

УДК 81'27 + 378.147:070

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ БУДУЩЕГО МЕДИАСПЕЦИАЛИСТА

И.А. Колегова, В.С. Колмакова

В статье дается определение понятиям «геймификация», «универсальный журналист», предлагается мнение зарубежных и отечественных ученых на проблему геймификации образовательного процесса, а также выделяются элементы игрового процесса, которые могут быть использованы в обучении. В рамках данной тенденции представлены обучающие игры.

Ключевые слова: геймификация, медиаспециалист, элементы игрового процесса, игры.

Широкое распространение игр, развитие Интернета и необходимость создания привлекательных образовательных практик привели к возникновению геймификации как новой формы обучения и профессиональной подготовки будущего медиаспециалиста [1]. Многие преподаватели увидели потенциал геймификации в дополнении и расширении возможностей традиционного обучения, но некоторые исследователи увидели в этом явлении возможность смены всей образовательной парадигмы, где акцент будет делаться на социальное интерактивное обучение, а не на обучение с поддержкой преподавателя и самообучение.

На поверхности геймификации лежит идея использования игрового подхода для того, чтобы сделать преподавание и обучение более интересными. Но если разбираться с этим явлением серьезно, то можно обнаружить такие неочевидные для обучения возможности как, вовлеченность в учебный процесс, высокую мотивацию, автономию и смысловое содержание. В играх приобретается необходимый опыт, устанавливаются безопасные границы, в пределах которых можно исследовать явления, обдумывать их и практиковаться, не боясь совершать ошибки, так как всегда можно нажать кнопку перезагрузки и стать чемпионом в следующей игре. Игра – идеальная обучающая среда со встроенным разрешением на ошибку, побуждающая мыслить нестандартно и развивать самоконтроль.

Геймификация – это способ воздействия на обучающихся. В электронном образовании игры могут заменить надоевшие типовые задания, а при традиционном обучении разнообразить сложившийся формат занятий. Настоящая ценность геймификации состоит в том, чтобы игровой принцип способствовал созданию осмысленного учебного опыта.

Зарубежные исследователи дают разные определения геймификации. Габе Зихерманн определяет геймификацию как процесс использования игровой механики и мышления, для того чтобы увлечь аудиторию и решить проблемы [7]. Эми Джо Ким считает, что геймификация – это использование игровых технологий для того, чтобы сделать задания более увлекательными и веселыми [6]. Карл Капп дает самое развернутое, на наш взгляд, определение геймификации. По его мнению, это использование принципов игровой механики, эстетики и мышления для того, чтобы вовлечь обучающихся в учебный процесс, повысить мотивацию, активизировать обучение и решить проблемы [5].

Рассмотрим, что подразумевается под каждым элементом данного определения. Цель любой игры – создать систему, в которой игроки имеют какую-то абстрактную задачу, подразумевающую испытания и трудности в ходе ее выполнения. Игра имеет определенные правила, обладает высокой интерактивностью и вызывает положительную эмоциональную реакцию. Механика игры заключается в зарабатывании баллов, бонусов, продвижении на следующий уровень и является важным фундаментом всего процесса геймификации.

Одной из важнейших черт геймификации является игровой дизайн. Под игровым дизайном будем понимать визуализацию в игровом стиле. Сам дизайн должен быть целенаправленным, прежде чем выбрать стиль игрового дизайна, нужно понимать, какие ставятся цели. Задача состоит не в том, чтобы просто создать что-то красивое, а достичь с помощью дизайна поставленной цели. Принцип геймификации подразумевает то, что внедрение в образовательный процесс элементов из других областей (игр, социальных сетей) позволит создать более удобную среду для обучающихся [3].

Многие элементы игрового процесса можно использовать в образовательных целях [2]:

Прогресс – наглядное отображение постепенного роста:

- уровни – расширение и открытие доступа к контенту;
- очки – цифровое обозначение значимости вашей работы.

Инвестиции – почувствуйте гордость за ваш вклад в игру:

- достижения – получайте публичное признание за завершение работы;
- новые задания – входите в систему, чтобы получать новые задания;
- совместная работа – действуйте совместно, чтобы достигать своих целей;
- эпичное значение – работайте, чтобы достичь чего-то выдающегося или великого;
- виртуальность – стимул вовлекать других пользователей.

Постепенное открытие информации:

- бонусы – получайте неожиданные вознаграждения;
- обратный отсчёт – выполняйте задания за ограниченный период времени;
- открытия – исследуйте своё образовательное окружение и открывайте новые фрагменты знаний;
- предотвращение потерь – играйте, чтобы предотвратить потерю уже заработанного;
- бесконечная игра – учитесь постоянно, пока не станете экспертом;
- синтез – работайте над задачами, для решения которых требуется сразу несколько навыков.

Согласно докладу MIT «Двигая обучающие игры вперёд» (“Moving Learning Games Forward”) игры в высшей школе могут уже сегодня использоваться как:

- платформа для авторов – игры, как способ создать что-то новое, будь то новая игра, модель, визуализированный или печатный текст. Пример: студенты создают модель в игре StarCraft ([wiki](#));
- система подачи материалов – игры, дающие знания об определённой предметной области. Примеры: студенты получают знания об истории Карибского региона играя в Pirates ([wiki](#)), будущие специалисты бухгалтерского учета могут окунуться в виртуальный мир цифр и формул (<http://www.e-learningeducators.com/game-based-learning-versus-gamification>);
- симуляция – студенты используют игры для проверки теорий и экспериментов с различными переменными. Пример: студенты получают системное представление об инженерных проблемах и работе в условиях ограничения бюджета и количества материалов, играя в Bridge Builder (игра, где нужно построить мост через реку за определённую максимальную стоимость и с ограниченными ресурсами; [wiki на английском](#));
- способ начать дискуссию на определённую тему. Пример: игра Dungeons & Dragons ([wiki](#)) используется для введения в теорию вероятностей;
- введение в технологии – студенты используют игры для того, чтобы познакомиться с определённой технологией. Пример: вместо того, чтобы обсуждать с классом, как пользоваться компьютером или мобильными устройствами, студенты просто начинают играть в их любимую игру;
- возможность встать на чужую точку зрения – игры позволяют студентам примерять различные роли. Пример: студенты учатся думать как мэр города в игре SimCity ([wiki](#));
- способ документирования обучения – студенты используют игры для фиксации прогресса обучения и последующего анализа. Пример: студенты изучают свой прошлый опыт игр для определения закономерностей в их действиях и принятых решениях;

- критика концепций – студенты критикуют идеи, на которых основана игра. Пример: анализ игры Animal Crossing ([wiki](#)) как выражения капитализма конца XX века;
- задания для исследований – студенты разрабатывают игры самостоятельно и в процессе этого исследуют предметную область игры. Пример: студенты решили сделать игру о Великой Депрессии ([wiki](#)) и изучить историю по ходу этого.

Интересным примером успешной геймификации при изучении иностранных языков может стать игра “Global conflicts”, которая завоевала множество международных призов [4]. В данной игре студенты оказываются в центре мировых конфликтов, связанных с войнами и нарушением прав человека. Различные задания позволяют оказаться в роли журналиста или другого заинтересованного лица, который должен применить все свои знания и умения.

Игра имеет несколько миссий:

- Афганистан;
- Дети-солдаты;
- Контрольно-пропускной пункт;
- Военные операции;
- Предприятия каторжного труда.

Современные студенты живут в особом интерактивно-игровом пространстве, поэтому важно создать удобную среду для обучающихся, что и позволяет сделать геймификация. Включение элементов геймификации в процесс изучения иностранного языка существенно повышает мотивацию, которая достигается за счет сюжета, дизайна и интерактивности образовательных игр.

Библиографический список

1. Колегова, И.А. Формирование иноязычной компетенции универсального журналиста на примере этических кейсовых заданий / И.А. Колегова, В.С. Колмакова // Наука ЮУрГУ [Электронный ресурс]: материалы 67-й научной конференции. Секции социально-гуманитарных наук. Электрон. текст. дан. (34,8 Мб). – Челябинск: Издательский центр ЮУрГУ, 2015.
2. Невоструев, П.Ю. Применение концепции игрофикации в рамках разработки контент-стратегии / П.Ю. Невоструев // Евразийское научное объединение. – 2015. – Т. 1. – № 3 (3). – С. 73–74.
3. Ница, А.Л. Геймофикация в образовании [Электронный ресурс] / А.Л. Ница // Теплица социальных технологий. – URL: <http://test.ru/2012/12/21/gamification-education/>.
4. Global conflicts game. – URL: <http://shop.seriousgames.net/produkt/global-conflict/world.html/>.
5. Kapp, K.M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. – John Wiley & Sons, 2012.

6. Kim, A.J. Community building on the web: Secret strategies for successful online communities. – Addison-Wesley Longman Publishing Co., Inc., 2000.

7. Zichermann, G., Linder J. Game-based marketing: inspire customer loyalty through rewards, challenges, and contests. – John Wiley & Sons, 2010.

[К содержанию](#)