

ГЕЙМИФИКАЦИЯ И МОБИЛЬНЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ ЛИНГВИСТИЧЕСКОГО ОПЫТА СТУДЕНТОВ НА ЗАНЯТИЯХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В ВУЗЕ

Полюдова Елена Николаевна

доцент, кандидат педагогических наук, Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Российский университет транспорта», Москва
epolyudova@gmail.com

GAMIFICATION AND MOBILE APPLICATIONS AS A MEANS OF ACTIVATING STUDENTS' LINGUISTIC EXPERIENCE IN ENGLISH CLASSES AT UNIVERSITY

E. Polyudova

Summary: The article considers different possibilities of using the principles of gamification with modern teaching of foreign languages in higher education. The conditions of use of gamification, the direction of optimization of the educational process with the help of interactive games, and the capabilities of computer applications for the organization of gamification in foreign language training are given in terms of the didactic properties and functions of interactive applications. The author analyzes the practical functions of several popular applications as well as the possibility of using these applications for various educational activities in the English language classes for specific purposes.

Keywords: gamification, mobile applications, digital environment, augmented reality, foreign language (English) in higher education, interactive applications, methodology of teaching foreign languages, higher education.

Аннотация: Статья посвящена рассмотрению возможностей использования принципов геймификации с современным преподаванием иностранных языков в высшей школе. Условия использования геймификации, направления оптимизации учебного процесса с помощью геймификации и возможности компьютерных приложений для организации геймификации в обучении приведены с точки зрения дидактических свойств и функций интерактивных приложений. Проведен практический анализ некоторых приложений, с использованием которых были созданы интерактивные задания, а также возможности использования этих приложений для различных видов образовательной деятельности на занятиях английского языка для специальных целей.

Ключевые слова: геймификация, мобильные приложения, цифровая среда, дополненная реальность, иностранный (английский) язык в вузе, интерактивные приложения, методика преподавания иностранного языка, высшее образование.

Целями изучения ИЯ в нелингвистическом вузе являются передача теоретических знаний и практических умений по английскому языку для специальных целей, развитие компетенций в области иностранного языка и межкультурной деловой коммуникации в сфере профессиональной деятельности, совершенствование умений владения устной и письменной формами иноязычной речи в ситуациях профессионального и научного общения, увеличение активного лексического запаса, расширение кругозора и повышение общей культуры. Очевидно, что достижение этих комплексных целей невозможно путем использования лишь традиционных учебников на бумажных носителях без привлечения современных средств информационно-компьютерных технологий.

Внедрение мобильных технологий в настоящее время основывается и на международном опыте, где эти методики рассматриваются в самых различных аспектах, таких как развитие умений академического письма [1], создание обстановки интерактивности и индивидуализации процесса обучения [2], организация

преподавателями видов работы с помощью мобильных устройств, которые активизируют учебную деятельность [3]. Российская система высшего образования не только допускает такие возможности, но в последнее время все более активно интегрирует их в учебный процесс, предлагая использование мобильных приложений при изучении иностранного языка [4] и даже допускает возможность признания мобильных приложений как компонента системы вузовского образования [5], [6].

К сожалению, до настоящего времени использование мобильных устройств на занятиях является нежелательным, несмотря на то, что их использование создает «персонализированную мобильную среду для обучающихся, позволяющую учитывать их индивидуальные особенности, вовремя производить диагностику проблем, выстраивать индивидуальный темп обучения, организовывать автономное и групповое обучение» [7, С. 8]. Уникальность использования мобильного обучения в целом и геймификации, в частности, заключается в целом комплексе преимуществ:

1. Использование средств, которые формируют мировое образовательное и общественное пространство.
2. Предоставление равного доступа к образованию и образовательным ресурсам, вне зависимости от того, где происходит обучение, так как главным средством является наличие мобильного устройства и подключение к интернету.
3. Персонализированный характер обучения, поскольку предоставляет возможность двигаться в своем темпе изучения и подбирать материал, соответствующий уровню и этапу обучения.
4. Рациональное использование временного ресурса не только для обучающихся, но и для преподавателя. Можно работать с материалами в любое время, в любом месте, - такая доступность дает возможность для постоянного обучения. При этом преподаватель видит результаты, нет необходимости в большом объеме проверять бумажные носители, но есть множество способов отслеживать работу и получать статистические данные работы каждой группы.

Очевидно, что все вышеуказанное позволяет преподавателю быть на одной волне со студентами, заинтересовать предметом с помощью объединения видео лекций и проверочных материалов, предлагать и реализовывать проекты, быстро реагировать на изменения, исправлять ошибки, обеспечивать обратную связь.

При определенных условиях игровые приложения и компьютерные игры могут серьезно изменить учебный процесс в преподавании ИЯ. Оптимизация учебного процесса предполагает выбор оптимальных форм и методов. Одним из наиболее актуальных направлений в образовательных технологиях сегодня является геймификация [5]. Геймификация - это процесс включения игровых элементов в обучающий курс. Такая практика повышает вовлеченность и мотивацию обучающихся, позволяет более эффективно усваивать материал. Ранее эту технологию использовали преимущественно в обучении детей дошкольного и младшего школьного возрастов. Сегодня геймификацию с успехом применяют в учебных курсах для всех возрастных групп, в том числе в образовании взрослых [8].

В статье будут рассмотрены условия использования геймификации, направления оптимизации учебного процесса с помощью геймификации и возможности компьютерных приложений для организации геймификации в обучении.

Основные условия, при которых процесс обучения с элементами использования приложений и компьютерных игр становится более оптимальным:

1. Автономность: в геймифицированном образовании, как в игре, дальнейший шаг зависит от выбора участника. Вовлечение учащихся в образовательный процесс и нацеленность на результат возрастает, когда каждый чувствует свою значимость, ответственность за конечный итог.
2. Образовательная ценность: при построении гейм дизайна следует помнить, что образование с игровыми элементами кардинально отличается от игры. Его цель – развитие учащегося, получение и закрепление новых знаний и навыков, полезных в реальной жизни, профессиональной деятельности.
3. Постепенное развитие компетенции: учебный курс разбивают на несколько уровней – от простого к сложному. Чем лучше студент справляется с текущей частью задачи, тем охотнее продолжает дальнейшую работу над ней. По завершению очередного уровня ученик получает объективное представление о собственном прогрессе и стимул двигаться дальше. Это условие обеспечивает развитие эксплуатационных результатов при сохранении пользовательской вовлеченности.
4. Свобода потерпеть неудачу: у учащихся должен присутствовать риск, но более низкий, чем в обычных играх. При этом каждому предоставляется возможность предпринять несколько попыток, чтобы добиться успеха. Это поощряет намерение экспериментировать, творить, рисковать, но не приводит к разочарованию, не отвращает от учебы.
5. Оперативная обратная связь: мгновенная обратная связь в режиме «24/7» помогает быстро принимать игровые решения. Это ускоряет процесс образования, помогает ученику хорошо закреплять пройденный материал.
6. Наглядное представление прогресса, одновременно выполняющее соревновательную функцию: различные виртуальные награды порождают азарт, заинтересовывают в результате, побуждают прилежно учиться. Важным пунктом работы в среде является отслеживание успехов друзей, что стимулирует изучение материала. Также система включает элементы социальных сетей, что делает обучающую среду более гибкой и привычной для широкого круга пользователей.

Можно выделить следующие направления оптимизации обучения ИЯ с помощью геймификации:

1. *Развитие лексики и грамматики.* Игры могут предложить упражнения с определенным контекстом, в которых целью является расширение словарного запаса и освоение грамматических конструкций. Несмотря на то, что игровой процесс увлекает учащихся, он подспудно предоставляет возможность использовать новые лек-

сические единицы, а также воспринимать грамматические конструкции для достижения результатов игры. Запоминания как такового нет, есть активное использование в эмоциональном контексте, что создает благоприятные условия для формирования ситуативной и контекстуальной памяти. (Примеры: *quizlet, eslgamesplus.com, learningApps, wordwall, игры на britishcouncil.com* e.g. <https://learnenglishteens.britishcouncil.org/vocabulary/vocabulary-games/sushi-spell>)

2. *Улучшение произношения и аудирования.* Многие игры могут включать аудио- и видео-материалы, что помогает улучшать навыки восприятия речи на иностранном языке. Использование аутентичных материалов как основы игровых элементов позволяет студентам включиться в восприятие иноязычной речи. Несмотря на то, что подбор материалов может быть серьезным препятствием для студентов с низким уровнем языка ввиду сложности темпа речи и конструкций, многое зависит от типа задания, которые нужно разрабатывать в соответствии с уровнями владения иностранным языком. Включение аудиоматериалов в игровые сюжеты стимулирует сконцентрированное активное слушание, учить распознавать детали и формулировать общие идеи в контексте определенных условий. Игровая ситуация, ролевые речевые высказывания, повторение за образцами в игре снимают языковой барьер, страх неверного произношения или ошибки, так как на первое место выходит процесс игры и достижение определенного игрового результата. (Примеры: *ELSA speak, https://improveyouraccent.co.uk/games/*, <https://www.eslkidsgames.com/esl-say-it> ,)

3. *Практика навыков чтения и письма.* Игры могут включать задания на чтение и письмо, например, через интерактивные квесты, эссе и виртуальную переписку. Чтение эффективно отрабатывается с помощью геймификации, так как от точности понимания зависит многое: понимание формулировки задания, восприятие общего значения текста, его идеи, деталей, а также регистра и стиля. Задания множественного выбора служат для проверки понимания текста. Сложностью заданий на письмо является необходимость проверки написанных текстов. Однако в некоторых случаях на помощь могут прийти приложения, которые могут проверить грамматику и синтаксис написанного текста. Но в целом письменные задания требуют особого внимания преподавателя. Тем не менее, несмотря на сложность проверки таких заданий, необходимость мгновенного ответа в письменном виде активизирует и консолидирует все грамматические и лексические знания и навыки студента. Стремясь достичь определенного уровня в игре, преодолеть препятствие или решить очередную задачу, возникает потребность использовать весь арсенал своих знаний языка, а при необходимости - расширить спектр знаний. (Примеры: <https://breakingnewsenglish.com/2310/231019-grapes-and-eyesight-reading-100.html> , [\[britishcouncil.org/fun-games/games/story-maker-1\]\(https://www.britishcouncil.org/fun-games/games/story-maker-1\) , <https://www.oxfordowl.co.uk/for-home/find-a-book/library-page/> \)](https://learnenglishkids.</p>
</div>
<div data-bbox=)

4. *Развитие коммуникативных навыков.* Игры предлагают взаимодействие нескольких участников, что может способствовать практике устной и письменной коммуникации на иностранном языке. Если игра предполагает взаимодействие с определенными условиями, то играющий должен понимать, в каком стиле или регистре общения она должна проходить. Если его ответы не соответствуют шаблонам, заложенным в игре, то продвижение будет невозможно. Такими условиями могут быть определенные модели общения, например, фразы приветствия, формы вежливости, выражения своего мнения и так далее. Геймификация позволяет войти в определенную роль, общаться с позиции разных героев игры, развивать коммуникативную гибкость в режиме реального времени. (Примеры: <https://www.jopardy.com/play> , <https://jeopardylabs.com/> , <https://www.twinkl.com/resource/esl-whats-that-sound-household-objects-t-eal-124> , https://www.twinkl.com.tr/resource/roi-l-0712-dont-say-it-oral-language-game-powerpoint?sign_in=1)

5. *Интеграция в культурную среду.* Игры могут либо полностью основываться на использовании материалов культуры страны, либо на ее элементах. С одной стороны, это погружает студентов в атмосферу культурной жизни (насколько это возможно), знакомит их с особенностями культурных и прецедентных феноменов, а с другой - мотивирует узнавать больше для успешного освоения игры, а в дальнейшем - о культуре страны. Такой подход формирует общее представление о культуре страны, дает визуальную и информационную опору для понимания культуры страны изучаемого языка. При создании подобных игр важно осторожно подходить к подбору материала, чтобы не остаться в рамках шаблонов и стереотипов восприятия иной культуры. (Примеры: <https://www.mes-games.com/valentines.php> , <https://play.freerice.com/categories>)

Использование приложений дополненной реальности (далее – AR) в процессе обучения и изучения иностранных языков с точки зрения создания искусственной коммуникативной среды для консолидации изучения ИЯ позволяют активно внедрять элементы геймификации в учебный процесс. Рассмотрим несколько приложений с точки зрения их дидактических функции в учебном процессе. Приложения дополненной реальности (AR) открывают новые возможности в области образования и обучения иностранных языков, так как предоставляет уникальную возможность объединения виртуальной и реальной среды. Это обогащает процесс обучения и делает его более увлекательным и эффективным. Такой подход к изучению ИЯ открывает новые горизонты для погружения студентов в языковую среду, обогащает визуальные и интерактивные аспекты. Однако более всего

Таблица 1.

Приложение	Функции	Особенности использования
Google Translate (Google Lens – Гугл Объектив)	<ul style="list-style-type: none"> • "Перевод текста с помощью камеры", которая позволяет считывать текст с помощью камеры смартфона и переводить его на другой язык в режиме реального времени • Изучение новых слов и фраз • Адаптация в иноязычной среде (или подготовка к адаптации) 	Не ограничен дополнительными условиями использования. Бесплатно.
Google Arts & Culture	<ul style="list-style-type: none"> • изучение культуры и искусства, позволяющее проводить виртуальные экскурсии по объектам всемирного наследия, посещать музеи и художественные галереи, расположенные по всему миру. разработка заданий для формирования социально-культурной компетенции учащихся; • развитие устно-речевых умений на уроках по темам культуры и искусства, дизайна, моды и истории в курсах CLIL; • повышение мотивации к изучению культуры и искусства, развитие метапредметных умений • С помощью камеры приложение позволяет преобразовывать свои фото согласно стилям разных художников (Art Transfer), дает возможность проектировать картины на стены своего дома, рассматривать мировые шедевры до мельчайших подробностей (Art Projector); находит исторического двойника по фотографии и дает информацию о его жизни (Art Selfie); приложение также - это и картинная галерея в кармане (Pocket Gallery), и возможность изучать и разбираться в цветовой гамме (Color Palette); 	Не ограничен дополнительными условиями использования. Бесплатно.
MondlyAR	<ul style="list-style-type: none"> • обеспечивает обучение языку через интерактивные сценарии и визуальные инструкции: • вступать в виртуальное взаимодействие с объектами, • указывать на предметы и выполнять задания на другом языке, • общаться в режиме реального времени и взаимодействия с ассистентом, который не только отвечает на вопросы и модерирует диалог, но и корректирует ошибки. • Можно использовать при самостоятельном изучении языка. 	Ограничен дополнительными условиями: принадлежит компании Pearson, требует подписки. Минимальное количество бесплатных уроков. Доступ к основному контенту платный.
Cospace Edu	<ul style="list-style-type: none"> • создание виртуального пространства для работы как со школьниками, так и со студентами и взрослыми в дистанционном формате. • В бесплатной версии дается возможность создать 1 класс, 1 задание, 2 пространства, пригласить в класс до 29 учеников и загрузить до 10 внешних файлов. • Главное преимущество платформы CoSpaces Edu – доступность на любом устройстве (мобильные версии Google Play и App Store). Также ученикам дается доступ к набору инструментов для создания 3D фигур, виртуальной и дополненной реальности. Платформа позволяет: • создавать задания для развития устно-речевых умений по разным темам и уровням; • повышать мотивацию обучаемых с помощью участия в 3D играх и уроках; • развитие ИКТ компетенций обучаемых при работе на платформе, создание цифровых историй, видео, рассказов, фото по заданным темам; • повышение мотивации и интерактивности; • индивидуализация и дифференциация процесса обучения. 	Минимальное количество бесплатных уроков. Доступ к основному контенту платный.

такой подход влияет на повышение мотивации обучающихся, так как задействует все аспекты восприятия материала на ИЯ и при этом создает ситуацию, в которой необходим ответ с использованием всех видов речевой деятельности в настоящий момент.

Дополненная реальность может быть использована для следующих видов деятельности:

- для запоминания новой лексики и фраз - создание интерактивных "AR-словарных карт".

- для активизации восприятия информации на ИЯ – поиск скрытых подсказок и заданий на иностранном языке в AR-приложениях с последующим выполнением этих заданий.

- для развития коммуникативных умений с активизацией всех ВРД – работа в группах над совместным проектом на иностранном языке, включающим в себя элементы AR-интерактивности.

В Таблице 1 приведены примеры AR-приложений, за-

даний для развития иностранного языка и особенности использования ресурсов.

Итак, современные приложения и компьютерные игры могут оптимизировать учебный процесс по изучению иностранного языка через интерактивность, индивидуальный подход, обратную связь и использование мультимедийных ресурсов, поддерживая различные аспекты языкового обучения и приумножая мотивацию к изучению. И поскольку наиболее важной особенностью использования ИКТ технологий в высшей школе при изучении иностранных языков является создание виртуальной образовательной среды определенной учебной группы, важно создавать учебные материалы как канала взаимодействия, в котором можно делиться информацией, общаться, мгновенно реагировать на изменения, проверять результаты и сопровождать учебный процесс обратной связью. Как показывает практика, на данный момент использование таких приложений значительно активизирует процесс интерактивного

общения преподавателя и студентов, а также студентов между собой. Несмотря на отмеченные недостатки в организации работы на основе приложений и игр, их использование повышает мотивацию студентов, интерес к изучению предмета, оптимизирует процесс проверки работ и обратной связи. Однако не стоит забывать, что использование мобильных приложений эффективно лишь как элемент обучения и не может полностью заменить весь комплекс учебной деятельности на основе учебников и пособий на бумажных носителях, работы в тетрадях, создания конспектов и других традиционных видов учебной деятельности.

Автор статьи благодарит слушателей программы профессиональной переподготовки «Преподаватель иностранного языка» ФИЯиР МГУ имени М.В. Ломоносова Воеводу Викторию Валерьевну и Курал Алину Анатольевну за совместную работу над анализом приложений по геймификации и дополненной реальности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Zaki, A.A. and Yunus, M.M., 2015. Potential of Mobile Learning in Teaching of ESL Academic Writing. *English Language Teaching*, 8(6), pp.11-19.
2. Embi, M.A., 2018. Factors influencing polytechnic English as second language (ESL) learners' attitude and intention for using mobile learning. *The Asian ESP Journal*, 195.
3. Ng, S.F., Azlan, M.A.K., Kamal, A.N.A. and Manion, A., 2020. A quasi-experiment on using guided mobile learning interventions in ESL classrooms: Time use and academic performance. *Education and information technologies*, 25, pp.4699-4719.
4. Канцур А.Г., Бердникова Н.С. Использование мобильных приложений на уроках иностранного языка // Проблемы романо-германской филологии, педагогики и методики преподавания иностранных языков. 2019. №15. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-mobilnyh-prilozheniy-na-urokah-inostrannogo-yazyka> (дата обращения: 23.04.2024).
5. Бисимбаева П.М., Илюшкина М.Ю. Мобильные приложения в обучении иностранному языку как компонент системы вузовского образования // *Studia Humanitatis*. 2020. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/mobilnye-prilozheniya-v-obuchenii-inostrannomu-yazyku-kak-komponent-sistemy-vuzovskogo-obrazovaniya> (дата обращения: 23.04.2024).
6. Мазелис А.Л. Геймификация в электронном обучении. – Владивостокский государственный университет экономики и сервиса. Владивосток [Электронный ресурс]. URL <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-elektronnom-obuchenii/viewer> (дата обращения 30.04.2024).
7. Титова С.В. Мобильная среда для обучения иностранным языкам. - М.: Эдитус, 2019. – 284 с.
8. Большаков Н. Как применять геймификацию в онлайн образовании. URL <https://www.calltouch.ru/blog/kak-primenyat-geymifikaciyu-v-onlajn-obrazovanii/> (Дата обращения 30.04.2024).

© Полюдова Елена Николаевна (epolyudova@gmail.com).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»