

ЭЛЕМЕНТЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ИСПАНСКОМУ ЯЗЫКУ В ВУЗЕ

ELEMENTS OF GAMIFICATION IN TEACHING SPANISH IN HIGHER-EDUCATIONAL INSTITUTIONS

E. Terentieva

Summary: The article is dedicated to the use of gamification elements in the higher-educational process on the example of learning Spanish. The author analyses the topicality of this approach, its main objectives and goals. The author gives examples of Internet-resources which may be used as gamification elements during Spanish language teaching. The conclusion about the importance of gamification as one of the topical approach of arousing students' interest to the studied subject is made.

Keywords: learning Spanish, Internet-resources, e-learning, gamification, edutainment.

Терентьева Екатерина Дмитриевна

*К.филол.н., доцент, Российский университет дружбы
народов (г. Москва)
terentyeva-ed@rudn.ru*

Аннотация: В статье рассматривается вопрос использования элементов геймификации в образовательном процессе в высшей школе на примере изучения испанского языка. Анализируется актуальность данного приема, его основные цели и задачи. Автор приводит примеры интернет-ресурсов, которые могут быть использованы как игровые элементы в процессе обучения испанскому языку. Делается вывод о важности геймификации как одного из методов повышения интереса студентов к изучаемому предмету.

Ключевые слова: обучение испанскому языку, интернет-ресурсы, электронное обучение, геймификация, игровое обучение.

В последние годы и в зарубежной, и в отечественной педагогике активно обсуждаются вопросы геймификации образовательного процесса. Конечно, сама проблема включения игровых элементов в процесс обучения далеко не нова. Обучение через игру всегда было основой формирования у ребенка навыков взрослой жизни, эти же приемы широко использовались в отечественном дошкольном образовании. Идеи соревновательности, рейтингов может вспомнить любой советский школьник 50-х годов 20 века: в классах часто висели плакаты, иллюстрирующие успехи отдельных звеньев, где отстающие в учебе изображались едущими на черепахах или улитках, а победители сидели в автомобилях, самолетах или, с развитием космонавтики, мчались на ракетах.

В высшей школе игровые элементы, несомненно, всегда присутствовали в процессе обучения иностранным языкам. Правда, это зависело от энтузиазма и умений конкретного преподавателя. Ролевые игры, использование разного рода карточек, пересказы и сочинения от лица различных персонажей, конкурсы чтецов и сочинение стихов на иностранных языках были обыденной практикой специализированных кафедр. В ведущих языковых вузах всегда существовали театры на иностранных языках, где студенты ставили пьесы известных авторов или сами сочиняли тексты.

Однако термины «геймификация» и «эдьютейнмент» начали использоваться менее двадцати лет назад. Термин «геймификация», как известно, был предложен в

2004 году английским программистом Ником Пеллингом, а в педагогике он получил распространение после публикации исследований американских педагогов М. Поренски (2008), К. Каппа (2012). «Согласно К. Каппу, геймификация – это «внедрение игровых технологий в неигровые процессы, в том числе в образование», а также «использование игровой механики, эстетики и игрового мышления для вовлечения людей в обучение и решение различных задач и для повышения их мотивации» [3: 136]. Понятие «эдьютейнмента» используется для обозначения введения в процесс обучения различных игровых технологий, или, иными словами, обучение через развлечение.

Существует значительное количество как отечественной (Л.С. Выготский, Г.П. Щедровицкий, Д.Б. Эльконин), так и зарубежной (К. Вербах, Д. Шелл, С. Детеринг, Э. Клоппер) литературы по проблемам применения игровых технологий в обучении. Многие авторы отмечают, что без мультимедийных технологий, компьютерных и видео игр, веб-сайтов и т.п. нельзя представить современное обучение и общение. По некоторым данным, «треть населения Земли активно проводит своё свободное время за видеоиграми» [1: 44]. Считается, что современные учащиеся лучше усваивают учебную информацию на основании зрительно-деятельностного подхода.

Использование геймификации в процессе обучения позволяет активно включать учащегося в образовательный процесс, повышать его мотивацию к занятиям, актуализировать полученные теоретические знания.

Как пишут современные исследователи, «восприятие и запоминание информации при подаче материала с элементами геймификации приравнивается к усвоению информации, примененной на практике или даже путем использования в реальной жизни, и дает от 75 до 90% эффективности усвоения учебного материала. Более того, при задействовании геймификации в обучении происходит активизация возможностей личности, реализация ее творческих способностей, т.к. игре свойственно удовольствие, импровизация и дух соперничества» [3: 138].

Как мы уже отмечали, геймификация как один из элементов процесса обучения иностранным языкам традиционно использовалась в методике преподавания в отечественной высшей школе. Игровые элементы позволяли создавать благоприятную атмосферу на занятиях, помогали студентам преодолевать языковой барьер [4: 179]. Прежде всего, это относится к студентам начальных курсов. Традиционно, в отечественных вузах испанский язык чаще всего начинают изучать с нуля, так как число школ с базовым преподаванием испанского языка не столь значительно, чтобы можно было бы на постоянной основе формировать на первом курсе отдельные группы продвинутого уровня.

Отечественные ученые отмечают психологический, дидактический и методический потенциалы внедрения элементов геймификации в процесс обучения иностранным языкам [3: 149-150]. Вместе с тем, не надо забывать о возможных отрицательных аспектах увлечения игровыми элементами. Прежде всего, геймификация не является самодостаточной системой. Она может поддерживать интерес учащегося к изучаемому языку, активизировать разговорные навыки, обучать работе в коллективе, создавать положительную эмоциональную атмосферу на уроке. В виде игры можно тренировать и фонетические, и лексические, и грамматические навыки студентов.

Несомненно, базовые профессиональные знания закладываются при работе с оригинальными текстами. Чтение, перевод и пересказ таких текстов, использование традиционных учебников остаются, на наш взгляд, основой профессионального изучения иностранных языков. На занятиях для будущих переводчиков и преподавателей иностранного языка, будущих исследователей-филологов, естественно, не могут превалировать игровые элементы. Вместе с тем, помимо традиционно используемых ролевых игр, карточек, конкурсов, театрализованных представлений можно активнее использовать разного рода бонусы, очки, рейтинги, которые учитываются при аттестации студентов.

Не менее значимым является использование различных языковых платформ. Существует значительное количество компьютерных программ и разного рода игр и квестов для изучения, например, английского языка.

Ситуация с испанским языком несколько сложнее, тем не менее, приведем несколько примеров интернет-сайтов, которые могут быть использованы для введения элементов геймификации на разных этапах обучения испанскому языку.

Бесплатный онлайн-ресурс Spanish-Games.ru [7] предлагает игры («четыре в ряд», «виселица», «правописание», «комбинации» и др.), основанные на базовых лексических топиках (семья, еда, животные, дом, числа, одежда, распорядок дня, страны и т.п.), а также практикумы по некоторым начальным грамматическим темам (прилагательные, предлоги, глаголы). Перед тем как начать играть, учащиеся имеют возможность ознакомиться с грамматической теорией и произношением слов по выбранной тематике. Испанские слова сопровождаются переводом на русский язык, что важно для уверенного понимания языка на начальном уровне.

На странице портала PROESPAÑOL [6] также можно найти бесплатные онлайн-игры, помогающие в освоении испанского языка: кроссворды, интерактивные истории, игровой тренажер для письменной речи и др., а также другие интерактивные задания по разнообразным темам. Для помощи обучающемуся приведены и базовые лексические списки, топики и тексты всех уровней сложности, а также видеоматериалы, упражнения и тесты.

Ресурс LinGo Play [5] предлагает для изучения иностранных языков (в том числе и испанского) как приложение, так и игры онлайн с возможностью участия в сетевых турнирах с другими игроками по всему миру, рейтингами и получением призов за успешное прохождение игр. Кроме этого, здесь обучающиеся также могут пройти уроки по языку и проверить себя с помощью тестов.

Интернет-сайт Uchi Yaziki.ru [8] предлагает скачать несколько игр («поиск предметов», «путешествие по разным историческим эпохам»), которые помогут обучающимся почувствовать себя увереннее на начальном этапе, подтянув свой лексический запас. Здесь также можно найти и другие полезные онлайн-ресурсы для обучения испанскому языку: песни, фильмы, статьи, книги и аудиокниги.

Как мы видим, есть разные возможности использования компьютерных ресурсов на испанском языке для внесения актуальных элементов геймификации в процесс обучения. Отметим также, что многие издательства размещают на своих сайтах не только привычные лингводидактические материалы для изучения и преподавания испанского языка, но и интерактивные мультимедийные ресурсы (упражнения, онлайн-тетрадь, кроссворды, карточки для коммуникативных игровых заданий, и т.п.) [2]. Использование разного рода видеоигр, интернет-платформ, приложений при-

вычно для современного студента. Хотя их доступный арсенал на испанском языке не столь велик, как на английском, преподаватель всегда сможет подобрать

нужные и интересные для учащихся игровые средства, мотивируя их к более активному отношению к изучению иностранного языка.

ЛИТЕРАТУРА

1. Василиженко М.В., Коротков Е.А., Мухаркина В.С. Геймификация как современный метод обучения иностранным языкам // Современная высшая школа: инновационный аспект. 2020. Т. 12. № 2. С. 43-50.
2. Горенко А.А., Карпова Ю.А., Терентьева Е.Д. Преподавание испанского языка как иностранного в режиме онлайн // Современная наука: актуальные проблемы теории и практики. Серия: Гуманитарные науки. 2020. № 11. С. 63-68.
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. Фадеева А.А. Элементы современной геймификации при обучении иностранному языку // Иноязычное образование в поликультурной среде: материалы и доклады XXIV научно-практической конференции Национальной ассоциации преподавателей английского языка (NATE 2018). Изд-во Самарского университета, 2018. С. 178-181.
5. LinGo Play [электронный ресурс]. URL: <https://www.lingo-play.com/ru> (дата обращения: 06.09.2021)
6. PROESPAÑOL [электронный ресурс]. URL: <https://proespanol.ru/practica/igry-dlya-ispanskogo-yazyka.html> (дата обращения: 06.09.2021)
7. Spanish-Games.ru [электронный ресурс]. URL: <https://www.spanish-games.net/ru> (дата обращения: 06.09.2021)
8. Uchi Yaziki.ru [электронный ресурс]. URL: <https://uchiyaziki.ru/igri-dlya-izucheniya-ispanskogo-yazyka> (дата обращения: 06.09.2021)

© Терентьева Екатерина Дмитриевна (terentyeva-ed@rudn.ru).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»



Российский университет дружбы народов