

Геймификация в преподавании иностранных языков: плюсы и минусы*Ткачев Денис Игоревич**Приамурский государственный университет им. Шолом-Алейхема**Студент***Аннотация**

Статья посвящена проблеме вовлеченности студентов при изучении иностранных языков. В качестве решения предлагается рассмотреть возможности геймификации, которая рассматривается как потенциально эффективный инструмент для повышения интереса к процессу обучения. Однако необходимо осознавать все плюсы и минусы данного подхода и находить оптимальный вариант.

Ключевые слова: педагогика, геймификация, иностранные языки, игровые элементы, приложения.

*Tkachev Denis Igorevich**Sholom-Aleichem Priamursky State University**Student***Gamification in teaching foreign languages: pros and cons****Abstract**

The article is devoted to the problem of student engagement in learning foreign languages. As a solution, it is proposed to consider the possibilities of gamification, which is considered as a potentially effective tool for increasing interest in the learning process. However, it is necessary to be aware of all the pros and cons of this approach and find the best option.

Keywords: pedagogy, gamification, foreign languages, game elements, applications.

В современном мире знание иностранных языков является ключевым фактором для успешной профессиональной и социальной интеграции. Однако, несмотря на возрастающую значимость изучения иностранных языков, педагогическая практика сталкивается с проблемой снижения мотивации и вовлеченности студентов в учебный процесс.

Традиционные методы обучения зачастую не способны обеспечить достаточный уровень интереса и активности, что приводит к снижению эффективности обучения и оттоку студентов. В связи с этим возникает необходимость поиска новых подходов, способных создать более привлекательную и вовлекающую образовательную среду. Одним из перспективных направлений является геймификация – интеграция игровых элементов и механик в образовательный процесс. Исследование возможностей

и эффективности геймификации в преподавании иностранных языков представляется актуальным и значимым, поскольку позволяет выявить потенциал данного подхода для повышения мотивации студентов и улучшения качества обучения. Данная тема имеет не только теоретическую, но и практическую значимость, поскольку результаты исследования могут быть использованы для разработки новых образовательных методик и учебных материалов, способствующих более эффективному усвоению иностранных языков.

Целью исследования является выявление возможностей применения геймификации в преподавании иностранных языков с целью оптимизации процесса обучения и достижения более высоких результатов. Учитывая неоднозначность влияния геймификации, исследование направлено на выявление плюсов и минусов данного подхода и то, как правильно использовать подход на практике.

Г.Я. Вяткина дает следующее определение понятия «Геймификация»: в широком смысле геймификация – это применение игровых приемов и элементов в областях, которые не связаны с игрой [1]. В.Б. Попова и А.С.Лососева отмечали, что Эффективная реализация геймификации невозможна без принятия профессорско-преподавательским составом, который должен осознавать цели и задачи использования игрофикации в профессиональном образовании и быть готов в методическом плане к проведению учебных занятий в данном формате [2]. М.Г. Болтышев писал о том, что для внедрения в обучающие процессы геймификация нуждается в интеграции с теориями обучения. Игровые элементы должны быть согласованы с задачами обучения, целями и педагогическим замыслом [3].

Геймификация в преподавании иностранных языков охватывает несколько подходов, которые можно классифицировать на два основных типа:

1. Использование игровых механик в рамках традиционного учебного процесса. Таким образом, можно вводить системы вознаграждения студентов, например, внедрение дополнительных баллов, чтобы создать конкурентоспособность среди обучающихся.

Также можно часть часов обучения посвятить не стандартной программой, а попытаться оптимизировать ее под потребности и предпочтения студентов. Например, студентам, может быть интересен интернет-сленг на иностранном языке, т.к. в современном мире мы часто сталкиваемся с общением, например, на англоязычных форумах, или же компьютерных играх, где носители языка употребляют неформальную лексику, которой уделяется малое внимание, либо же полное его отсутствие в устоявшихся программах обучения.

2. Использование уже существующих геймифицированных платформ, таких как:

- Duolingo [4]: Одна из самых популярных платформ, как для самостоятельного изучения языка, так и для вспомогательного инструмента, который можно использовать на занятиях. В приложении существуют

механики уровней, таблицы рекордов, серий за регулярное обучение, система достижений.

- Memrise [5]: Платформа направленная конкретно на пополнение словарного запаса, главной особенностью являются, так называемые «планты», внутриигровые растения, которые растут вместе с изучением слов, что может вызвать у обучающихся желание сделать свой «плант» лучше, чем у других, тем самым замотивировать себя развивать словарный запас.

- Quizlet [6]: В первую очередь отличный инструмент для преподавателя, так как платформа позволяет легко и быстро создавать интерактивные карточки, тесты и игры по пройденной теме урока. При условии, если аудитория оборудована интерактивной доской, то эффективность Quizlet увеличивается в разы, из-за того, что студент будет сам лично вовлечен в задание и будет сам взаимодействовать с экраном.

Использование различных приложений безусловно имеет плюсы в образовательном процессе. У студентов появляется игровой азарт, желание стать лучше, чем другие в группе или получить редкие достижения. Приложения, порой, в отличии от преподавателя, также дают моментальную обратную связь за счет того, что все ответы запрограммированы в огромной базе, или вовсе используется искусственный интеллект. Во время игрового процесса не так страшно ошибиться, от чего пропадает стресс, который студент испытывает перед важным тестом или экзаменом, отношение к языку становится более лояльное и преодоление языкового барьера проходит легче.

Однако, несмотря на ряд плюсов важно отметить и ряд минусов геймификации при обучении иностранному языку. Во время игрового азарта студент начинает больше фокусироваться на достижениях и наградах, нежели на знаниях и глубокому пониманию материала. Из-за множества упрощенных методик в приложениях, которые должны формировать материал в более легкой форме, утрачивают множества контекста и изучение языка становится довольно плоским.

Несмотря на то, что сейчас век цифровизации, все еще имеют место быть различные технические неполадки гаджетов, либо отсутствие стабильного подключения к сети. Поэтому преподаватель не должен полностью опираться на приложения во время проведения занятий, в случае форс-мажора, преподаватель обязан моментально переквалифицироваться к традиционному ходу обучения и быть в ресурсе занятия.

Также, опираясь на вышеупомянутые приложения, можно заметить, что все они завязаны больше на изучение лексики, пополнения словарного запаса и т.д., практически ни одно приложение не дает возможности практиковать устную речь, за исключением Duolingo, где хоть и немного, но присутствует аудио-контент. Преподаватель должен осознавать проблему данных приложений и обращать внимание на устную практику, проводя ее самостоятельно со студентами, а не опираться на приложения.

Подводя итог, следует отметить, что геймификация представляет собой перспективный, но не универсальный подход к преподаванию иностранных

языков. Исследование показало, что интеграция игровых элементов и механик в учебный процесс может существенно повысить мотивацию, вовлеченность и интерес студентов к изучению языка. Платформы и приложения, основанные на принципах геймификации, предлагают гибкие и доступные возможности для изучения языковых навыков в любое время и в любом месте. Они позволяют студентам активно участвовать в процессе обучения, получать мгновенную обратную связь и наглядно видеть свой прогресс, что, безусловно, положительно сказывается на их успеваемости.

Однако, вместе с очевидными преимуществами, геймификация не лишена и недостатков. При чрезмерном увлечении игровыми элементами, существует риск смещения фокуса с глубокого понимания материала на получение наград и достижений.

Геймификация – это не панацея, а всего лишь один из инструментов для преподавателя иностранных языков. Преподаватель должен уметь сбалансировать игровые и образовательные элементы, создать по-настоящему вовлекающую, но при этом ориентированную на результат учебную среду.

Библиографический список

1. Вяткина Г.Я. Геймификация как способ управления учебной мотивацией // Проблемы современной аграрной науки. Красноярск: Красноярский государственный аграрный университет, 2021. С. 464-468. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?edn=arpqrc> (дата обращения 11.01.2025)
2. Попова В.Б., Лосева А.С. Геймификация как способ образовательного взаимодействия с современными студентами // Наука и образование. - 2023. №1. С. 1-8. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?edn=scrqnz> (дата обращения 11.01.2025)
3. Болтышев М.Г. Геймификация цифрового обучения: актуальные проблемы // Информатика и образование. 2022. №3. С. 28-34. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=49326643> (дата обращения 11.01.2025)
4. Duolingo URL: <https://www.duolingo.com/> (дата обращения 11.01.2025)
5. Memrise URL: <https://www.memrise.com/ru/> (дата обращения 11.01.2025)
6. Quizlet URL: <https://quizlet.com/ru> (дата обращения 11.01.2025)