучения, но в то же время, данная технология включает в себе широкий обучающий потенциал. В последнее десятилетие геймификация приобретает перспективные линии развития в структуре занятий по иностранному языку в условиях школы.

Опираясь на определение термина «геймификация», можно представить указанную технологию как комплекс ориентированных на пользователя игровых элементов в неигровом контексте. Можно признать, что геймификация в обучении представляет собой реализацию игровых элементов современных онлайн-игр, способствующая мотивации обучающихся и достижению практических образовательных целей в курсе изучения иностранного языка.

Актуальность вопроса и анализ научной литературы по проблеме исследования позволяет сформулировать ряд противоречий.

Во-первых, не вызывает сомнения необходимость активного внедрения в учебный процесс инновационных технологий, обеспечивающих успешное развитие иноязычной коммуникативной компетенции (ИКК) обучающихся, но, с другой стороны, приходится констатировать недостаточное внимание к указанным технологиям, способствующим формированию высокой мотивации обучающихся и увлекательности процесса иноязычного образования.

Во-вторых, отсутствует широкое теоретическое обоснование концептуальных отличительных признаков геймификации и игровых технологий, дидактической и лингвометодической классификации геймифицированных приёмов обучения в системе отечественного иноязычного образования, что противоречит всё большему распространению геймификации в структуре обучения иностранному языку в школе.

ЦЕЛЬ. На основе анализа актуальности и выявленных противоречий, возможно сформулировать цель работы в нескольких исследовательских плоскостях:

- уточнение сущностных психологических и отличительных дидактических характеристик понятия геймификации как инновационной технологии, способствующей развитию компонентов иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся;
- соотнесение и обоснование коррелирующих точек образовательных и игровых задач геймификации, позволяющих развить внутреннюю мотивацию обучающихся для выполнения приоритетных образовательных задач в процессе обучения иностранному языку;
- определение места и роли геймификации в структуре развития языкового компонента иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся;
- разработка и внедрение в процесс развития языкового компонента иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся приёмов реализации геймификации на уроках иностранного языка, адаптированных к современным условиям образования.

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ. Синонимичное понимание понятий «игра» и «геймификация» приводит к тому, что геймификация понимается как простое применение игр в учебном процессе. Однако следует разграничить данные понятия.

РЕЗУЛЬТАТЫ И ОБСУЖДЕНИЕ. Игрой является такой вид деятельности, мотивом для которой служит не результат, но собственно процесс, в котором происходит воссоздание и усвоение некоего общественного опыта. Основной функцией игры является развлекательная, которая подразумевает получение удовольствия в процессе игры, так как она направлена на то, чтобы развлечь, пробудить интерес и воодушевить. Также существует

коммуникативная функция, которая способствует общению между участниками игры, и самореализационная, которая помогает человеку проявить себя [4, с. 127].

Что касается геймификации, она предполагает создание игровой оболочки, которая применяется в неигровом контексте и направлена на достижение реальных целей. Суть отличия геймификации от других игровых практик состоит в том, что реальность остаётся реальностью и не превращается в игру, а ввод игровых установок в систему операций обучающегося связан с этой реальностью. Таким образом, геймификация не может считаться ни симуляцией, ни игрой, ни использованием игр в обучении какому-либо предмету. Согласно проведённым в данном направлении исследованиям, необходимо отличать геймификацию от прочих игровых практик для обучения [3;8] (таблица 1).

Таблица 1. Сопоставительный анализ геймификации и прочих игровых практик

Параметр сравнения	Традиционные игры	Ролевые игры	Деловые игры	Симуляторы	Геймификация
Спонтанность	Нет	Да	Нет	Нет	Нет
Наличие правил	Да	Да	Да	Да	Да
Наличие цели	Да	Да	Да	Да	Да
Структура	Да	Да	Да	Да	Да
Реальный мир	Нет	Да	Да/нет	Да/нет	Да
Системность	Нет	Нет	Нет	Да/нет	Да

Геймификация реализуется по правилам бихевиористского подхода к обучению. Как правило, в геймификации сосуществуют два основных принципа бихевиоризма. Первый принцип — это наблюдение, поскольку, прежде всего, важно обратить внимание на поведенческие поступки, которые могут быть совершены людьми в условиях реальности. Обратной связью может рассматриваться как второй принцип, он же основной, так как согласно постулатам бихевиоризма, получение человеком видимой обратной связи в ответ на свое поведение побуждает его (человека) к определённой реакции. Учёт принципов бихевиоризма при организации процесса геймификации позволяет выстроить схему: действие — обратная связь — реакция, согласно которой и будет формироваться мотивация к изучению предмета.

Опрос обучающихся 6 класса школы на тему желания принять участие в онлайн игре в рамках уроков английского языка позволяет сделать вывод, что подросткам интересна подобная форма организации обучения, а значит можно предположить, что использование геймификации, решая ряд многоаспектных задач, позволяет сформировать у обучающихся положительное отношение к обучению (рисунок 1).



Рис. 1. Результаты опроса обучающихся на предмет желания поучаствовать в геймифицированных уроках иностранного языка

Для реализации практического исследования первоначально был обобщён теоретический и практический опыт по теме исследования и, с учётом перечисленных особенностей технологии геймификации, разработан алгоритм поэтапной реализации приёмов геймификации на уроках иностранного языка с целью развития языкового компонента иноязычной коммуникативной компетенции (рисунок 2).



Рис. 2. Алгоритм реализации технологии геймификации на уроках иностранного языка

Первый этап рассматривается как педагогическое планирование и включает несколько подэтапов в соответствии с представленной иерархией:

1. постановка учебных целей и представление планируемых результатов, тем, включаемых в геймификационный процесс в контексте обучения иностранному языку, выявление проблемных тем, пробелов в знаниях обучающихся в рамках внедрения технологии;
2. выбор формы работы (онлайн-игра на основе информационно-коммуникационных технологий, либо использование выбранных педагогом приёмов геймификации), разработка реализации технологии и способов контроля самостоятельной работы (обсуждение с обучающимся предпочтений и интересов относительно онлайн-игр);
3. разработка сценария игры, правил и инструкций, моделирование онлайн-игры, определение продолжительности игры, сроков реализации, целесообразности включения тех или иных приёмов геймификации в образовательный процесс (например, возможность дисквалификации, лишения очков, призового фонда и пр.).

Второй этап предполагает определение психотипа учащегося-игрока, выявление типа игроков (из 4 возможных в соответствии с правилами игры) для каждого учащегося в отдельности на основе теста Бартла [7].

Третий этап, связанный непосредственно с процессом геймификации, предполагает проведение квеста (онлайн-игры), применение отдельных геймификационных элементов с целью овладения и совершенствования языковой компетенции.

Четвёртый этап подразумевает контроль образовательного процесса геймификации, возможность его корректировки и рефлексии планируемых результатов, эмоциональной составляющей и мотивации обучающихся.

Таким образом, реализация приёмов геймификации на уроках иностранного языка с целью развития языкового компонента иноязычной коммуникативной компетенции представляет собой сложный и многоуровневый процесс согласно общему алгоритму реализации геймификации.

Основываясь на анализе приложений и сервисов, используемых в структуре школьного иноязычного образования, для реализации практической деятельности в рамках данного исследования целесообразнее использовать приложение Classcraft (в сравнении с ClassDojo и Edmodo).

ClassDojo и Edmodo не удовлетворяют ряду критериев. Система ClassDojo имеет достаточно ограниченный функционал, приложение Edmodo не включает игровых персонажей, бейджей, интерфейс приложения построен по принципу социальной сети, а не игровой системы, и подходит, скорее всего, для применения на старшем этапе школы.

Для организации геймифицированного обучения класс делится на группы — команды. Обучающиеся выбирают один тип персонажа из трёх (воин, маг или целитель), каждый из которых имеет определённый набор способностей (привилегий), раскрывающихся по ходу продвижения в игре. Способности служат элементом мотивации к продолжению игры. Когда обучающийся получает способность, он может использовать её в игре, если у него достаточно баллов действия (AP). Способности организованы в виде дерева возможных вариантов и имеют три уровня.

Обучающийся может ознакомиться со способностью последующего уровня при условии, что предыдущий уровень уже изучен. Чем больше баллов заработал обучающийся, тем больше возможностей получить способности. С дидактической точки зрения важно, что в процессе игры учитель может начислять или отнимать баллы у учеников.

Система баллов делится на шкалы (рисунок 3).

Шкала продвижения в игре (XP) — это баллы опыта, позволяющие открывать новые уровни и зарабатывать новые способности, когда учащийся демонстрирует хорошее поведение в классе. Отрицательное поведение служит поводом для нивелирования баллов. Данная категория баллов позволяет педагогу контролировать поведение в учебном процессе.

Шкала уровня жизни (HP) — это баллы здоровья персонажа, которые учитель может снять или добавить ученику за активность в игре, выполнение домашнего задания и т.п. Отсутствие баллов HP влечёт «наказание», либо одного участника, либо всей команды. Уровень шкалы определяется типом персонажа.

Шкала действия (AP) — это баллы шкалы действия, которые позволяют ученику использовать свои полномочия (заработанные способности). Каждая способность имеет свою цену. Если игрок не набрал достаточно баллов AP, то использовать способность он не может.

Шкала денежного вознаграждения (GP) — это золотые монеты, благодаря которым обучающийся покупает элементы одежды и снаряжения. Такая шкала доступна в платной версии игры.



В самом начале игры все обучающиеся находятся на одном уровне XP. В Classcraft имеется набор инструментов, которые помогают сделать урок увлекательнее, а также добавляют интерактивный компонент [6]:

Колесо судьбы — используется для выбора случайного игрока (обучающегося) или команды игроков (обучающихся) во время урока, например, если учитель намерен вызвать ученика к доске для выполнения задания.

Всадник Вэй — используется для выбора случайного события (пройденной темы). Создатель Classcraft рекомендует использовать данную функцию в начале урока, чтобы настроить учеников на продуктивную работу.

Битвы боссов — могут использоваться для тестов, викторин в начале урока или, например, для ответов на вопросы. На выбор имеются 9 различных вариаций боссов, которые позволяют создавать вопросы с множественным или одиночным выбором ответа.

Белая гора — это классический таймер с обратным отсчётом. Учитель может нажать на паузу и установить необходимое время для выполнения задания.

Лесная тропа — это классический секундомер. Может применяться для регулирования времени выполнения задания обучающимися.

Долина Макус — это регулятор громкости в классе, для которого необходимо наличие микрофона, что позволяет отслеживать дисциплину в классе.

Сокровища — это игровой инструмент перевода полученных результатов теста в баллы XP или HP. Необходимо настроить проходной балл, а также баллы, за которые начисляются или аннулируются игровые очки.

В рамках практической работы на основе полученных результатов, а также в соответствии с первым этапом алгоритма был создан онлайн-квест в приложении Classcraft. Работа велась в рамках изучаемых тем и разделов: «Present Simple vs Present Continuous», «Past Simple vs Past Continuous», «What the participle is?», «Holidays and travelling» и «Eating traditions and customs» (рисунок 4).

Рис. 4. Общий вид онлайн-квеста



В качестве дополнительного поощрения присваивались баллы за верный ответ на вопрос учителя, активную работу на уроке, авторизацию в системе, правильно выполненное домашнее задание; помощь однокласснику во время классной работы, правильно выполненную работу на уроке, за дополнительную и самостоятельную работу во время урока (рисунок 5).

Добавить XP		Добавить XP	
+60 XP	Верный ответ во время урока	-10 HP	Разговор во время урока
+75 XP	Помощь другому ученику с классной работой	-10 HP	Опоздание
+100 XP	Активная работа на уроке	-15 HP	Отвлечение от работы других учеников
+20 XP	Правильно выполненная домашняя работа	-50 HP	Нецензурные выражения
+60 XP	Правильно выполненная работа на уроке	-20 HP	Невыполненная домашняя работа
+10 XP	Авторизация в системе	-40 HP	Плохо выполненная самостоятельная работа
+40 XP	Выполненная самостоятельная работа		
Новый шаблон XP		Новый шаблон HP	
<input type="text" value="Значен"/>	<input type="text" value="Описание"/>	<input type="text" value="Значен"/>	<input type="text" value="Описание"/>
<input type="button" value="СОХРАНИТЬ"/>		<input type="button" value="СОХРАНИТЬ"/>	

Рис. 5. Система поощрения и наказания в игре Classcraft

Следующим шагом на основе разработанного алгоритма послужила диагностика психотипа обучающегося как игрока. Для определения выбора персонажа был проведен тест Бартла в онлайн-режиме [5]. Согласно классификации упомянутого автора были определены 4 типа игрока: киллеры; карьеристы; социофилы; исследователи [2] (рисунок 6).



Рис. 6. Команда №1 и №2 на момент начала игры

Результаты и обсуждение результатов. На заключительном этапе проводилась диагностическая работа на выявление уровня развития языкового компонента ИКК, идентичная по своим функциям первому подготовительному этапу практической деятельности.

Критерии оценки, как и на начальном этапе практического исследования, соответствовали эталонному ответу (рисунок 7).

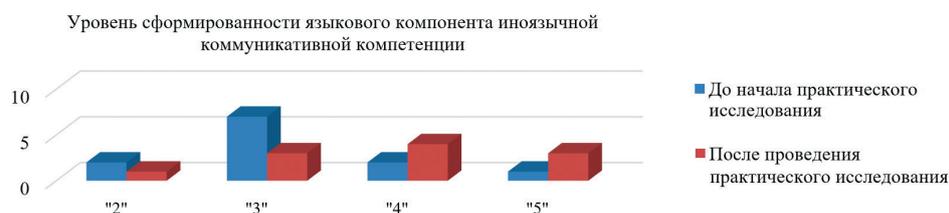


Рис. 7. Динамика развития уровня сформированности языкового компонента иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся до и после проведения практической работы

Обучающиеся значительно улучшили текущую успеваемость (на 60%), но отметим, что оценки по английскому языку двух учащихся (16%) остались неизменными, при этом один из них (8% учащихся) имеет самую высокую оценку по предмету (рисунок 8).

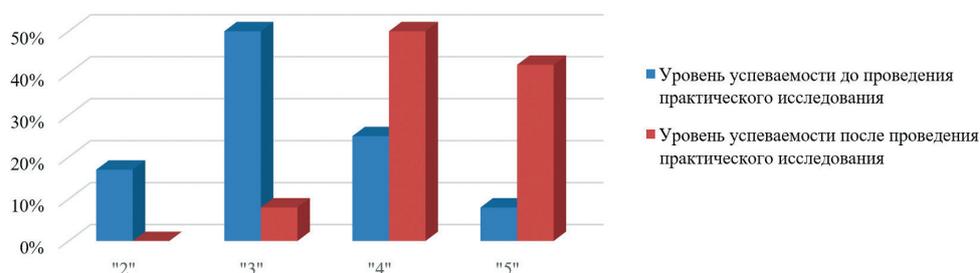


Рис. 8. Динамика уровня успеваемости по английскому языку 6 класса до и после проведения практического исследования

Диагностика уровня мотивации к изучению иностранного языка (английского) и эмоционального отношения к учению на заключительном этапе исследования была проведена способом, идентичным начальному этапу, путём анкетирования на основе опросника Ч.Д. Спилбергера в модификации А.Д. Андреевой [1] (рисунок 9).

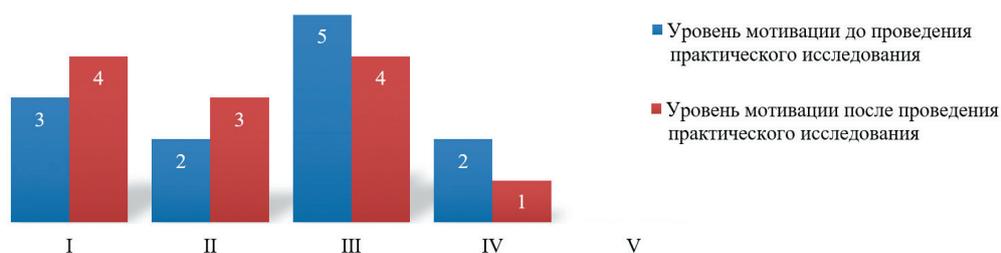


Рис. 9. **Динамика изменения уровня мотивации к обучению и изучению иностранного языка в 6 классе до и после проведения практического исследования**

ВЫВОДЫ. Несмотря на все преимущества геймификации, существуют определённые риски её внедрения в учебный процесс, соответственно, и недостатки.

Учителю необходимо учитывать возможность повышения конкуренции между учениками, что может испортить межличностные отношения в классе.

В погоне за игровыми бонусами обучающиеся могут пренебречь целевой установкой — получением либо закреплением знаний, навыков и умений.

Если обучающийся имеет низкий рейтинг в игре, это может спровоцировать демотивацию к изучению темы.

К отрицательным моментам относятся также недостаточное материально-техническое оснащение, возможные технические сбои в игровом процессе.

Использование технологии геймификации предполагает большие временные затраты учителя на подготовку к урокам, необходимость сосредоточить внимание, чтобы учесть все заслуги ученика в игре, важность объяснений правил и контроля их соблюдения в сети Интернет.

Нельзя забывать и об этикете поведения в сети Интернет.

Нивелировать недостатки технологии, а также избежать негативных последствий возможно посредством коллективных форм работы, в ходе которых оцениваются не только знания ученика, его языковой навык и лидерские качества, но также взаимопомощь, информационная грамотность и мотивационная сфера.

В ходе статистической обработки данных для подтверждения достоверности полученных результатов проведённого исследования, было установлено, что с доверительной достоверностью 95% использование приёмов геймификации обеспечивает повышение качества обучения иностранному языку с позиций развития языковой компетенции обучающихся на базе разработанного алгоритма развития ИКК.

По результатам теоретического и практического исследования выявлено положительное влияние цифровых виртуальных миров и интерактивных электронных продуктов на процесс обучения иностранному языку в условиях школьного образования. Выявлен, структурирован и апробирован алгоритм использования приёмов геймификации для развития языкового компонента иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся среднего этапа обучения в школе.

ЛИТЕРАТУРА

1. Астапов В.М. Эмоциональные нарушения в детском и подростковом возрасте. Тревожные расстройства / В.М. Астапов, Е.Е. Вакнин. 2-е изд., испр. и доп. М.: Издательство Юрайт, 2023. 273 с. URL: <https://urait.ru/bcode/516561> (дата обращения: 25.01.2023).
2. Гольцова Т.А., Проценко Е.А. Геймификация как эффективная технология обучения иностранным языкам в условиях цифровизации образовательного процесса // Отечественная и зарубежная педагогика. 2020. № 3 (68). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-effektivnaya-tehnologiya-obucheniya-inostrannym-yazykam-v-usloviyah-tsifrovizatsii-obrazovatel'nogo-protsesta> (дата обращения: 25.01.2023).
3. Орлова О.В., Титова В.Н. Геймификация как способ организации обучения // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2015. № 9. С. 60–64.
4. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М., 1998. 103 с.
5. Тест Бартла 2.0. URL: <http://langoliersvadim.narod.ru/> (дата обращения: 25.01.2023).
6. Шахматова Н.А. Ролевая онлайн игра Classcraft как средство повышения мотивации шестиклассников на уроках информатики. URL: https://elib.sfu-kras.ru/bitstream/handle/2311/34852/vkr_shahmatova.pdf?sequence (дата обращения: 25.01.2023).
7. Bartle Richard A. *Designing Virtual Worlds*. Indianapolis: New Riders, 2003. 1st Edition. 768 p.
8. Herger M. *Enterprise Gamification*. 2012. URL: <http://enterprise-gamification.com/index.php/deblog/4-blog/79-the-gamification-tipping-point> (дата обращения: 25.01.2023).

REFERENCES

1. Astapov V.M. *Jemocional'nye narusheniya v detskom i podrozkovom vozraste. Trevozhnye rasstrojstva* [Emotional disorders in childhood and adolescence. Anxiety disorders] / V.M. Astapov, E.E. Vaknin. 2-e izd., ispr. i dop. Moskva: Izdatel'stvo Jurajt, 2023. 273 s. URL: <https://urait.ru/bcode/516561> (data obrashheniya: 25.01.2023). (In Russian)
2. Gol'cova T.A., Procenko E.A. *Gejmifikacija kak jeffektivnaja tehnologija obuchenija inostrannym jazykam v uslovijah cifrovizacii obrazovatel'nogo processa* [Gamification as an effective technology for teaching foreign languages in the context of digitalization of the educational process] // Otechestvennaja i zarubezhnaja pedagogika. 2020. № 3 (68). URL: [https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-effektivnaya-tehnologija-obucheniya-inostrannym-yazykam-v-usloviyah-tsifrovizatsii-obrazovatel'nogo-protsesta](https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-effektivnaya-tehnologiya-obucheniya-inostrannym-yazykam-v-usloviyah-tsifrovizatsii-obrazovatel'nogo-protsesta) (data obrashheniya: 25.01.2023). (In Russian)
3. Orlova O.V., Titova V.N. *Gejmifikacija kak sposob organizacii obuchenija* [Gamification as a way of organizing learning] // Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta. 2015. № 9. S. 60–64. (In Russian)
4. Selevko G.K. *Sovremennye obrazovatel'nye tehnologii* [Actual educational technologies]. M., 1998. 103 s. (In Russian)
5. *Test Bartla 2.0*. [Bartle test 2.0.] URL: <http://langoliersvadim.narod.ru/> (data obrashheniya: 25.01.2023). (In Russian)
6. Shahmatova N.A. *Rolevaja onlan igra Classcraft kak sredstvo povysheniya motivacii shestiklassnikov na urokah informatiki* [Online role-playing game Classcraft as a means of increasing the motivation of sixth graders in computer science lessons] URL: https://elib.sfu-kras.ru/bitstream/handle/2311/34852/vkr_shahmatova.pdf?sequence (data obrashheniya: 25.01.2023). (In Russian)
7. Bartle Richard A. *Designing Virtual Worlds*. Indianapolis: New Riders, 2003. 1st Edition. 768 p. (In English)
8. Herger M. *Enterprise Gamification*. 2012. URL: <http://enterprise-gamification.com/index.php/deblog/4-blog/79-the-gamification-tipping-point> (data obrashheniya: 25.01.2023). (In English)