

ПЕДАГОГИКА

(шифр научной специальности: 13.00.08)

Научная статья

УДК 37

doi: 10.18522/2070-1403-2021-88-5-179-186

ГЕЙМИФИКАЦИЯ, СТРУКТУРНЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА ПЕРЕД ТРАДИЦИОННЫМИ ФОРМАМИ ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ ВЫСШИХ УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЙ

© Яна Николаевна Поддубная¹, Константин Сергеевич Котов¹,
Анастасия Алексеевна Слукина¹

¹Школа педагогики Дальневосточного федерального университета (филиал) в г. Уссурийске,
Россия

underoak@mail.ru kotov.ks@mail.ru nastyaslukina@mail.ru

Аннотация. Целью исследования является анализ традиционной системы обучения с использованием комбинированного метода в рамках образовательной программы высших учебных заведений, рассмотрение недостатков данной методики обучения с выдвиганием возможного пути решения возникающих в образовательном процессе проблем, посредством включения метода геймификации в смешанный метод обучения. Научная новизна исследования заключается в разработке методических рекомендаций, призванных способствовать интеграции вышеназванного метода для достижения наибольшей продуктивности обучения студентов высших учебных заведений. Итогом исследования является комплекс методических рекомендаций, направленных на поддержание внутренней мотивации студентов в процессе урока, реализующегося посредством использования комбинированного метода обучения с коммуникативной направленностью.

Ключевые слова: геймификация в образовании, высшее образование, геймификация, гейминг, методические рекомендации, традиционная система обучения.

Для цитирования: Поддубная Я.Н., Котов К.С., Слукина А.А. Геймификация, структурные преимущества перед традиционными формами обучения студентов высших учебных заведений // Гуманитарные и социальные науки. 2021. Т. 88. №5. С. 179-186. doi: 10.18522/2070-1403-2021-88-5-179-186

PEDAGOGY

(specialty: 13.00.08)

Original article

Gamification, structural advantages over traditional forms of students' learning at higher education institutions

© Yana N. Poddubnaya¹, Konstantin S. Kotov¹, Anastasia A. Slukina¹

¹School of Pedagogy of the Far Eastern Federal University (branch) in Ussuriysk, Russian Federation

underoak@mail.ru kotov.ks@mail.ru nastyaslukina@mail.ru

Abstract. The purpose of this study is to analyze the traditional educational system using a combined method within the framework of the educational program of higher educational institutions, to consider the shortcomings of this educational method with a proposal of a possible way of solving problems arising in the educational process by including the gamification method in the mixed educational one. The scientific novelty of the study is the development of methodological recommendations designed to promote the integration of the above-mentioned methods to achieve the most productive results in educating students at higher educational institutions. The result of the study is a set of methodological recommendations aimed at maintaining the internal motivation of students during the lesson, implemented through the use of a combined teaching method with a communicative orientation.

Key words: gamification in education, higher education, gamification, gaming, methodological recommendations, traditional training system.

For citation: Yana N. Poddubnaya, Konstantin S. Kotov, Anastasia A. Slukina Gamification, structural advantages over traditional forms of students' learning at higher education institutions. *The Humanities and Social Sciences*. 2021. Vol. 88. No 5. P.179-186. doi: 10.18522/2070-1403-2021-88-5-179-186

Введение

Актуальность данного исследования заключается в возрастающем интересе к нетрадиционным, интерактивным методам обучения. Такая тенденция обуславливается модернизацией и интенсификацией образования в XXI в., что приводит к интеграции инновационных технологий в традиционную систему обучения. Образовательные стандарты, выдвигающие новые требования к образовательному процессу, побуждают методистов к созданию приемов и техник, главной целью которых является творческое воспитание личности в интеллектуальном и эмоциональном измерении. Таким образом, возникает необходимость рассмотрения метода геймификации в образовательной парадигме, как составного компонента комбинированного метода обучения.

Для достижения поставленных целей были сформулированы следующие задачи исследования: первая – систематизация принципов и целей традиционной и нетрадиционной систем обучения. Вторая задача – выделение недостатков традиционной системы обучения, реализующейся в высших учебных заведениях. Третья задача – создание методических рекомендаций, направленных на формирование успешной образовательной среды путем минимизации недостатков традиционных методов посредством добавления метода геймификации в комбинированный метод обучения. Для решения данных задач были использованы такие методы исследования, как контент-анализ, дедукция, обобщение передового опыта преподавания и системный подход к изучению теоретических источников.

Теоретической базой исследования послужила работа Е.К. Николаева [6], посвященная рассмотрению недостатков традиционной системы обучения, и публикации О.В. Орловой, В.Н. Титова [7], М.В. Токюл [11], Г.Н. Джандаровой [3], в которых рассматриваются достоинства использования метода геймификации в образовательном пространстве высших учебных заведений.

Обсуждение

Быстрые темпы развития экономики, политики и социокультурной среды в XXI в. диктуют все более строгие требования, выдвигаемые к современному образовательному стандарту. Существует большое количество различных методов обучения, нашедших свое место в методических приемах, применяемых в образовательной среде высших учебных заведений.

Концепция модернизации образовательного стандарта также определяет новые социальные требования к развитию личности. Критериями результативности обучения становятся не «обученность» и «подготовленность», а широко используемое сейчас понятие «компетенции» [3, с. 79]. Так, гуманизация российского образовательного стандарта, ориентирующегося на приоритет интересов личности, отводит большую значимость созданию творческой атмосферы и обеспечению общекультурного развития учащихся [9]. Такая тенденция мотивирует методистов к созданию новых нетрадиционных методов и технологий обучения, направленных на личностно-ориентированное взаимодействие учителя с учеником, повышение мотивации учеников к изучаемому предмету и раскрытие индивидуальности каждого студента [8, с. 59].

Педагогические технологии, которые используются для формирования иноязычной коммуникативной компетенции, являются наиболее продуктивными для создания образовательной среды, которая поддерживает личностно-ориентированное взаимодействие студентов [8, с. 59]. Педагогическая технология – это модель совместной педагогической и учебной деятельности преподавателя и студентов по организации, проектированию и проведению учебного процесса [8, с. 60].

При использовании инновационных технологий обучения одними из ведущих компонентов образовательного стандарта выступают познавательные универсальные действия. Как известно, познавательные универсальные действия включают в себя:

1. Способность организации знаний и осознания необходимости обучения;
2. Способность отбирать источники информации для реализации познавательного процесса;
3. Действия по анализу информации [9].

В государственном образовательном стандарте по обучению иностранному языку определено, что ведущими компонентами в коммуникативной компетенции являются умения и навыки, в основе которых заложены умение общаться на иностранном языке, а также страноведческие и лингвострановедческие знания [3, с. 79].

В свою очередь, коммуникативная компетенция представляет собой:

1. Умения читать и понимать текстовые материалы;
2. Умение излагать собственные мысли в устной форме;
3. Умение поддержать межличностную коммуникацию [3, с. 80].

Данные компетенции реализовываются преимущественно путем широко распространенной традиционной системы обучения.

Традиционное обучение – это такой вид обучения, при котором учитель передает знания ученикам в подготовленной форме, и при этом преподаватель является единственным действующим человеком в учебном процессе [6, с. 175].

Преимущественно традиционное обучение формируется на основе классно-урочной системы, разработанной Я.А. Коменским. Отличительными признаками классно-урочной системы являются:

1. Учебники преимущественно используются для выполнения домашнего задания;
2. Класс состоит из учеников одинакового возраста и уровня подготовки;
3. Главной составляющей занятия является урок;
4. На один урок отводится одна тема;
5. Уроки проводятся по расписанию и плану занятий;
6. Главным в классе является учитель [6, с. 175].

К целям традиционных методов обучения относят:

1. Получение учащимися базовых или углубленных знаний по конкретному предмету;
2. Развитие творческого потенциала учащихся;
3. Формирование мировоззрения;
4. Подготовка учащихся к умственным нагрузкам [6, с. 175].

К организационно-методическим принципам традиционного обучения относятся:

1. Принцип преемственности. Обучение должно представлять собой последовательные взаимосвязанные логичные этапы усвоения материала;
2. Принцип единства группового обучения. Принцип, в основе которого заложена идея о том, что каждый ученик является личностью в рамках коллектива;
3. Принцип соответствия материала возрастным особенностям класса;
4. Принцип творческой активности и сознательности. Процесс обучения должен быть осознанным для каждого ученика;
5. Принцип доступности обучения при соответственном уровне трудности. Материал должен быть посильными мотивировать учеников на дальнейшее обучение;
6. Принцип наглядности. В процессе обучения необходимо использовать наглядные средства, способствующие лучшему усвоению учебного материала;
7. Принцип надежности обучения. Обучение должно приводить к достижению цели, то есть быть продуктивным;
8. Принцип оптимальности. Создание оптимальных условий для реализации педагогического процесса [6, с. 176; 10].

Таким образом, традиционная система обучения имеет существенные преимущества, к которым относятся: небольшие временные затраты на подготовку педагога к уроку, минимальное количество дополнительных источников, фронтальная форма работы и четкая структура урока [6, с. 176].

Тем не менее, у существующей системы обучения можно выделить ряд недостатков:

1. Сложность отслеживания качества усваиваемого материала;
2. Низкий уровень активности учеников;
3. Пятибалльная система оценивания, не являющаяся надежной;

4. Сложность усваивания материала;
5. Отсутствие самостоятельности;
6. Отсутствие общения и командной работы [6, с. 177].

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод, что несмотря на достоинства традиционных методов обучения, имеется ряд недостатков, который может нивелировать все преимущества традиционной системы обучения. Таким образом, перед педагогами стоит задача минимизации недостатков традиционных форм обучения.

Так, был создан комбинированный метод обучения с коммуникативной направленностью. С одной стороны, данный метод сохраняет все достоинства традиционной формы обучения, с другой – содержит в себе онтологические, аксиологические и телеологические основы образования, реализующиеся посредством принципа коммуникации [2, с. 65].

Именно коммуникация представляет собой методологическую ценность данного метода. Это обуславливается тем, что коммуникация является основой развития личности и базой для развития общечеловеческих ценностей, таких как дружба, любовь, доверие, свобода и других [7, с. 65].

Однако все же при использовании данного метода возникают трудности налаживания коммуникации с обучающимися. Преимущественно в основе данной проблемы заложена незаинтересованность учеников в предмете познания.

Рассматривая проблему недостатка мотивации и незаинтересованности учеников в предмете познания, мы считаем необходимым обратить внимания на нетрадиционные формы урока, главной целью которых является повышение внутренней мотивации учеников к изучаемому материалу.

Одним из таких методов является геймификация образования. По мнению Л.С. Выготского, именно игра ведет за собой развитие. Игра способна вызывать ряд эмоций, как положительных, так и отрицательных, что влечет за собой активность и повышение внимательности к предмету познания, то есть активизацию мышления [3, с. 80].

Геймификация (от англ. gamification – игрофикация) в обучении – это интерактивный методический прием, в основе которого заложено использование игровых принципов, являющихся первичным видом человеческой деятельности, в неигровом контексте [7; с. 60].

В настоящий момент геймификация является новой методикой изучения иностранных языков и обладает большим образовательным потенциалом [11, с. 143].

К основным принципам данного интерактивного метода относятся:

- постоянная обратная связь с обучающимися;
- диалоговое взаимодействие;
- работа в малых группах на основе сотрудничества;
- активная ролевая (игровая) деятельность;
- организация обучения, направленная на учеников [11, с. 144; 13, с. 104].

Главная задача педагогов процессе реализации игрофикации заключается в повышении и поддержании интереса обучающихся к материалу [3, с. 80].

Существуют четыре способа применения геймификации с точки зрения организации классного занятия:

1. Изменение структуры учащихся в классе, посредством разделения на команды и группы;
2. Изменение структуры занятий;
3. Адаптация оценок к зарабатыванию очков в процессе игры;
4. Изменение коммуникации на занятиях [11, с. 143].

Среди структурных элементов геймификации необходимо выделить следующие:

1. Мотивация, заключающаяся в активности учеников и их действий, от которых зависит конечный результат работы;
2. Статус – элемент, в основе которого лежит факт непосредственного участия обучающегося в образовательном процессе, реализующегося посредством использования метода геймификации;

3. Открытие – элемент, выражающийся в возможности открытия новых уровней для обучающихся;
4. Вознаграждение, то есть приз, который можно получить в финале [12].

Необходимо обратить внимание на то, что во время реализации метода геймификации очень важно, чтобы ученики не только запоминали новые слова и грамматические структуры, но и развивали собственную индивидуальность. Таким образом, учителю необходимо непрерывно производить поиск подходящих приемов, показывающих наилучшую результативность в конкретной группе [3, с. 80].

К целям интерактивного метода геймификации относятся:

1. Повышение эффективности образовательного процесса;
2. Повышение мотивации к учебе;
3. Формирование и развитие профессиональных навыков учащихся;
4. Развитие коммуникативных навыков;
5. Развитие навыков анализа и рефлексии;
6. Формирование навыков обработки информации [1, с. 104].

Также игрофикация способствует реализации следующих методических задач:

- создание готовности учащихся к речевой коммуникации, проявляющейся на психологическом уровне;
- обеспечение необходимости неоднократного повторения языкового материала;
- отработка выбора необходимого речевого варианта [3, с. 81].

Рассматривая игрофикацию с точки зрения ее использования на уроке, для успешной реализации данного приема необходимо учитывать его инструментарий, являющийся фундаментальной частью стратегии гейминга, к которому относятся:

1. Система баллов, которая является показателем результативности работы;
2. Распределение по уровням. Важно отметить то, что уровни рассчитываются по компетенциям, определенным в учебном плане;
3. Выполнение миссий. Данный инструмент включает себя цель обучения, коррелирующую с внутренними целями студентов, проходящих обучение на том или ином направлении высшего учебного заведения;
4. Награды, представляющие собой индивидуальное портфолио каждого студента, т.е. манифестацию достижений;
5. Сбор ресурсов и артефактов. В процессе обучения ученики должны расширять свой методический арсенал посредством изучения научных трудов, составления интеллект-карт и глоссариев, направленных на овладение компетенциями [4, с. 37–39].

Таким образом преподаватели посредством создания виртуальной вселенной добиваются высокой мотивации учащихся, что эффективно сказывается на качестве и объеме получаемых знаний [7, с. 61].

Несмотря на общую цель обучения иностранному языку, заключающуюся в развитии иноязычной коммуникативной компетенции, выражающейся в готовности осуществления межкультурного и межличностного общения с носителем иностранного языка, традиционные и нетрадиционные формы урока имеют некоторые различия в структурных элементах и форме проведения занятий [3, с. 79].

Современные технологии обучения позволяют учителю интегрировать их в процессе урока, тем самым корректируя любые технологии в соответствии с подобранной для урока структурой, содержанием, целями и задачами обучения в конкретной группе обучающихся [8, с. 60].

Для констатирования факта необходимости включения геймификации в методологический арсенал преподавателя иностранного языка в первую очередь нужно обратить внимание на достоинства использования метода игрофикации на классных занятиях.

Достоинства геймификации, реализующиеся в процессе проведения занятий, можно систематизировать следующим образом:

1. Использование игровых элементов в обучении делает его более комфортным и интересным. Это обуславливается активизацией определенного отдела головного мозга, реагирующего на игру;
2. Снятие напряжения и боязни допустить ошибку;
3. Активное эмоциональное включение учеников для решения поставленных задач способствует быстрому запоминанию и лучшей концентрации внимания;
4. Универсальность;
5. Эффективная и быстрая адаптация к образовательным условиям, способствующая наилучшей рефлексии обучающегося;
6. Прогресс обучения становится фиксируемым и видимым за счет наглядного индикатора прогресса;
7. Повышение внутренней мотивации учащихся к изучаемому предмету [7, с. 61; 12; 11, с. 144].

Геймификация также обладает рядом достоинств, которые напрямую отражаются на структурирование образовательной программы педагогом и качестве усвоения материала студентами:

1. Образовательная деятельность становится более управляемой;
2. Применение метода геймификации позволяет сделать образовательный процесс более структурированным;
3. Возможность высокой активизации учебного процесса;
4. Использование инструментария геймификации способствует нестандартному и интересному общению педагога со студентами [4, 40].

Таким образом, используя интерактивные методы обучения, к которым относится геймификация, возможно решить следующие проблемы традиционной формы урока:

- ориентация на определенные уровни знаний;
- недостаточная роль студента в обучении;
- отсутствие внутренней мотивации обучающихся к предмету;
- низкий процент приобретения знаний [13, с. 106].

Несмотря на это, среди родителей и некоторых педагогов распространено мнение, что игрофикация преимущественно является методическим приемом учителей начальных классов. На самом деле гейминг не только имеет потенциал для применения в методическом инструментарии системы высшего образования, но и уже используется в виде скрытой геймификации – сдачи экзаменов, рейтинговых таблиц и промежуточных аттестаций [5].

В свою очередь, анализируя способы формирования всех видов речевой деятельности, к которым относятся чтение, аудирование, говорение, письмо, активизация учебной деятельности и стимулирование познавательной деятельности обещающихся, Г.Н. Джандарова считает, что использование игровых технологий в процессе обучения может значительно повысить успеваемость учеников [3, с. 80].

Ученые Центра образовательных разработок Московской школы управления Сколково также считают, что использование метода геймификации в образовательной среде является крайне эффективным методом обучения [7, с. 60].

Таким образом, мы считаем возможным включение приема геймификации в комбинированный метод обучения с коммуникативной направленностью для минимизирования недостатков традиционной формы обучения, реализующейся в вузах. Мы предлагаем следующие методические рекомендации, направленные на минимизацию недостатков традиционной классно-урочной системы посредством включения элементов геймификации в комбинированный метод обучения с коммуникативной направленностью:

I. Для повышения самостоятельности учеников в процессе урока предоставляется возможным использовать уровневую систему в классе и метод разделения плана работы на подзадачи. Отдельные задания, имеющие подзадачи, структурированные по уровню сложности, позволят ученикам более эффективно и продуктивно выполнять классные задания и успешно справляться с контрольно-измерительными материалами.

В процессе выполнения простых задач студент не сталкивается с особыми трудностями, однако приближается к завершению объемного задания, которое изначально ему могло показаться непосильным. Так, переходя от простых к более сложным этапам работы, улучшается качество усваиваемого материала, что обуславливается систематизацией полученных учеником знаний.

II. Для повышения уровня активности учеников необходимо ввести возможность зарабатывания очков и кооперации студентов в процессе выполнения задания. Объединяясь в небольшие группы, ученики работают не только на собственный результат, но и на успешность общей командной работы, в результате чего повышается не только сознательность обучения, но и активность каждого студента в своей группе.

Важно обратить внимание на то, что вознаграждать учеников необходимо только в случае успешного выполнения заданий. Данное нововведение также даст возможность педагогу точнее оценивать уровень знаний учащихся, нивелируя недостатки пятибалльной системы оценивания.

Выводы

Таким образом, предложенные нами рекомендации минимизируют недостатки традиционного метода обучения и решают проблему смешанного метода с коммуникативной направленностью, заключающуюся в отсутствии активности учеников в процессе занятия.

Используя данные методические рекомендации в процессе урока, можно добиться высокой результативности учебного процесса, выражающейся в улучшении качества усваиваемого материала, повышении уровня активности и самостоятельности студентов.

Геймификация является действенным инструментом обучения, направленным на активизацию мыслительной деятельности студентов. Используя метод геймификации в совокупности с традиционными методами обучения, представляется возможным качественно улучшить процесс обучения, в центре которого находится личность студента, выступающая как активный, творческий субъект учебной деятельности.

Благодаря игровой форме подачи материала и преодолению психических барьеров, свойственных традиционным методам, учебный процесс становится увлекательным и интересным для обучающихся, что является мощным стимулом повышения внутренней мотивации к изучению и овладению иностранным языком. Однако следует обратить внимание на то, что основными принципами обучения все же остаются традиционные методы.

Список источников

1. *Ахметова А.Ж., Дальбергенава Л.Е., Коста П.* Традиционные и нетрадиционные методы преподавания иностранного языка // Вестник Кокшетауского государственного университета им. Ш. Уалиханова. 2019. Вып. № 2.
2. *Вовк. Е.В.* Методологические основы коммуникативного подхода в образовании // Проблемы современного педагогического образования. 2019.
3. *Джандарова Г. Н.* Современные педагогические технологии обучения на уроках английского языка // Современные образовательные технологии в мировом учебно-воспитательном пространстве. 2016. Вып. № 3.
4. *Лобачева Н.А.* Концепция гейминга и ее роль в образовательном дискурсе // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Педагогика. 2018. Вып. № 2.
5. Мел. – URL: <https://mel.fm/shkola/6783041-gamification> (дата обращения 25.06.2021).
6. *Николаева Е.К.* Проблема традиционного обучения в современной школе // Вопросы студенческой науки. 2021. Вып. № 2 (54).
7. *Орлова О.В., Титова В.Н.* Геймификация как способ организации деятельности // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2015. Вып. № 9 (162).
8. *Отс М. В.* Система обучения иностранному языку на основе интегрирования современных педагогических технологий // Проблемы и перспективы развития образования в России. 2011. Вып. № 10.

9. Палагутина М.А., Серповская И.С. Инновационные технологии обучения иностранным языкам // Проблемы и перспективы развития образования. Материалы I Международной научной конференции (г. Пермь, апрель 2011 г.). Т. 1. Пермь: Меркурий, 2011. С. 156–159. – URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/17/578/> (дата обращения 24.07.2021).
10. Справочник. – URL: https://spravochnick.ru/pedagogika/principy_obucheniya/tradicionnye_principy_obucheniya/ (дата обращения 25.06.2021).
11. Токюл М. В. Применение геймификации в обучении английскому языку // Матрица научного познания. 2021. Вып. № 2–2.
12. Япсихолог. – URL: <https://yapsiholog.ru/gejmifikatsiya-v-obrazovanii/> (дата обращения 25.06.2021).
13. Kismetova G.N., Aitaliyeva A.E. Interactive teaching methods of a foreign language as a modern interpretation of active teaching methods // Вестник ЗКГУ. 2019. Вып. № 4 (76).

References

1. Akhmetova A.Z., Dalbergenova L.E., Costa P. Traditional and non-traditional methods of teaching a foreign language // Bulletin of Kokshetau State University named after S. Ualikhanov. 2019. No 2.
2. Vovk. E.V. Methodological foundations of a communicative approach in education // Problems of modern pedagogical education. 2019.
3. Dzhandarova G.N. Modern pedagogical technologies of learning in English lessons // Modern educational technologies in the world educational space. 2016. No 3.
4. Lobacheva N.A. The concept of gaming and its role in educational discourse // Bulletin of Moscow State Regional University. Series: Pedagogy. 2018. No 3.
5. Chalk. – URL: <https://mel.fm/shkola/6783041-gamification> (date of access 25.06.2021).
6. Nikolaeva E.K. The problem of traditional education in a modern school // Issues of student science. 2021. Vol. 24 Issue No 2.
7. Orlova O.V., Titova V.N. Gamification as a way of organizing activities//Bulletin of Tomsk State Pedagogical University. 2015. Vol 162 Issue No 9.
8. Ots M.V. System of foreign language education based on integration of modern pedagogical technologies // Problems and prospects of education development in Russia. 2011. No 10.
9. Palagutina M.A., Serpovskaya I.S. Innovative technologies for teaching foreign languages // Problems and prospects of education development: materials of the First International. scientific. conf. (Perm, April 2011). Т. 1. Perm: Mercury, 2011. S. 156–159. – URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/17/578/> (date of access 24.07.2021).
10. Directory. – URL: https://spravochnick.ru/pedagogika/principy_obucheniya/tradicionnye_principy_obucheniya/ (date of access 25.06.2021).
11. Tokyul M.V. Application of gamification in teaching English // Matrix of scientific knowledge. 2021. No 2–2.
12. I psychologist. – URL: <https://yapsiholog.ru/gejmifikatsiya-v-obrazovanii/> (date of access 25.06.2021).
13. Kismetova G.N., Aitaliyeva A.E. Interactive teaching methods of a foreign language as a modern interpretation of active teaching methods // Bulletin of ZKSU. 2019. Vol. 76 Issue No 4.

Статья поступила в редакцию 04.08.2021; одобрена после рецензирования 20.08.2021; принята к публикации 25.08.2021.

The article was submitted 04.08.2021; approved after reviewing 20.08.2021; accepted for publication 25.08.2021.