

виях новизны ситуации, мотивация и учет предпочтений каждого учащегося, а также активная, творческая совместная деятельность и эмоциональная вовлеченность обучающихся.

Симуляции, кроме возможности всестороннего обсуждения ситуации, способствуют развитию креативности, умений анализировать, спорить, излагать свои соображения, предполагают творческий подход к решению коммуникативной задачи или проблемы.

Таким образом, симуляция представляет собой более высокий уровень творческой деятельности, которая предполагает речевое общение в специально структурированной среде при наличии у учащихся определенных личностных позиций, заданных контекстом проблемной ситуации, максимально приближенной к реальности.

А. Н. Тарасевич

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ МОТИВАЦИИ СТУДЕНТОВ К ИЗУЧЕНИЮ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

В современном мире, полном информации из самых разных источников, становится все сложнее организовать учебный процесс, в котором обучающиеся понимают, какой материал они изучают и каков потенциал его использования в будущем. Несмотря на то, что необходимость владения английским языком для многих студентов очевидна, они все же подвергают предлагаемые им сведения сомнению, задаваясь вопросом о их применении в реальной жизни. Помимо этого, студенты должны обладать навыками самостоятельного поиска необходимой им информации и ее критического анализа. Так, актуальным является вопрос о стимулировании мотивации обучающихся к активному изучению английского языка не только в рамках осваиваемой программы, но и за ее пределами.

Технологии стали неотъемлемой частью образования, но лишь ограниченная их часть полноценно используется на занятиях, в то время как все сферы человеческой жизни пронизаны ими. Невозможно отрицать тот факт, что большую роль в досуге многих стали играть компьютерные и мобильные игры. Даже если человек не является любителем подобного времяпрепровождения, он так или иначе сталкивается с развлекательными или обучающими приложениями, число которых увеличивается. Игры обладают огромным преимуществом, так как позволяют игроку погрузиться в тщательно проработанную вселенную, влиять на происходящие события, делать выбор, реализовать свои возможности и ощущать собственную важность или притворяться кем-то другим, при этом наслаждаясь увлекательным сюжетом, качественным визуальным рядом и звуковым сопровождением. Все это позволяет мотивировать игрока возвращаться к процессу раз за разом. Следовательно, грамотное использование отдельных элементов, характерных для игр, может быть эффективно в учебном процессе для стимулирования интереса обучающихся к предмету.

Понятие *геймификация* включает в себя применение игровых элементов и игрового мышления, не характерных для конкретного вида деятельности, для повышения мотивации и вовлеченности человека в процесс. Необходимо понимать, что целью геймификации не является только развлечение обучающихся и что она не равна простому использованию игр на занятиях, а позволяет преобразовать сам процесс обучения. Это также возможно благодаря тому, что игры и обучение обладают схожими чертами, такими как необходимость достижения человеком поставленной цели и развитие своих способностей в процессе преодоления возникающих препятствий.

Такие игровые элементы, как *очки (points)*, *награды (badges)* и *доски лидеров (leaderboards)*, применяются в обучении для формирования мотивации и наглядного *отображения прогресса обучающихся* на протяжении достаточно длительного времени, однако следует понимать, что они играют роль *внешней мотивации* и даже могут привести к возникновению негативных эмоций студентов в случае, если им не удастся заработать достаточное количество очков, чтобы конкурировать с другими; более того, подобные элементы могут не иметь значимости для обучающихся. Следовательно, они не должны выходить на первый план или даже могут отсутствовать вовсе.

В то же время существуют характеристики игр, позволяющие полноценно вовлечь обучающихся в геймифицированный процесс. Вот некоторые из них.

1. *Действие (Action)* – для продвижения по игре обучающимся необходимо совершать действия, которые могут привести их к следующему этапу: найти предмет, решить загадку, собрать информацию о чем-либо и т.д.

2. *Вызов (Challenge)* – препятствия позволяют людям проявлять свои силы, получать опыт, учиться на ошибках и становиться лучше. Преодоление препятствия способствует формированию у обучающегося гордости за собственные достижения и стимулирует его продолжать игру, в ходе развития которой ему будут встречаться более сложные испытания.

3. *Неопределенность (Uncertainty)* – наличие различных заданий предполагает, что обучающийся никогда до конца не представляет, что ожидает его далее: сюжетный поворот, правильный или неправильный выбор, необходимость повторить действие или вернуться к началу. Данный элемент неожиданности держит обучающегося в напряжении, позволяет удивить его, а значит, и удержать его интерес и мотивацию на высоком уровне.

4. *Эмоциональная наполненность (Emotional Content)* – несомненно, одним из важнейших факторов формирования внутренней мотивации является личная заинтересованность обучающегося в игровом процессе, а наличие ярких эмоций определяет не только отношение к нему, но и лучшее запоминание полученной информации и закрепление навыков.

Важным также является *осознание обучающимися целей* игры: к чему ведут их решения, какую полезную информацию они могут добыть, как это может быть использовано во внеучебных ситуациях. Это может быть реализо-

вано через использование единой *сюжетной линии*, которая связана с предметом, указывает на конечный результат работы, а также объясняет смысл и весомость определенных действий. Все вышеназванное в свою очередь повышает личную заинтересованность обучающегося в активной работе, то есть стимулирует его *внутреннюю мотивацию*.

Очевидно, что в первую очередь именно преподаватель должен понимать, для чего он использует геймификацию в учебном процессе, какие задачи он ставит перед собой и студентами, как может сделать игру увлекательной и ценностной для игроков, ведь по сути геймификация – это инструмент преобразования учебного процесса. Для достижения успеха преподаватель должен хорошо знать интересы и особенности обучающихся, с которыми он работает, ведь иначе невозможно создать индивидуализированный продукт. Более того, ясные цели и задачи позволяют преподавателю моделировать трудности и ситуации успеха, менять ход игры, давать играющим возможность соперничать друг с другом или, наоборот, стимулировать командную работу.

В первую очередь, геймификация реализуется в создании игр и приложений, где главным является именно процесс изучения какого-либо предмета. Технологии позволяют дать игроку выбор, возможность продолжительное время тренировать навык, при необходимости возвращаться к изученному, обеспечить обучающегося мгновенной обратной связью. Известными примерами являются платформы для изучения иностранных языков, такие как DuoLingo, Lingualeo и т.д. Тем не менее геймификация может использоваться и без создания отдельных приложений. Так, самостоятельная работа студентов при изучении фонетики английского языка может быть геймифицирована посредством введения в учебный процесс истории о загадочной болезни, из-за которой жители города необъяснимым образом теряют способность говорить, что привело к созданию экспедиции, целью которой стал поиск и захват могущественного артефакта, способного остановить эпидемию. Таким образом, студенты выбирают, кем они хотят стать в экспедиции, где каждый член команды обладает определенными функциями: Лидер экспедиции организует выполнение индивидуальных и групповых заданий, Счетовод отслеживает прогресс команды, Послы делятся информацией об окружающих людях и их акцентах, Министрели и Библиотекари показывают потенциал музыки и литературы в образовательном процессе.

Команда движется к успешному завершению квеста посредством самостоятельного выполнения заданий, каждое из которых помогает им идти вперед по сюжету и отличается от предыдущих. Задания включают в себя изучение образцов речи носителей языка, работу с транскрипцией и интонационной разметкой текстов, улучшение произносительных навыков посредством скороговорок, применение интонационных моделей в экспрессивном чтении и декламировании стихотворений. Задания могут выдаваться всей группе либо членам команды, чья функция предполагает работу с конкретным их типом. На каждый этап отводится неделя, в завершение которой резуль-

таты представляются на занятии, где успешность их выполнения оценивается преподавателем. За выполнение поставленной задачи студенты получают «монетки», определенное количество которых переводит их на следующий уровень. Помимо этого, каждый обучающийся имеет возможность в течение недели делиться найденным им материалом в своей сфере, связанным непосредственно с фонетикой или английским языком в целом, объясняя мотивацию своего поступка и получая дополнительные «монетки». Подробности о заданиях, визуализация и звуковое сопровождение осуществляются с помощью Google-презентаций, общение преподавателя со студентами вне класса – в специально созданном чате.

Таким образом, грамотно использованная геймификация с четкой постановкой целей преподавателем, его личной заинтересованностью в процессе, способностью учитывать интересы студентов и создавать что-то уникальное для них позволяет преобразовать работу обучающихся и поддерживать их высокую мотивацию к изучению не только отдельного аспекта, но и иностранного языка в целом.

Л. В. Якухина, И. Торчик

CASE-ТЕХНОЛОГИЯ КАК ИНСТРУМЕНТ ФОРМИРОВАНИЯ РЕЧЕВОЙ КОМПЕТЕНЦИИ НА ИНОСТРАННОМ ЯЗЫКЕ

В современную систему образования все больше внедряются инновационные методы и технологии. *Case-технология* – один из эффективных примеров образовательной технологии формирования речевой компетенции на иностранном языке, которая успешно используется на уроках, охватывая все виды речевой деятельности, и предполагает активный проблемно-ситуационный анализ решения конкретных задач (ситуаций).

При применении case-технологии деятельность учителя предусматривает разработку ситуации, подготовку списка необходимой литературы, продумывание сценария урока, координирование групп, организацию предварительного и итогового обсуждения кейса. В ходе использования case-технологии прослеживается единство основных функций деятельности преподавателя: мотивирующей, воспитывающей, развивающей, обучающей, организующей, диагностирующей, исследовательской, оценивающей. Деятельность учащихся состоит в осмыслении межкультурной иноязычной ситуации, описание которой одновременно отображает практическую проблему и актуализирует межпредметные знания, которые необходимы для решения проблемы. Знания у учащихся нарабатываются в результате активной и творческой работы: самостоятельного осуществления целеполагания, сбора необходимой информации на иностранном языке, ее анализа, выдвижения гипотезы, формирования выводов и самоконтроля.

Применение case-технологии имеет ряд преимуществ и недостатков. Во-первых, обучающиеся не получают готовых знаний, они учатся добывать