

**А. Н. Тарасевич** (МГЛУ, Минск, Беларусь)

## ПЕРСПЕКТИВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ПРОЦЕССЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

Все чаще преподаватели сталкиваются с проблемой роста количества обучающихся, заинтересованных лишь в той информации, которую они сами для себя определяют как полезную и нужную, задаваясь вопросом, зачем им тот материал, который они получают при прохождении обязательных курсов. Многие студенты отвлекаются на занятиях, предпочитая читать книги, играть в телефоне, общаться с одноклассниками или искать что-либо в интернете, так как считают получаемую из этих источников информацию не только более актуальной для себя, но и более интересной. Она является для них эмоционально значимой, в то время как занятия порой представляются вынужденной необходимостью. В подобной ситуации задачей преподавателя становится удержание внимания студентов, вовлечение их в учебный процесс и иллюстрация важности преподаваемых сведений лично для обучающихся. Для достижения успеха преподавателю нужно обладать желанием идти в ногу со временем, преобразовать учебный процесс, пользоваться технологиями и учитывать интересы самих студентов.

Несмотря на то, что технологии пронизывают каждую сферу жизни современного человека, потенциал их использования в преподавании недостаточно реализован. Помимо прочего, технологический прогресс вывел игры на новый уровень, позволяя им занять прочное место в досуге многих. Успех современных видеоигр заключается в том, что они позволяют игроку погрузиться в тщательно проработанный сюжет, делать выбор и влиять на происходящие события, отождествлять себя с персонажами или отыгрывать роль, фантазировать и реализовать собственный потенциал, осваивая необходимые для прохождения игры навыки и разрабатывая собственные стратегии. При этом игрок получает возможность насладиться качественными визуальной и музыкальной составляющими. Грамотный анализ факторов, которые стимулируют человека возвращаться к игре раз за разом, позволяет выделить то, что может быть использовано в обучении для повышения интереса обучающихся к предмету.

Игры и обучение обладают многими схожими чертами: и в той, и в другой ситуации человек движется к достижению определенной цели, следуя правилам, развиваясь, преодолевая возникающие препятствия и анализируя свои ошибки и достижения. Вышеназванное и позволяет геймифицировать сам процесс обучения с высокой вероятностью успеха. Согласно К. Каппу, понятие *геймификации* включает в себя использование игровых элементов, эстетики и игрового мышления, не характерных для конкретного вида деятельности, для вовлечения человека в процесс, повышения его мотивации, желания узнавать новое и решать различные задачи [1]. Данный концепт позволяет определить необходимость понимания, какие именно игровые элементы сделают геймифицированное обучение значимым для студента. Такие элементы, как очки (points), награды (badges) и доски лидеров (leaderboards) используются в обучении уже достаточно давно, однако они не являются тем фактором, который делает игру увлекательной, т.к. способны лишь показать общее развитие игрока и его достижения. Следовательно, они способствуют формированию **внешней мотивации**, а не собственной заинтересованности обучающегося. Более того, в случае если студент не может получить достаточное количество очков или наград и конкурировать с одноклассниками, это способно вызвать негативные эмоции. Тем не менее, использование необычных наград, соответствующих стилистике игры, повышение уровня игрока, открывающее перед ним новые возможности, и отображение его личного прогресса позволяют обучающемуся получить сведения о результатах его действий и стимулировать активность. Согласно К. Каппу, одними этими элементами геймификация не ограничивается, возможен и полный отказ от их использования [1].

Игровая индустрия является многомиллионным бизнесом, постоянно развивающимся и полным конкуренции. Подобная ситуация ведет к тому, что успех игры обеспечивается не только анализом ранее использованных успешных стратегий, но и поиском новых черт, способных привлечь потенциального игрока. Вслед за геймдизайнерами преподавателям стоит

обратить внимание на те вещи, которые могут быть использованы в обучении для формирования внутренней мотивации обучающихся. В своей лекции «Learning from games for gamified learning», представленной на конференции Gamification World Congress, 2014 (Барселона, Испания) К. Вербах, профессор Уортонской школы бизнеса при Пенсильванском университете, описывает принципы, которые реализуются геймдизайнерами и могут быть использованы в обучении [2]:

- Наличие регулярных маленьких побед, отображаемых с помощью обратной связи на каждом этапе работы, и глобальных достижений, заставляющих обучающихся осознать значимость их деятельности в течение всего периода и стимулирующих развиваться дальше.

- Возможность неудачи, которая не пугает обучающихся, а дает им мотивацию попробовать снова, учась на своих ошибках. Наличие потенциально преодолимых препятствий дает человеку проявить себя, показать свои способности и стремиться к лучшему.

- Наличие сюжетной линии, которая связана с предметом и указывает на конечный результат работы, а также объясняет смысл и весомость конкретных действий, что дает обучающимся понять, зачем они проходят определенный материал, как они могут его использовать вне учебных ситуаций, к чему могут привести их решения.

- Загадочность, необычность – те факторы, которые воздействуют на любопытство обучающихся и их желание что-то узнать и запомнить, так как способствуют формированию эмоционального отклика со стороны студентов. Это может также проявляться в наличии неопределенности: обучающиеся никогда точно не знают, что их ждет дальше: сюжетный поворот, новое задание, какой-либо выбор или даже необходимость вернуться к началу и повторить ранее совершенные действия.

- Разнообразие наград – не просто выставление баллов по единой шкале оценивания, но учет и признание конкретных достижений обучающихся. Студенты должны ясно видеть, что именно им удастся, какими навыками они уже обладают, а над чем им необходимо поработать. Сюда включены не только способности к заучиванию и воспроизведению материала, но и их умения находить выход из нестандартных ситуаций, оценивать себя, взаимодействовать с окружающими.

Вышеназванные принципы позволяют обеспечить вовлеченность обучающихся в работу и создать условия для стимулирования их **внутренней мотивации**.

Использование игрового мышления на занятиях позволяет уделить внимание формированию различных навыков, характерных для следующих сфер:

- **когнитивной** – для того, чтобы быть успешным в игре, человеку необходимо изучить ее и понять, как она работает, чтобы создать стратегию ее прохождения. Игрок анализирует собственные действия и полученные результаты, планирует свои следующие шаги и воплощает эти планы

в жизнь. Наличие постепенно усложняющихся заданий готовит обучающихся к преодолению новых трудностей и создает ситуацию успеха, так как они являются посильными. Возможность выбора задания, способа или времени его выполнения дает студентам контроль над ситуацией и создает условия для повышения автономности студентов и развития у них умений самоанализа;

- эмоциональной – игры не только дают обучающимся прочувствовать весь спектр эмоций, но и преобразовать негативные впечатления в опыт, так как в играх люди могут экспериментировать, не боясь неудачи, зная, что она не повлечет за собой серьезных последствий, более того, каждый раз они получают обратную связь об эффективности своих действий, что может помочь при повторной попытке выполнения задания. Следовательно, игрок будет возвращаться к заданию и пробовать снова, каждый раз узнавая что-то новое и закрепляя ранее полученную информацию. Конечный успех будет способствовать формированию у человека чувства гордости и желания продолжать игру;

- социальной – продуманное внедрение геймификации позволяет создать роли, которые дадут обучающимся возможность открыть в себе неизвестные ранее черты, реализовать свои возможности и быть признанными другими студентами и преподавателем. Предъявление группе взаимосвязанных ролей обеспечивает зависимость общего успеха от работы каждого игрока, отмечает Дж. Ли, и приводит к осознанию обучающимися значимости каждого из них [3].

Многие платформы и приложения для изучения иностранного языка являются примерами использования геймификации, из самых известных – LinguaLeo и DuoLingo. Они задействуют разные элементы игр, но направлены на то, чтобы привлечь новых пользователей, предоставив им выбор заданий и темпа обучения, возможность возвращаться к пройденному и отслеживать свой прогресс, получая награды и повышая уровень или сравнивая себя с другими игроками. Созданные препятствия, наличие соревнования, необычность содержания заданий и визуальное оформление способствуют повышению интереса обучающихся к данным ресурсам. Несмотря на то, что геймификация может внедряться в процесс обучения через создание отдельных платформ и сайтов с привлечением программистов и дизайнеров, ее успешное использование обеспечивается также и минимальными ресурсами, которые позволяют предоставлять обучающимся информацию об их прогрессе, навыках и новых заданиях, а также делать возможной постоянную связь между преподавателем и студентами вне класса. Наличие указанных факторов позволяет геймифицировать самостоятельную работу студентов.

Геймификация самостоятельной работы студентов при изучении иностранного языка может заключаться в создании единого сюжета, связывающего проходимые темы, назначении определенных ролей или функций, предоставлении наград за успешное выполнение заданий и проявленную

активность. Так, на фонетике английского языка вводится история о вспышке загадочной болезни, из-за которой жители лишаются возможности говорить. На поиски артефакта, способного исцелить горожан, отправляется команда экспертов, среди которых есть Лидер, Послы, Авантюрист, Библиотекарь, Менестрель, Казначей, и каждый член экспедиции обладает своими функциями и специальными заданиями. За выполнение заданий студенты получают «монетки», количество которых позволяет им увеличить уровень своего персонажа и поднять свою позицию на доске лидеров. Помимо этого для получения дополнительных «монеток» обучающиеся могут делиться любым найденным материалом, связанным с фонетикой или английским языком в целом, который соотносится с их функцией. Например, Библиотекари могут находить интересные рассказы или стихотворения, Менестрели – знакомить одноклассников с англоязычными песнями, Послы – предлагать к изучению образцы различных акцентов. Обязательные задания выдаются студентам на занятии, они вплетены в историю и являются препятствиями, которые необходимо преодолеть, что продолжить прохождение сюжета. Задания включают в себя работу с интонационными моделями, выразительное чтение текстов и стихотворений, отработку произносительных навыков с помощью скороговорок, анализ образцов речи носителей языка, написание и чтение транскрипции, комментирование звуковых явлений и редукции служебных слов. На выполнение каждого задания отводится неделя, по завершении которой результат представляется на занятии и оценивается преподавателем. Для презентации истории, заданий и отображения прогресса обучающихся используется программа Power Point (на занятиях), Google Презентации (дублирование материала онлайн) и общий чат, созданный преподавателем для поддержания связи со студентами во внеучебное время и прояснения возникающих вопросов, и служащий платформой для дополнительного материала, присланного обучающимися.

Анализ данных, полученных в ходе проведения анкетирования среди студентов 213 группы факультета межкультурных коммуникаций, позволяет выделить следующие тенденции: 80 % обучающихся считают, что геймификация делает учебный процесс интереснее, в то время как остальные 20 % предполагают, что она может помешать учебе. 70 % студентов называют продвижение по сюжету, его текстовое и визуальное оформление и выполнение разнообразных заданий главными факторами, мотивирующими их к активному участию. Также обучающиеся довольны своими ролями в экспедиции, так как имели возможность выбрать наиболее подходящую для себя сферу. Большинство обучающихся предпочитают сотруднический формат работы в ходе выполнения заданий и отмечают, что в первую очередь поиск дополнительного материала стимулируется желанием узнать что-то новое самим и поделиться найденным с одноклассниками. 40 % опрошенных также указывают стремление заработать монетки как один из мотивирующих факторов. Существующая система наград, включающая в себя уровни персонажей и набранное количество «монеток», оценена студентами положитель-

но, большая часть считает, что преподавателем должна учитываться и наглядно отображаться активность каждого обучающегося. В целом студенты отмечают, что хорошо провели время, работая сообща, улучшили свои знания по фонетике и узнали новые факты об английском языке. Также обучающиеся выразили интерес к геймификации других предметов, связанных с изучением иностранного языка, приводя грамматику и практику устной и письменной речи в качестве примеров. Тем не менее, 20 % учащихся отметили, что предпочитают максимальную концентрацию исключительно на прохождении учебной программы.

Полученные результаты показывают, что геймификация вызывает интерес у большинства обучающихся и способствует формированию внешней и внутренней мотивации к активной работе как на занятии, так и вне его. Тем не менее, геймификация должна осуществляться с учетом интересов и пожеланий обучающихся и служить способом разнообразить занятие, а не становиться фокусом внимания преподавателя. Преподаватель должен понимать, для чего он использует геймификацию, какие задачи он собирается достигнуть, как изменение учебного процесса повлияет на студентов и что сделать, чтобы этот эффект оказался положительным, а созданная игра имела ценность для обучающихся.

## ЛИТЕРАТУРА

1. *Kapp, K. M.* What Every Chief Learning Officer Needs to Know about Games and Gamification for Learning [Electronic resource] / Karl M. Kapp, John Coné – Institute for Interactive Technologies – 2012. Mode of access: [http://karlkapp.com/wp-content/uploads/2013/01/clo\\_gamification.pdf](http://karlkapp.com/wp-content/uploads/2013/01/clo_gamification.pdf) – Date of access: 24.03.2019.
2. *Werbach, K.* Learning from games for gamified learning [Electronic resource]: Gamification World Congress. Mode of access: <http://www.gwc-conference.com/talk/learning-from-games-for-gamified-learning> – Date of access: 06.04.2019.
3. *Lee, J.* Gamification in Education: What, How, Why Bother? [Electronic resource] / J. Lee, J. Hammer // Academic Exchange Quarterly, 2011, 15 (2). – Mode of access: [https://www.researchgate.net/publication/258697764\\_Gamification\\_in\\_Education\\_What\\_How\\_Why\\_Bother](https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother) – Date of access: 17.02.2019.