

УДК 793:004.9:159.947.5-057.87

Геймификация как инструмент повышения мотивации учащихся в условиях цифровизации: содержательный и структурный подходы

Сергачева Софья Олеговна^(*)

sonya.s.90@inbox.ru

МГУ им. Н.П. Огарёва, Саранск, Россия

Аннотация. В настоящее время перед сферой образования стоит задача поиска эффективных способов повышения уровня вовлеченности учащихся в познавательный процесс. Целью работы — обзор существующих стратегий внедрения инновационного метода геймификации в онлайн-обучение английскому языку. Рассмотрены содержательный и структурный подходы в рамках метода, приведен анализ различных ресурсов геймификации в качестве средств повышения уровня мотивации учащихся и стимуляции их интереса к обучению. Подобное исследование позволяет сделать вывод о степени реализации потенциала метода в цифровой среде и возможностях дальнейшего роста в данной области.

Ключевые слова: содержательная геймификация, структурная геймификация, мотивация, цифровая среда, игровые технологии

Gamification as a tool for increasing motivation in digital learning: content and structural approaches

Sergacheva Sofya Olegovna^(*)

sonya.s.90@inbox.ru

National Research Ogarev Mordovia State University, Saransk, Russia

Abstract. Currently, the field of education faces a task of finding effective ways to increase the level of student motivation. The purpose of the article is to review strategies for implementing the gamification method in online English language learning. The content and structural approaches of the method are considered. The authors provide an analysis of gamification resources as a means of increasing student motivation and stimulating their interest in learning. Such a study allows us to draw a conclusion about the degree of realization of the method's potential within the digital environment and the possibilities for further in this area development.

Keywords: content gamification, structural gamification, motivation, digital educational environment, gaming technologies

Введение. Цифровизация качественно изменила сферу образования. Субъектами учебного процесса стали поколения Z и Альфа, выросшие в эпоху новых информационных технологий. Контекст развития обусловил их характерные черты, включая клиповое мышление и, как следствие, рассеянность внимания, негативно влияющую на уровень мотивации. Одним из методов ее повышения явилась геймификация, демонстрирующая высокую динамику

роста популярности и востребованности в контексте цифрового образовательного пространства. Все это позволяет рассматривать ее как актуальную технологию в обучении английскому языку [1].

Методы и материалы. Современные исследователи определяют метод как интеграцию элементов игры, игровых технологий и игрового дизайна в процесс обучения, которая способствует качественному изменению способа организации учебного процесса и приводит к повышению уровня мотивации, вовлеченности обучающихся, активизации их внимания и концентрации при решении учебных задач (Титова С.В., Чикризова К.В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал, 2019).

Выделяют структурную и содержательную концепции метода. Первая предполагает применение игровых механик без изменения образовательного содержания. В рамках второго варианта содержание курса преобразуется таким образом, чтобы обучение походило на игру, но сохраняло образовательную цель [2]. По мнению С.В. Титовой и К.В. Чиркизовой, постановка образовательных задач наряду с игровыми является условием успешного использования метода. С этой точки зрения содержательный подход характеризуется меньшей степенью неоднозначности по сравнению со структурным [3]. Среди приемов структурного вида выделяют баллы, уровни, доски почета, медали («бейджи») и «боссов». В рамках содержательного типа можно отметить сюжет, персонажей, интерактивность обратной связи и эффект присутствия [4].

Результаты. В контексте настоящего анализа важно дать обзор существующих стратегий внедрения метода в обучение. Первый вариант предполагает возможность «геймифицировать» отдельные элементы урока. Так, Quizlet позволяет создавать модули для обучения иноязычной лексике. Содержательная геймификация представлена преимущественно интерактивностью обратной связи, обеспечивающей быструю реакцию на действия учеников в ходе обучения и возможность отслеживать прогресс. Структурный подход реализован с помощью баллов, таблицы лидеров и значков, выступающих в роли циклов вовлечения и обеспечивающих соревновательность.

Второе направление связано с применением такого готового продукта со встроенной образовательной программой, как Duolingo, который предоставляет доступ к готовым урокам по различным темам. Он широко использует ресурсы обоих подходов, отдавая предпочтение структурному в виде уровневой организации курса и «боссов» (упражнений с пометкой «сложное задание»). Присутствуют также значки достижений, в виде которых сохраняются завершенные разделы, и «очки опыта». Элементы содержательного типа также представлены и включают интерактивную обратную связь и постоянных героев, которые позволяют устанавливать эмоциональную связь с учениками, воздействовать на их поведение и повышать мотивацию [5].

Обсуждение полученных результатов. Несмотря на неоднозначность структурного подхода как инструмента повышения вовлеченности, разработ-

чики онлайн-платформ отдают ему предпочтение, активно включая соответствующие игровые механики. Содержательный тип представлен сравнительно не широко и не является ведущим в цифровом образовательном пространстве.

Заключение. Итак, подобная стратегия применения геймификации в онлайн-ресурсах по обучению английскому языку свидетельствует о неполной реализации потенциала метода. Это заключение позволяет говорить о возможных перспективах дальнейшего развития концепции в цифровой среде.

Список источников

- [1] Пермякова К.В., Худайбердина М.У., Смирнова И.А. Приемы геймификации на занятиях по иностранному языку. *Вестник Череповецкого государственного университета*, 2019, № 4, с. 196–204.
- [2] Kapp K.M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. John Wiley & Sons, 2012, 336 p.
- [3] Титова С.В., Чикризова К.В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал. *Педагогика и психология образования*, 2019, № 1, с. 135–152.
- [4] Зимина Д.В., Козак О.О., Погорелов В.И., Шуклин Д.А. Особенности реализации структурной геймификации на платформе WordPress для создания дистанционных обучающих курсов. *Вестник евразийской науки*, 2016, № 3 (34), с. 1–10.
- [5] Василиженко М.В., Коротков Е.А., Мухаркина В.С. Геймификация как современный метод обучения иностранным языкам. *Современная высшая школа: инновационный аспект*, 2020, № 2(48), с. 43–50.