

РАЗДЕЛ 9.
ЦИФРОВАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА:
ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ

Н.Ю. Астафуров,
Самарский университет;
О.А. Малаканова,
Самарский университет

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СРЕДСТВО ИЗУЧЕНИЯ
ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

В статье рассматривается технология геймификации в контексте изучения английского языка. В последнее время количество геймифицированных ресурсов неуклонно растет. Исследователи полагают, что внедрение элементов геймификации в образовательный процесс влияет на эффективность обучения.

Ключевые слова: геймификация, элементы геймификации, иностранный язык, английский язык, мотивация, автономия.

N.Y. Astafurov,
Samara University;
O.A. Malakanova,
Samara University

GAMIFICATION AS A TOOL
FOR LEARNING A FOREIGN LANGUAGE

The article discusses the technology of gamification in the context of learning English. Recently, the number of gamified resources has been steadily growing. The researchers consider that the introduction of gamification elements into the educational process affects the effectiveness of learning.

Keywords: gamification, gamification elements, foreign language, English language, motivation, autonomy.

С развитием инновационных цифровых технологий появилось огромное количество ресурсов, использующих технологию геймификации в качестве

инструмента для изучения английского языка [1]. Для того, чтобы понять, какие элементы геймификации используются чаще всего и какой эффект они оказывают на студентов, был проведен анализ публикаций по данной проблематике.

Для отбора публикаций по заявленной теме была использована стратегия систематического поиска в наиболее широко используемых базах данных – Scopus, Web of Science и CyberLeninka. Для реализации поставленной цели были сформулированы соответствующие поисковые запросы, которые включали следующие заголовки: «Геймификация и изучение английского языка», «Геймификация и преподавание английского языка», «Геймификация и английский как второй язык», «Геймификация и английский как иностранный язык», «Геймификация и обучение английскому языку». Для ограничения сферы охвата исследования и обеспечения качества включенных публикаций использовались следующие критерии:

1. Публикации были включены в обзор только тогда, когда геймификация использовалась для изучения английского как первого иностранного языка.

2. В этих исследованиях не было критериев исключения в отношении методологии публикаций, что означало, что исследования могут быть качественными, количественными и смешанными.

3. Публикации были включены в обзор только тогда, когда геймификация использовалась для изучения английского языка в цифровой среде.

4. Публикации были включены в обзор только тогда, когда геймификация использовалась для изучения английского, а не любого другого языка.

5. Публикации исключались только тогда, когда речь шла об учащих школы.

Для семантического анализа отобранных текстов была использована программа Zotero (<https://www.zotero.org/>), которая позволяет настроить фильтрацию поисковых запросов, исключать дубликаты статей, осуществлять поиск по ключевым словам, а также имеет возможность интеграции с браузером.

Исследовательскую базу данных составили 27 статей, которые соответствовали всем вышеперечисленным критериям. В рассмотренных публикациях выделялись различные игровые элементы для изучения английского языка в цифровой среде. Чаще всего в статьях упоминались следующие приемы геймификации: обратная связь (22 упоминания), челленджи (12), баллы (11), награды (11), таблицы лидеров (8) и уровни (7). Реже были востребованы предупреждающие сигналы, медали, аватары и виртуальные кредиты. Несмотря

на такое разнообразие, авторы не смогли однозначно определить закономерность в отношении того, какие конкретно геймифицированные элементы являются наиболее эффективными в процессе изучения английского языка.

Из 27 статей 15 публикаций были посвящены изучению лексики, 7 – грамматике и 5 – аудированию. Большой интерес к лексической составляющей языка связан с тем, что, изучая английский язык необходимо иметь минимальный словарный запас от 2000 до 3000 слов, чтобы поддерживать базовые разговоры и читать аутентичные тексты на английском [2]. И в данном случае интеграция геймификации в образовательный процесс может превратить опыт изучения лексики из скучного и утомительного в привлекательный и мотивирующий [3].

Также в исследуемых публикациях были выделены принципы, которые влияют на достижение желаемых мотивационных, поведенческих и обучающих эффектов.

П1: Четкие и релевантные цели. Геймификация может прозрачно проиллюстрировать цели и их актуальность.

П2: Обратная связь. Геймификация может предоставить пользователям прямую обратную связь об их действиях.

П3: Положительное подкрепление.

П4: Социальное нормирование. Геймификация может объединять пользователей, чтобы поддерживать друг друга и работать над общей целью.

С точки зрения теории самоопределения, предложенной Э. Деси и Р. Райаном, четкие цели поддерживают потребность в компетентности, в то время как соответствующие цели формируют потребность в автономии, которая определяется как способность брать на себя ответственность за собственное обучение посредством использования активных, лично значимых стратегий для достижения целей обучения [4]. Теория самоопределения включает в себя «компетентность», «автономию» и «родственность» в качестве трех основных психологических потребностей, которые имеют прямые последствия для обучения, производительности и благополучия.

Мотивационная модель Джона Келлера свидетельствует о том, что четкие цели представляют собой основные ожидания результатов, которые особенно стимулируют мотивацию, когда они воспринимаются как релевантные и достижимые [5]. Анализ научной литературы и исследований в области геймификации позволил выявить связь между теорией самоопределения и геймифицированными элементами, влияющими на мотивацию.

Таким образом, на основе проведенного семантического анализа публикаций по теме использования элементов геймификации при изучении английского языка можно следующие основные выводы:

1. В последние годы увеличилось количество публикаций в области геймификации. Такой рост можно объяснить растущей популярностью этой области и определенными преимуществами, которые она может принести в процесс преподавания английского языка.

2. Практически во всех рассмотренных исследованиях сообщалось, что использование геймификации для изучения английского языка было полезным с точки зрения опыта обучающихся.

3. Публикации достаточно разнообразны по используемой методологии и методам сбора информации: использовались количественные, качественные и смешанные методы; различные типы сбора данных – опрос, интервью, наблюдение; малые и большие группы респондентов (от 5 до 144 человек). Такое разнообразие может быть обусловлено стимулом к тщательному изучению потенциала геймификации для изучения английского языка.

4. Подавляющее количество публикаций были ориентированы на расширение словарного запаса обучающихся.

5. Геймификация влияет на мотивацию и автономию обучающихся.

7. Остается открытым и достаточно дискуссионным вопрос влияния определенных элементов геймификации на эффективность обучения.

Список литературы:

1. Manzano-León A. Between Level Up and Game Over: A Systematic Literature Review of Gamification in Education // Sustainability. 2021. № 4 (13). С. 2247.

2. Nation P. How Large a Vocabulary Is Needed for Reading and Listening? // Canadian Modern Language Review-revue. 2006. (63). С. 59-81 // https://www.lex tutor.ca/cover/papers/nation_2006.pdf

3. Deterding S. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification 2011. С. 9-15. // https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification

4. Ryan R. M., Deci E. L. Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being // American Psychologist. 2000.

5. Keller J. M. Development and use of the ARCS model of instructional design // Journal of Instructional Development. 1987. № 3 (10). С. 2-10.