

УДК: 372.881.111.1

*Нурмиева Расиля Рафиковна, старший преподаватель,
Рыпакова Виктория Германовна, преподаватель
ФГАОУ ВО «Казанский (Приволжский) федеральный университет»,
Россия, г. Казань*

Геймификация как метод повышения лексических навыков на занятиях иностранного языка в высшей школе

Gamefication as a method of improving lexical skills during the lessons in high school

Аннотация: В статье обосновывается эффективность геймификации как нового способа организации обучения, имеющего огромный педагогический потенциал. Авторами проведено исследование метода повышения лексических навыков на занятиях иностранного языка. Целью исследования является определение, обоснование и кратко характеристика геймификации как один из способов, позволяющих успешно решать поставленные задачи по обучению студентов иностранной лексике.

Ключевые слова: геймификация, иностранный язык, лексические навыки, высшая школа

Abstract: The article substantiates the effectiveness of gamification as a new method of organizing training, which has a huge pedagogical potential. The authors conducted a study of the method of improving lexical skills during the foreign language classes. The purpose of the study is to define, substantiate and briefly characterize gamification as one of the ways to successfully solve the assigned tasks of teaching students in foreign vocabulary.

Key words: gamification, foreign language, lexical skills, high school

Геймификация выступает довольно новой разработкой не только при реализации обучения азам иностранного языка, в целостном подходе к педагогическому процессу, соответственно это предполагает недостаточного количества информации, но при этом имеет значительный образовательный потенциал. Геймификация может применяться довольно в широком спектре жизни человека, при этом на современной стадии обучения выступает как наиболее значимый инновационный метод для реализации обучения в школе высшего образования и выступает как метод организации времени учебного процесса. «При этом основу процесса обучения составляет концепция «профессионального образования», подразумевающая, в свою очередь, развитие у учащихся профессиональной идентичности: принятие профессиональных норм и обязанностей, мотивацию к непрерывному саморазвитию и самосовершенствованию, стремление к проведению исследований с целью получения дальнейших знаний» [1, с.325].

По своей сути геймификация описывается как реализация элементов в виде игры, а также игровых принципов применимых непосредственно в неигровых методах [2].

Геймификация применимая в образовательном процессе, это реализация игровых методов, задействованных в инновационных играх онлайн формата, которая применяется для мотивации обучающихся, а также достижения возможных целей в образовательном курсе при изучении конкретной дисциплины [2].

В инновационном цифровом становлении геймификация выступила распространенной тактикой поощрения определенного поведения, мотивации и вовлеченности. В значительных образовательных курсах геймификация помогает учителям сбалансировать чувство достижения и растущие потребности своих учеников. Однако важно признать, что геймификация подталкивает к междисциплинарной интеграции в двух измерениях - внутреннем и внешнем [3, с.329]

Цель геймификации - вовлечь учащихся в процесс обучения, максимально развлечь их и вовлечь в процесс обучения, а также стимулировать продолжение обучения [2]. Примеры желательного поведения учеников, которые могут повлиять на геймификацию в образовательных учреждениях, включают посещаемость, сосредоточенность на значимых образовательных задачах, а также спонтанность. [2, с. 314]. Также следует понимать, что процесс педагогического образования, нацеленный на достижение цели по воспитанию ..., предусматривает ... создание положительных ценностей непосредственно у учеников [5, с.167].

Геймификация использует элементы игровой деятельности для улучшения контакта с учащимися, повышения эффективности работы организации и эффективности обучения. Однако существуют контекстуальные, а также индивидуальные различия. Данный метод также может улучшить осведомленность студентов о содержании и понимание конкретных областей обучения [2].

Проблемы и особенности обучения лексике на иностранных языках являются фундаментальными. Неадекватный словарный запас не позволяет осуществлять структурированную и осмысленную коммуникацию. Одной важной причиной неудач может выступать страх у студентов перед достижением того, что они считают целью образовательного процесса [4, с. 33].

Не следует забывать, что разговорный язык занимает важное место в методике обучения иностранному языку. Это связано с тем, что разговорный язык определяет отношения среди классов слов, а также обобщает полученную информацию. Кроме того, используемая лексика индивидуализирует высказывания и придает им определенный смысл [5].

Фахрутдинова А.В. утверждала, что профессиональная, а также академическая мобильность индивида обуславливают необходимостью в корректировках, наличия желания принимать участие в движении в международном профессиональном научном, а также образовательном процессе. Это важнейшая характеристика индивидуальности, выражающаяся в качестве способности устранять языковые, а также транснациональные международные барьеры, быстро устанавливать контакты и успешно осваиваться в различной образовательной среде в границах соответствия с

динамизмом, адаптивностью, быстротой реакции и эффективностью, которые являются требованиями современного общества к личности будущих педагогов [7, с. 9].

При использовании геймификации в процессе изучения иностранного языка важно обратить внимание на психологические аспекты. Эмоциональная сторона игры оказывает прямое влияние на усвоение учебного материала. При наивысшей степени вовлечения студентов в образовательную деятельность, они испытывают эмоции положительного спектра от игровой деятельности, соответственно уровень запоминания и усвоения материала выше. Характерной особенностью геймификации выступает то, что она может всецело увлечь учащегося, а также удерживать непосредственное внимание в течение длительного периода времени. Соответственно, вовлеченность учащегося в учебный процесс игры повышается, а его личная вовлеченность [8, с. 275] к усвоению новых знаний реализуется через личностное переживание при осуществлении личного открытия знаний.

В зависимости от степени вовлеченности обучающегося в процесс обучения различают пассивные, активные и интерактивные методы. Пассивные методы - это методы, при которых студент следует инструкциям преподавателя, являясь пассивным слушателем, например, на лекциях, при тестировании и самостоятельной работе. Пассивные методы передают большой объем информации за ограниченное время. Активные описываются высокой степенью интеграции в процесс через взаимодействие преподавателя и студента. Все мероприятия с элементами геймификации основаны на таком взаимодействии. На интерактивных занятиях студенты закрепляют материал (это особенность активных методов, таких как дискуссии и семинары) и изучают новый материал. Уровень усвоения и закрепления аудиторного материала составляет до 90%, что соответствует уровню усвоения материала, используемого на практике [10, с. 145], [11, с. 124].

Включение элементов геймификации в учебный процесс позволяет учащимся играть активную роль и ставить себя в равное положение с учителем и другими учениками. Равный статус не только позволяет ученикам самостоятельно принимать решения, но и побуждает их брать на себя ответственность. Это способствует воспитанию чувства социальной ответственности за коллектив. Благополучие команды в равноценной степени распределено на каждого ее члена, давая всем чувство достижения. По мнению исследователей, это мотивирует к дальнейшей работе и является одним из главных стимулов к достижениям. [12].

Командная работа в заданиях с элементами геймификации - важный элемент эмоционального контакта не только между преподавателем и студентом, но и между самими студентами. Непринужденная атмосфера игры с равными партнерами делает задание более легким и доступным и освобождает учеников от страха совершить ошибки, что психологически сложно в традиционном формате прямого взаимодействия учителя и ученика. Эмоциональный контакт формирует основу для устойчивой обратной связи – одного из методов

успешного обучения, как офлайн, так и онлайн (например, дистанционное обучение).

Применение методов геймификации преодолевает комплекс психологических, а также педагогических проблем, такого мнения придерживается Р.С. Полесюк [9, с.276], преодолевая препятствия в личностном общении, а также формируя достоверные речевые навыки. Геймификация играет роль в обучении так называемым навыкам, таким как убеждение и аргументация, презентация и работа в команде, постановка целей и управление стрессом, планирование и постановка целей [15]. Эти навыки, наряду с компетентностью, необходимы для профессионального успеха и все больше ценятся в современной деловой среде.

Геймификация нацелена сделать необходимые задания увлекательными и развить навыки, не прибегая к ролевым играм или симуляциям. Методы геймификации в классе доказали свою эффективность при регулярном применении, распространении среди студентов, создании правильной психологической атмосферы и совмещении игр с обычными дидактическими заданиями.

Областью реализации геймификации выступает любая многозадачная, а также рутинная работа, которая вызывает у обучающихся снижение личностного интереса, в том числе продуктивности [13, с. 62]. Геймификация направлена сделать необходимые задачи увлекательными, чтобы навыки можно было развивать, не прибегая к ролевым играм или симуляции.

Одна из важнейших задач при обучении иностранному языку - не только перевести новые значения, даже если их значение известно из контекста, а также добиться того, чтобы студенты запомнили их и использовали в своей речи [14, с. 39]. Эффективным методом при реализации данной стадии получения новых знаний выступает *word search*. Эта головоломка предполагает поиск слов в таблице прямоугольных букв, расположенных вертикально, горизонтально и по диагонали. В скоростные игры можно играть парами или командами. Для стимулирования эмоций и улучшения концентрации внимания можно включить секундомер. Таким образом, вы приобретете необходимый словарный запас. Следующий вариант - провести конкурс новых слов. Каждая команда должна придумать несколько предложений (каждое предложение или одно предложение, содержащее новое слово) и подумать, в каком контексте, скорее всего, будет использовано новое слово. Оставьте пустое место для места, куда будет вставлено новое слово. Каждая команда по очереди читает предложения, а другие команды угадывают слова. Учащиеся и учитель меняют значение и спряжение слова [15].

Иным методом выступает *guess my word*, это отличная игра для изучения тематической лексики. Учащиеся работают в парах или группах где участники кладут свои карточки лицевой стороной вниз. Группы делятся на 2 команды. Далее по очереди называет иностранное слово, а другая команда угадывает его. Ученики с высоким удовольствием пытаются отгадать слова, но обычная словарная работа для запоминания фраз отходит на второстепенный фон, а цель устанавливается самым не стандартным способом в ходе проведения

соревнования. Команда, не сумевшая отгадать фразы, не может стать лидером поэтому существует риск проиграть. Этот риск смягчает соперничество учеников и повышает их бессознательное внимание, чтобы сосредоточиться на изучении лексической единицы. В качестве подкрепления можно создать рассказы, эссе или диалоги на определенные темы, что может улучшить навыки, включая письменную речь. Ученики удивляются тому, как просто усваивается материал.

Шакирова Н.Ю. выдвигает также прием с применением изучения лексики, который получил название – *bingo*, в нем прорабатывается перевод иностранных слов. Одному ученику дается список слов на иностранном языке, которые он представляет на своем родном русском языке. Другой ученик получает карточку с английским словом и вычеркивает его, когда слышит русское значение слова, отображенное на карточке. Игра может проводиться в несколько ходов, а количество карточек должно быть, как минимум на две больше, чем количество игроков. Эта игра требует концентрации внимания и является хорошим обучающим опытом [15].

Еще один метод – работа над кроссвордами, которые представляют собой словарные единицы. Это делается в парах, а также в небольших группах. Парам или группам дается один и тот же кроссворд, в котором пропущены разные слова. Объясняя друг другу слова, каждый решает весь кроссворд. Акцент делается на быстроту реакции, концентрацию внимания и умение общаться и объяснять значение слова команде или партнеру. При подготовке к игре дайте учащимся список новых слов и попросите их найти определения и связи [15]. Также опыт показывает, что объяснение слов с применением кроссвордов подходит также для проведения дистанционного метода обучения на практических занятиях, так как создает речевые ситуации и мотивацию для спонтанной речи в рамках предложенного тематического словаря, устойчивых выражений, а также определений. Кроме того, при дистанционном обучении вербальное общение выходит на первый план из-за ограниченных возможностей контакта, тогда как в аудитории, когда коммуникативная задача сложна, студенты стремятся подкрепить или даже заменить ее невербальными сигналами.

В описанной работе изучена геймификация, которая выступает как введение в игровой форме практической деятельности переноса полученные навыки в реальности для достижения эффективной реализации образовательной деятельности путем формирования у учащихся мотивации, а также повышения личностной вовлеченности в работу по получению новых знаний. Учитывая психологические аспекты, а также принципы феномена, включая опыт реализации на практике игровой техники обучения, можно заключить факт того, что внедрение геймификации непосредственно в дистанционные методы обучения увеличивает роль реализации геймифицированного в образовательном контенте. Для того чтобы соответствовать нормативам учащихся в области улучшения образовательных методов, а также эффективно реализовывать поставленные цели перед учителями для осуществления подготовки компетентных специалистов среднего, а также высшего образования, в том числе

готовиться к массовым вызовам, более широкому использованию высокотехнологичных средств и наиболее эффективного контента, при осуществлении образовательных услуг. Эти меры, которые направлены на повышение удовлетворенности обучающихся, позволяют повышать качество оказываемых образовательных услуг, которые оказывают непосредственное влияние на ход образовательного процесса в целом в высшей школе.

Библиографический список:

1. Фахрутдинова, А.В., Кондратьева, И.Г. Построение учебно-воспитательного процесса вуза – современное понимание и принципы организации / А. В. Фахрутдинова, И. Г. Кондратьева // Ученые записки КГАВМ им. Н.Э. Баумана. – 2015. – С. 233-236.
2. Суворкина, Ж.А. Геймификация как средство повышения интереса к обучению у учеников / Ж.А. Суворкина, А.С. Суворкин, А.С. Куреневский, М.Р. Дряев // Молодой ученый. — 2020. — № 18 (308). — С. 526-527. — URL: <https://moluch.ru/archive/308/69565/> (дата обращения: 20.05.2023).
3. Хусаинова А.Т. Фахрутдинова А.В. Межпредметная интеграция при обучении студентов вуза на примере иностранного языка / А.Т. Хусаинова, А.В. Фахрутдинова// Научно-практический журнал: Ученые записки КГАВМ им. Н.Э. Баумана, том 219. - Казань, 2014. - 354 с. - С. 228-232.
4. Варенина Л. П. Геймификация в образовании // ИСОМ. 2014. № 6-2. С. 314-317.
5. Фахрутдинова А.В. Формирование активной гражданской позиции студента в условиях единого образовательного пространства: зарубежный опыт / А.В.Фахрутдинова //Казанский педагогический журнал. -№1(79). -С.163-169.
6. Гаранина О.В. Цель обучения: социально-психологический аспект практики преподавания / О. В. Гаранина // Вестник НЦБЖД. - 2020. - №3. - С. 32-30
7. Зими́на Д.В. Особенности реализации структурной геймификации на платформе WordPress для создания дистанционных обучающих курсов / Д. В. Зими́на, О. О. Козак, В. И. Погорелов, Д. А. Шуклин // Вестник евразийской науки. 2016. № 3 (34). URL:<https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-realizatsii-strukturnoy-geymifikatsii-na-platforme-wordpress-dlya-sozdaniya-distantcionnyh-obuchayuschih-kursov> (Дата обращения: 20.05.2023).
8. Котлярова, И.О. Педагогические аспекты повышения качества результатов межкультурной социализации научно-педагогических работников / И.О. Котлярова, Г.Я. Гревцева, А.В. Фахрутдинова // Вестник ЮУрГУ. Серия «Образование. Педагогические науки». – 2017. – Т. 9, № 3. – С. 8–21.
9. Полесюк Р.С. Об эффективности использования игры при обучении иностранному языку // Вестник КемГУ. 2012. № 4. (52). Т. 4. С. 275-278.
10. Титова С.В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал / С.В. Титова, К.В. Чиркизова // Педагогика и психология образования. 2019. № 1. С. 135-152.
11. Титова С.В. Теоретико-методические основы использования электронных образовательных ресурсов в обучении иностранным языкам / С.В. Титова, К.В.

- Александрова // Вестник Московского университета. Серия 19: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2018. No 3. С. 113-123.
12. Бабаева А.В. Особенности геймификации при работе с трудовыми ресурсами: философский аспект / А.В. Бабаева, А.А. Ключев // Вестник Мининского университета. 2017. № 4 (21). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-realizatsii-strukturnoy-geymifikatsii-na-platfome-wordpress-dlyasozdaniya-distantсионных-obuchayuschih-kursov> (Дата обращения: 20.05.2023).
 13. Караваев Н.Л. Анализ программных сервисов и платформ, обладающих потенциалом для геймификации обучения / Н.Л. Караваев, Е.В. Соболева//Концепт. 2017. No 8. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/analiz-programmnyh-servisov-i-platform-obladayuschih-potentsialom-dlya-geymifikatsii-obucheniya> (Дата обращения: 20.05.2023).
 14. Погорелов В. И. Сравнительный анализ методов структурной и содержательной геймификации для создания электронного учебного курса. Старт-2015: материалы Общероссийской молодежной науч.-техн. конф. / В. И. Погорелов, Д. В. Зими́на, О. О. Козак. Санкт-Петербург: Балт. гос. техн. ун-т, 2015. 64 с.
 15. Шакирова Н.Ю. Геймификация как средство эффективного изучения новой иностранной лексики/ Н.Ю. Шакирова, Н.Н. Касаткина, Н.А. Личак, С.В. Данданова // Ярославский педагогический вестник. 2020. № 5 (116). С. 82-87. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-sredstvo-effektivnogo-izucheniya-novoy-inostrannoy-leksiki?ysclid=lish51wz1j385550211> (дата обращения: 20.05.2023).