

ГЕЙМИЛИНГВОДИДАКТИКА В СИСТЕМЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Якубова Ферузахон Аскарровна
старший преподаватель Ташкентского
международного университета Кимё, Узбекистан
<https://doi.org/10.5281/zenodo.14575959>

Аннотация. Данная статья представляет обзор и анализ применения геймификации в контексте высшего образования. Работа рассматривает теоретические основы геймификации, ее преимущества в обучении студентов и методы внедрения данного подхода в учебный процесс. Исследование включает анализ существующих подходов к геймификации образования, выделяет ключевые компоненты успешной реализации и приводит практические примеры использования игровых элементов. Автор выделяет основные принципы геймилингводидактики, а также методы эффективности геймификации. Особое внимание уделяется вопросам мотивации студентов, развитию критического мышления и улучшению академических результатов через использование игровых методов обучения. В статье рассматриваются вопросы, с которыми сталкиваются преподаватели при внедрении геймификации в учебный процесс, и предлагает стратегии их преодоления.

Abstract. This article presents a review and analysis of the application of gamification in the context of higher education. It examines the theoretical foundations of gamification, its benefits for student learning, and methods for integrating this approach into the educational process. The research includes an analysis of existing approaches to educational gamification, identifies key components for successful implementation, and provides practical examples of using game elements. The author highlights the main principles of gamified didactics as well as methods for evaluating gamification effectiveness. Special attention is given to issues of student motivation, the development of critical thinking, and the improvement of academic performance through gamified learning methods. The article addresses challenges encountered by educators when implementing gamification in the learning process and suggests strategies for overcoming them.

Ключевые слова: геймификация, игровые методы, теоретические основы, геймилингводидактика, образование, эдьютейнмент.

Keywords: gamification, game-based methods, theoretical foundations, gamified didactics, education, edutainment.

Введение

Геймингводидактика представляет собой относительно новое направление в области образования, которое сочетает в себе принципы игрового подхода и методов языкового обучения. Эта методика базируется на идее об использовании игровых элементов и механик в учебном процессе с целью повысить мотивацию и эффективность усвоения новых знаний и навыков. Тема геймингводидактики была рассмотрена многими учеными. Такими как С.Смыслова, Юкай Чоу, В.А. Ефремов, Нгуен Тхи Нян и др. Известный педагог Д.Б. Эльконин описывает четыре основные функции игры, которые делают ее важным инструментом в различных областях образования [1, с.38].

Целью данного исследования является теоретическое обоснование и эмпирическая проверка эффективности использования геймингводидактике при обучении языку в системе высшего образования. Исследование направлено на анализ ключевых принципов и методов внедрения геймитехнологий в учебный процесс, а также на оценку их влияния на мотивацию студентов, развитие их когнитивных навыков и улучшение академических результатов. В рамках исследования предполагается выявить наиболее успешные практики интеграции игровых элементов в образовательные программы, а также определить возможности и ограничения данного подхода в контексте обучения русскому языку как иностранному.

Новизна данного исследования заключается в разработке и апробации новых подходов к применению геймификационных элементов в обучении русскому языку как иностранному в системе высшего образования. В отличие от существующих работ, исследование сосредоточено на интеграции игровых технологий в контексте языкового обучения, с учётом специфики восприятия и потребностей студентов-нерусскоязычных. Впервые проводится комплексный анализ эффективности геймификации для развития не только языковых

компетенций, но и критического мышления, когнитивных и коммуникативных навыков, что позволяет предложить инновационные методики повышения учебной мотивации и вовлечённости в процесс обучения.

Геймификация и эдьютейнмент составляют основу геймилингводидактики в обучении русскому языку. Геймификация может применяться в нескольких контекстах для влияния на поведение отдельных людей и успешно используется в маркетинговых и бизнес-контекстах для влияния на поведение потребителей. Основной целью геймификации является повышение вовлеченности. Низкая вовлеченность обучающихся и отсутствие мотивации являются основными проблемами, с которыми сталкиваются учителя в образовательной среде. По этой причине геймификация применялась в основном в образовательных контекстах. Важно отметить, что при использовании геймификации не обязательно использовать реальные игры; скорее, элементы игрового дизайна из игр используются в различных контекстах, таких как образование и маркетинг.

Другим аспектом геймификации является намеренное использование игр для достижения целей обучения. Использование игр в образовательных контекстах как часть целей обучения определяется как обучение, основанное на играх. Было выявлено, что обучение, основанное на играх, оказывает положительное влияние на вовлеченность студентов. Серьезные игры, форма обучения, основанная на играх, использовались для обучения в области здравоохранения, бизнеса, естественных наук, военного дела, информатики, математики и биологии. Исследование, проведенное Коннолли, Бойлом, Макартуром и Хейни, показало, что улучшение усвоения знаний, овладение содержанием и мотивация являются наиболее распространенными результатами использования образовательных игр для обучения.

Литературный обзор

Одна из них связана с развитием мотивационно-потребностной сферы обучающихся. Игра стимулирует интерес и желание постигать новые знания, что делает процесс обучения более эффективным и продуктивным. Кроме того, игра является средством познания, поскольку позволяет студентам активно взаимодействовать со своим окружением и экспериментировать с новыми идеями и концепциями. Вторая функция игры, описанная Д.Б. Элькониным, связана с развитием умственных действий. Игра предлагает обучающимся разнообразные задачи и вызовы, которые требуют от них применять логическое и креативное мышление, анализировать проблемы и находить оптимальные решения. Третья функция игры заключается в развитии произвольного поведения. Игра стимулирует студентов к осознанному выбору и контролю своих действий, развивая у них навыки саморегуляции и самоконтроля. Наконец, игра имеет компенсаторную функцию, так как она позволяет приблизить учебный процесс к реальным жизненным ситуациям и компенсировать отсутствие активной речевой практики. В игровой форме обучающиеся могут использовать язык на практике и развивать коммуникативные навыки [1, с.111].

Применение игровых технологий обучения русскому языку как иностранному, согласно О.В. Гавриловой, существенно способствует закреплению языковых моделей в памяти, формированию более ярких зрительных и слуховых образов, а также поддержанию интереса и активности учащихся. Использование игровых технологий позволяет студентам практиковать языковые навыки в моделированных учебно-профессиональных ситуациях. Они способствуют развитию коммуникативных навыков, создают психологическую готовность к речевому общению на иностранном языке и отвечают естественной необходимости повторения языкового и речевого материала. [5, с.7-8]. Кроме указанных функций, учебные игры также выполняют ряд других задач. Они способствуют приобретению и формированию компетенций в рамках учебных

тем, мотивируют обучающихся к активной учебно-воспитательной деятельности, развивают ориентацию и умение находить решения в конкретных ситуациях, а также компенсируют недостаток речевой практики, делая обучение более приближенным к реальным ситуациям использования языка в повседневной жизни. Как показывает практика, игры не только повышают успеваемость и расширяют лексический запас обучающихся, но и развивают личностный и творческий потенциал, стимулируют самостоятельность. Учебные игры развивают мышление, память, воображение и способствуют развитию творческих способностей. Использование игр на занятиях и во внеаудиторной работе положительно влияет на качество обучения и повышает его эффективность. Процесс применения игровых технологий в обучении русскому языку как иностранному способствует прочному усвоению речевого и языкового материала, особенно в условиях ограниченного аудиторного времени. Он также дает возможность использовать разнообразные типы учебной деятельности и коммуникативные формы.

Де-Маркос и другие протестировали влияние социальных сетей и геймификации на академическую успеваемость, достижения, вовлеченность и отношение. Был разработан эмпирический эксперимент с использованием межгруппового подхода для проверки эффективности геймификации. В исследовании использовалась выборка из 114 студентов для геймифицированной группы, 184 студентов для группы в социальных сетях и 73 студентов для контрольной группы. Эксперименты показали, что геймификация способствует индивидуальной работе, а не сотрудничеству между учащимися, в то время как социальные сети способствуют сотрудничеству и более активному участию учащихся. Сравнение геймификации и социальных сетей в образовательном учреждении настройка дала результаты, показывающие лучшую производительность, которая была статистически значимой для обеих

инструментов по сравнению с традиционным подходом к электронному обучению в развитии навыков. [6, с.82-91]

Уиггинс исследовал использование обучения на основе игр и геймификации, а также признание игровых стратегий преподавателями коммуникации в высших учебных заведениях. [7, с. 18-29]

Методология

Метод анализа научного понятия "геймификация учебного процесса в высших учебных заведениях" используются для детального изучения его структуры путем разбиения на составляющие элементы, что позволяет выделить особенности и существенные аспекты данного процесса. Обратный синтез используется для интеграции существенных компонентов геймификации учебного процесса в высших учебных заведениях, опуская второстепенные аспекты и учитывая их взаимосвязи. Метод сравнения применяется для анализа общего и конкретного представлений ученых о геймификации учебного процесса с целью выявления сходств и различий, а также выделения общих характеристик для зарубежной и отечественной практики. Классификация научных идей используются для систематизации и уточнения критериев определения геймификации учебного процесса в высшем учебном заведении, а также выделения методологических подходов к ее внедрению.

Необходимо отметить, что игра в образовании и языковом обучении играет важную роль, обладая целым спектром полезных функций. Ее использование может значительно улучшить эффективность и интересность образовательного процесса, а также способствовать развитию ключевых навыков и компетенций у обучающихся. Основной принцип геймификации заключается в том, что обучение становится интерактивным и увлекательным процессом, который включает элементы соревнования, сотрудничества и достижения целей. Студенты активно вовлекаются в игровую деятельность, решают различные

задачи, выполняют квесты или проходят уровни, и тем самым получают новые знания и умения. Эффективность геймификации основана на нескольких факторах. Во-первых, игра влечет за собой эмоциональную составляющую, что способствует активному включению мозга в процесс обучения. Когда обучающийся находится в состоянии радости и интереса, он лучше усваивает информацию. Во-вторых, игра способствует развитию навыков решения проблем, критического мышления и творческого подхода к обучению. Одним из примеров успешного применения геймификации является использование компьютерных игр в изучении иностранных языков. В таких играх студенты могут взаимодействовать с виртуальными персонажами, выполнять задания на расширение словарного запаса, развивать навыки аудирования и говорения. Такой подход помогает сделать процесс изучения языка более увлекательным и стимулирующим, а также позволяет студентам практиковать полученные навыки в реальных ситуациях.

Вопросы геймификации и эдьютейнмента в контексте обучения русскому языку в вузах была исследована некоторыми учеными. Один из важных исследователей в этой области является Ю.Н. Коган, который в своих исследованиях занимается применением игровых подходов в обучении искусству и языку. Его концепция "эдьютейнмента" объединяет понятия образования и развлечения для создания активной и погружающей среды обучения.

В работах ученых рассматриваются принципы геймификации и эдьютейнмента как ключевые составляющие эффективного обучения русскому языку в вузах. Использование игровых элементов и подходов способствует увлеченности и мотивации студентов, что в свою очередь способствует более глубокому и продуктивному усвоению языковых навыков.

Особенность концепции геймификации заключается в интеграции игровых аспектов и механик во внеигровую среду с фокусом на стимуляцию внутреннего мотивационного потенциала и увеличения обучающихся. В контексте обучения русскому языку, геймификация может быть использована для создания игровых заданий и соревнований, которые способствуют активному вовлечению студентов. Эдьютейнмент, как концепция, объединяет понятия образования (education) и развлечения (entertainment). Он отражает современный подход к обучению, основанный на использовании развлекательных элементов и методов для повышения учебной мотивации и интереса учащихся. В образовательном процессе по изучению русского языка эдьютейнмент может быть реализован через создание интерактивных и увлекательных уроков, где студенты совмещают обучение и развлечение. Геймификация, внедренная в обучение русскому языку, может стать инструментом эдьютейнмента, позволяющим студентам ощутить удовольствие от процесса обучения. Примеры таких игровых элементов могут включать баллы и достижения за выполнение заданий, лидерские доски, позволяющие студентам соревноваться друг с другом, или квесты, требующие решения языковых задач для продвижения в игре. [8, с. 56]

Анализ и результаты

Применение геймификации в эдьютейнменте обучения русскому языку может иметь ряд преимуществ. Во-первых, игровые элементы и соревнования стимулируют мотивацию и вовлечение студентов. Во-вторых, интерактивность и увлекательность игровых заданий могут помочь студентам лучше усваивать языковой материал. В-третьих, геймификация и эдьютейнмент создают положительную обучающую атмосферу, что способствует более эффективному и продуктивному обучению. Критерии геймификации включают в себя:

- Четко сформулированные образовательные цели создают мотивацию для участия студентов в игровом процессе. Мотивационный аспект присутствует в каждом аспекте учебной деятельности, включая различные методы оценки успехов студентов, такие как уровни, ленты прогресса и таблицы лидеров, а также использование призов и наград за достижения.
- Установление логических и последовательных правил помогает студентам ориентироваться и ограничивает рамки для достижения образовательных целей.
- Использование историй и легенд с драматическими сюжетами в процессе обучения создает у студентов чувство вовлеченности и интереса к достижению учебных целей.
- Элементы игрового компьютерного дизайна учебных курсов способствуют эстетическому восприятию обучения.
- Система стабильной обратной связи гарантирует, что учебные цели для студентов достижимы и следуют дидактическим правилам, что позволяет корректировать их обучающее поведение

Среди студентов архитектурного направления Ташкентского международного университета Киме было проведено экспериментальное занятие с использованием технологии эдьютейнмент. Были использованы методы игрового проектирования, ролевая игра, игра на знание архитектурных научных терминов, игра «Психология цвета» и др. Впоследствии игрового занятия студенты составили отчет о проведенной деятельности, где каждый участник сделал анализ и оценил ход игры. Интересно отметить, что захватывающий сюжет из виртуального мира, включающий персонификацию абстрактных информативных понятий, вызвал среди участников значительный профессиональный интерес.

Создание и воплощение сценария в игре требовало глубоких теоретических и творческих знаний в области архитектуры, мульти-медиа технологий, психологии, русского языка, также участникам-игрокам для выражения своих идей необходимо было владение специфической научной терминологией. Результаты исследования, проведенного с участием студентов из экспериментальной группы, где применялась нестандартная методика обучения, свидетельствуют о том, что все респонденты (100 %) оценивают игровую форму работы как более продуктивную. Научные выводы указывают на то, что участники принимают на себя индивидуальную ответственность за общий результат деятельности группы, выступают в роли режиссеров и исполнителей, осуществляют анализ информации и проводят выводы.

Анализ также показывает, что менее успешные студенты осознают свои возможности для улучшения результата, в то время как студенты с более высокими показателями занимают роль консультантов и помощников. Кроме того, все участники обучения выделяют важность межличностного взаимодействия и сотрудничества, рассматривая эти навыки как ключевые для будущей профессиональной деятельности. Таким образом, геймификация в обучении русскому языку в вузах представляет собой применение игровых элементов и механик для достижения целей образования и создания увлекательной и интерактивной образовательной среды.

Выводы и рекомендации

В заключение, геймификация представляет собой инновационный подход к обучению, который активно развивается и применяется в различных областях образования. Использование игровых элементов и механик в учебном процессе помогает повысить мотивацию и результативность усвоения знаний, а также развивает у студентов навыки решения проблем и творческого мышления. Геймификация является одной из перспективных и эффективных

методик, которая может привнести инновацию и увлекательность в современное образование.

Использование игровых элементов и методов в учебном процессе способствует повышению мотивации студентов, их активному участию и сотрудничеству, а также развитию критического мышления и решения проблем. Мы обсудили ключевые преимущества геймификации, такие как улучшение результатов обучения, увлеченность студентов и более эффективное усвоение материала. Кроме того, рассмотрели практические примеры успешной реализации геймификации в различных дисциплинах и программах обучения. Несмотря на некоторые недостатки направления, геймификация представляет собой обещающий путь для современного высшего образования, способствуя более глубокому и продуктивному обучению студентов.

Литература:

1. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. -М:ВЛАДОС, 1999
2. Нгуен Тхи Нян Применение игр в преподавании и изучении русского языка в Ханойском юридическом университете. Международный научно-исслед. журнал, Екатеринбург, 2021г.
3. Коган Ю.Н. Применение игровых технологий при формировании иноязычной коммуникативной компетенции студентов юридического вуза, СПО-№2/2022г.
4. Чернышенко О.В. игровые технологии как лингводидактическое средство при обучении русскому языку как иностранному, 2021г.
5. Гаврилова О.В. Ролевая игра в обучении иностранному языку / О.В. Гаврилова // Английский язык («Первое сентября»). - 2008. - №1. - С. 7-8.
6. Де-Маркос, Л., Домингес, А., Саенс-де-Наваррете, Дж., и Пейджес, С. (2014). Эмпирическое исследование, сравнивающее геймификацию и

социальные сети в электронном обучении. Компьютеры и образование, 75, 82-91.

7. Уиггинс, Б. Э. (2016). Обзор и исследование использования игр, симуляций и геймификации в высшем образовании. Международный журнал обучения, основанного на играх, 6 (1), 18-29
8. Фишер, Д. Дж., Бидл, Дж., и Роуз, С. Э. (2013). Геймификация: Исследование бизнес-преподавателя. Знания педагогов о геймификации деятельности в классе, их отношение к ней и опыт ее применения. Журнал исследований в области бизнес-образования, 56 (1).