

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СОВРЕМЕННАЯ ТЕНДЕНЦИЯ В ПРОЦЕССЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

Геймификация (также игрофикация, или геймизация) – это использование игровых подходов, которые широко распространены в компьютерных играх, для неигровых процессов, что позволяет повысить вовлеченность участников в решение прикладных задач. Область применения геймификации весьма широка.

Существует несколько принципов, лежащих в основе геймификации:

- 1) получение постоянной обратной связи от пользователей, которая дает возможность динамичной корректировки пользовательского поведения;
- 2) поэтапное погружение пользователя в более тонкие функциональные моменты с постепенным увеличением уровня сложности задач;
- 3) создание легенды (драмы), которая вызывает интерес пользователя, способствует возникновению чувства сопричастности и эмоциональной вовлеченности.

В программах, построенных на основе игрофикационного подхода, применяются такие компоненты как подсчёт очков, выставление уровней сложности и мастерства, создание рейтинговых таблиц, внедрение виртуальных валют, соревнования между участниками и т.д.

Сегодня геймификации – это важное конкурентное преимущество, которое позволяет «достучаться» до современных людей, которые привыкли играть в компьютерные игры, общаться в социальных сетях. Подходы, использовавшиеся двадцать лет назад, становятся малоэффективными. Обучение как простая передача информации воспринимается скучным и занудным. Геймификация позволяет достигать своих целей, давая людям возможность играть и развлекаться.

Основные аспекты геймификации:

- 1) динамика – использование сценариев, требующих концентрации, внимания пользователя и реакции в реальном времени;
- 2) механика – использование сценарных элементов, таких как виртуальные награды, статусы, очки, виртуальные товары;
- 3) эстетика – создание общего игрового впечатления, способствующего эмоциональной вовлеченности;
- 4) социальное взаимодействие – широкий спектр техник, обес-

печивающих межпользовательское взаимодействие, характерное для игр.

Когда геймификация используется в обучении, обучающиеся начинают развивать те навыки, которые они обычно игнорировали, которым сопротивлялись. Таким образом, геймификация облегчает преподавание педагога и усвоение материала учеником.

Игра и геймификация – это разные вещи. Геймификация – это техника, а не стратегия или методология. Геймификация – это только толчок, это убедительно, а не поучительно. Она применяется, чтобы сделать обучение более функциональным, приятным и мотивирующим. Когда люди учатся на практике, на собственном опыте, геймификация помогает заставить их действовать, применять полученные знания, не думая слишком долго.

Использование геймификации в образовании помогает решить следующие задачи:

- 1) актуализировать полученные в ходе теоретических курсов знания;
- 2) научить студента действовать в ситуациях внеаудиторных занятий;
- 3) научить студента принимать решение, в том числе в ситуации нехватки или противоречивости информации;
- 4) мотивировать студента исследовать сложный вопрос.

Геймификация не обязательно предполагает проведение игры в жанре дискуссии (так же называемой ситуативными заданиями). К основным приемам геймификации относятся: очки, значки, цели, уровни, рейтинги.

За выполнение определенных заданий студент получает очки или баллы, которые впоследствии формируют рейтинг. Причем студенты гораздо активнее реагируют на балльно-рейтинговую систему оценивания, если она находится в публичном доступе.

Геймификация не означает отказ от таких традиционных источников информации, как лекции и учебники; геймификация является важным дополнением к учебному процессу и дает студенту возможность закрепить полученные теоретические знания на практике.