

RU

Игрофикация в образовательном дискурсе в аспекте обучения иностранным языкам

Новикова Л. В., Цысь А. В.

Аннотация. Цель данного исследования - раскрыть дидактические возможности компьютерных игр в обучении иностранным языкам на основе анализируемых концепций игрофикации в образовательном пространстве. В статье уточняется сущность процессов игрофикации и содержание понятий 'игропедагог', 'игропрактик'; анализируются вопросы создания обучающего контента и разработки новых форм работы с применением коммерческих компьютерных игр, описываются способы их применения на уроке немецкого языка. Научная новизна заключается в методологическом обосновании дидактического потенциала обучающих и коммерческих игр с позиции современной лингводидактики и описании способов интеграции элементов игрофикации в обучение иностранному языку. В результате раскрыты вопросы методологии и применения игропрактик, уточнены предметные области их продуктивного применения в качестве мотивирующего, иллюстрирующего и углубляющего понимание инструмента, сформулированы принципы интеграции игропрактик в обучение иностранным языкам.

EN

Gamification in Educational Discourse in the Aspect of Foreign Language Teaching

Novikova L. V., Tsys A. V.

Abstract. The article aims to shed light on didactic capabilities of computer games in foreign language teaching on the basis of analysed concepts of gamification in educational space. The article elaborates on essence of gamification processes and content of the notions 'game teacher', 'game practitioner', analyses issues of creating educational content and developing new forms of work using commercial computer games, describes ways to use them in the German language classes. Scientific novelty lies in providing methodological rationale for didactic potential of educational and commercial games from the viewpoint of modern linguo-didactics and in describing ways to integrate gamification elements into foreign language teaching. As a result, the researchers have provided an insight into issues of methodology and use of game practices, defined areas of their productive use as a motivating and illustrative tool that also enhances understanding of a subject, formulated principles of integrating game practices into foreign language teaching.

Введение

Подходы к интеграции компьютерно-игрового дискурса в современное образовательное пространство активно исследуются и внедряются за рубежом, а в последние годы и в России. Однако многие аспекты взаимодействия этих дискурсивных пространств являются дискуссионными, а прикладные аспекты требуют более пристального внимания и всестороннего освещения, что определяет актуальность исследования элементов игрофикации с позиции лингводидактики как области их продуктивного применения. Изменения педагогического дискурса в процессе внедрения компьютерных игр как дидактического инструмента затрагивают широкий спектр вопросов: мотивации в обучении, создания обучающего контента, подготовки педагогов, разработки новых форм работы, гендерных различий, рисков игромании, классификации игр.

В задачи данного исследования входят анализ трансформаций педагогического дискурса как результата процессов игрофикации; изучение зарубежного опыта в интеграции игропрактик в школе; определение методологических основ для использования компьютерных игр как лингводидактического инструмента в преподавании иностранного языка.

В работе использовались следующие методы исследования: изучение и анализ теоретических источников; инвентаризация изменений в образовательном пространстве под влиянием компьютерно-игрового

дискурса; описание дидактических концепций интеграции компьютерной игры в процесс обучения в целом и иностранным языкам в частности.

Теоретическую базу исследования составляют в первую очередь немецкоязычные источники, что обусловлено не только системным характером развития и изучения игропрактик в немецком медиаобразовании, но и разнообразием разработанного дидактического инструментария, размещаемого в открытом доступе. Отечественный педагогический дискурс традиционно включает в себя игровую деятельность как один из значимых метапредметных инструментов развития познавательной активности, мотивации, социализации, организации учебной деятельности на разных этапах обучения. Социальный характер игровой деятельности детей нашел отражение в работах Д. Б. Эльконина, Л. С. Выготского, Ф. Н. Леонтьева. Основываясь на положениях Д. Б. Эльконина о ключевой роли сюжетно-ролевой игры, Н. А. Горлова отмечает необходимость включать в процесс обучения иностранным языкам игру как элемент персонального развития учащегося и игровую деятельность для его социального развития [2, с. 315].

В последнее десятилетие в понимании места игровой деятельности в образовательном пространстве произошли кардинальные сдвиги, в том числе как ответ на активно развивающуюся индустрию коммерческих игр (Т. Виттинг, С. Детердинг, Э. Клопфер, М. Гайслер, К. Вендт). Практическая значимость исследования заключается в возможности использовать описанные игропрактики в обучении немецкому языку в школе и вузе на начальном и среднем этапах, а также разработать на их основе дидактические материалы для преподавания других языков.

Трансформации педагогического дискурса под влиянием игрофикации

Педагогический дискурс расширился за счет появления направления *игропедагогика/игропрактика*. В зарубежном медийном образовательном пространстве вопросы игропрактики активно обсуждаются, анализируются, критикуются, разрабатываются. Русскоязычные источники по данному направлению пока не столь многочисленны, в большей степени освещают прикладные аспекты и алгоритмы создания игр. В то же время материалы, публикуемые на немецком и английском языках, представляются нам весьма интересными, заслуживающими освещения и теоретического осмысления с позиции современного педагога.

По словам К. Вендт, «игра предоставляет участникам пространство, в котором они могут получить опыт в ситуациях, с которыми они не сталкиваются в реальной жизни» [12, S. 8]. При этом эффект обучения проявляется как вторичный продукт, формируемый неосознанно, по доброй воле и согласно внутренней мотивации. Возможно, в этом кроется одно из ключевых расхождений форм взаимодействия в традиционном педагогическом дискурсе и компьютерно-игровом. Педагоги в разных странах оценили возможности последнего по моделированию условий, в которых участник побуждается к решению разнотипных задач, поиску оптимального выбора и, как следствие, формированию определенных компетенций.

Возможности компьютерно-игрового дискурса в качестве обучающего привлекали внимание зарубежных исследователей с момента роста их популярности как вида развлечения. Так, в педагогическом сообществе Германии активно формируется понятийное поле «*цифровая игровая культура*» (*Digitale Spielekultur*) [Ibidem, S. 9], в рамках которого рассматриваются возможности интегрировать в традиционные формы обучения коммерческие компьютерные игры (А. Мартин, 2017), вопросы формирования идентичности и социальных компетенций (Carolin Wendt, 2017). А. Мартин подчеркивает различие игры как дидактического инструмента (игры, включающие в себя определенный учебный компонент, адаптированные для использования на занятии, часто интегрированные с конкретным учебным комплексом) и так называемых *развлекательных компьютерных игр* (*unterhaltungsbezogene Computerspiele*), не подходящих для непосредственного использования в процессе обучения [10]. Тем не менее именно данный сегмент компьютерно-игрового дискурса в роли дидактического инструмента вызывает в последнее десятилетие живую дискуссию и критику в образовательном сообществе.

Значимым понятием в данной дискуссии является процесс, обозначаемый терминами *игрофикация/геймификация*, неразрывно связанный с процессом внедрения игр в образование. Исследования в данном направлении получили широкое распространение в 2010 году. В 2012 г. профессор К. Вербах определил игрофикацию как процесс использования игровых механик и игрового мышления для решения неигровых проблем и для вовлечения людей в какой-либо процесс. Подходы к понятию *игрофикация* подробно рассматривались в работе Ю. П. Олейник [4]. Специфика таких новых педагогических профессий, как *игропрактик*, *игромастер*, *игропедагог*, освещается в статье И. В. Герлах [1].

М. Гайслер (Martin Geisler) обозначает игрофикацию как «интеграцию игровых элементов в неигровое пространство», в том числе систему поощрений и бонусов, маркеров успеха; указывает на противоречивость внедрения компьютерной игры в образовательное пространство, выделяя при этом в качестве значимого фактора те компетенции, который играющий приобретает в процессе игры. Автор отмечает, что многие навыки, приобретаемые в процессе игры, не находят применения за ее пределами, однако развитие навыков по решению конкретной задачи, реакции, мелкой моторики, способность получить представление и сформировать мнение, социальные, коммуникативные компетенции (справедливо для многопользовательских игр) можно рассматривать в качестве достижимой цели [7]. При этом важным является, чтобы играющие продолжали воспринимать происходящие процессы как игру. М. Гайслер рассматривает компьютерные игры как дидактический инструмент, в том числе для общекультурного развития, имеющий свои

плюсы и минусы, и подчеркивает, что потенциал данного инструмента реализуем в том случае, если во внимание принимаются интересы обучающегося.

Зарубежный опыт в интеграции игропрактик в школе

В своем анализе игрофикации как части образовательного пространства М. Гайслер отмечает консервативность последнего, доминирующую роль книжного формата передачи знаний, указывает на периферийное положение видеоматериалов и фильмов и задается вопросом об «устаревших представлениях педагогического сообщества о процессе обучения и его содержании» [Ibidem]. В качестве аргумента в пользу описываемых изменений в образовательном пространстве в немецкоязычных источниках приводится следующая статистика (исследование 2018 года), которую педагогическое сообщество не может игнорировать: две трети всех учащихся в возрасте от 6 до 13 лет регулярно играют в компьютерные игры, в возрастной группе 12-19 лет – почти три четверти [9, S. 8]. В рамках данного исследования мы не ставили цель сопоставить эти данные, однако представляется, что различия между Россией и Германией будут незначительными в силу общемирового характера данной тенденции.

Остановимся подробнее на предлагаемых в литературе способах интеграции компьютерной игры в образовательное поле. Среди возможных сценариев использования потенциала коммерческих игр (мотивирующего, иллюстрирующего и углубляющего понимание определенных областей) А. Мартин выделяет 1) спортивные игры для достижения автоматизма движений, изучения игровых тактик, обсуждения нарушений правил; 2) исторические стратегии, позволяющие добиться топографической наглядности и передачи масштаба действий; 3) строительные и экономические стратегии как инструмент формирования экономических компетенций; 4) ролевые игры, дающие возможность оценивать последствия принимаемых решений в спорных вопросах; 5) игры, в которых рейтинг достигается через решение головоломок, в качестве иллюстрации когнитивных процессов при мозговой активности [10, S. 96].

В прикладном аспекте обзор публикаций позволяет выделить ряд рекомендаций. Например, предлагается: 1) подбирать игры, содержание которых максимально подходит под конкретную изучаемую тему; 2) внедрить в образовательный процесс одну большую игру, в которой участвуют ученики всей школы; все дети в нее вовлечены, но на уроках игровая часть фактически отсутствует, в процессе обучения учащиеся приобретают ресурсы или игровую валюту, которая далее будет востребована в рамках игры; 3) использовать возможности тематических многосерийных игр, которые проходят через большое количество уроков; 4) использовать на уроке отдельные игровые технологии (например, *технология, связанную с дополненной реальностью*) посредством приложений; 5) вводить игровые элементы при организации урока в формате *перевёрнутого класса*, добиваясь в процессе проектирования урока, чтобы учащиеся испытывали потребность получить теоретические знания.

Теоретические основы игрофикации нашли определенное освещение в отечественном научно-педагогическом дискурсе, однако способы и результаты практического применения в разных предметных областях чаще остаются за рамками таких исследований. Учитывая роль немецких исследователей и практиков в становлении игрофикации как педагогического подхода, обратимся еще раз к опыту немецких коллег в области разработки игрового обучающего контента в целях обучения иностранным языкам.

Потенциал компьютерной игры в обучении иностранному языку

Рассмотрим два примера интеграции игрового контента в обучение иностранным языкам – использование коммерчески успешной обучающей игры, вынужденно переведенной в дистанционный формат в период пандемии, и коммерческой компьютерной игры, адаптированной под обучающие цели.

С 2008 года в Германии под эгидой Немецко-русского форума и при содействии земельных министерств культуры ФРГ проводится игра “*Spielend Russisch lernen*” («Учить русский, играя») [5]. В интеллектуальном соревновании ежегодно принимают участие более 4500 учеников школ Германии, Австрии, Швейцарии. В основу легла популярная лингвистическая игра “*New Amici!*”, целью которой является усвоение вокабуляра и культурных особенностей страны изучаемого языка через выполнение заданий и перевод в языковой паре DE-RU. Материал представлен в виде викторины (языковой и страноведческий блоки). Игровая компонента реализуется через 1) командный характер; 2) выраженную соревновательность (чтобы успешно выполнять свои задания, необходимо отслеживать ответы на вопросы своих соперников); 3) наличие сюжета и категорий («Друзья», «Путешествия», «Животные», «Праздники и традиции» и др.); 4) прохождение трех этапов соревнования; 5) разработанную игровую символику; 6) поощрение в виде призов (для команд-финалистов – ознакомительная поездка в Россию).

Усвоению материала в процессе игры способствуют смешанный состав команд, учет уровня владения языком. В 2020 г. игра впервые прошла в виртуальном формате. Регламент игры и приведенные выше элементы в определенной степени сближают ее с сетевыми компьютерными играми, однако в целом это игра «старой формации», адаптированная к новым реалиям.

В качестве другого примера рассмотрим актуальную дидактическую концепцию, опубликованную на сайте Органа надзора за деятельностью частных радио- и телекомпаний и операторов телекоммуникационных

услуг земли Баден-Вюртемберг. Данный ресурс предоставляет в широкий доступ целый спектр разработок по интегрированию компьютерных игр в процесс обучения в школе на материале разных школьных предметов, для разного уровня подготовки. Материалы созданы в кооперации со Школой компьютерных игр Штутгарта и размещены в разделе GAMES im Unterricht [13].

Целевая аудитория игры *Influent* – изучающие иностранный язык (на данном этапе доступны версии для 20 языков) в первый год обучения. Управляя героем Эндрю, игроки собирают свой список слов (420) повседневного обихода (5 тем), которые даются в контексте, в коллокации с прилагательными, глаголами. Слова в процессе игры необходимо использовать, а список задач позволяет игроку фиксировать успех, продвигаясь к цели [8].

Автор дидактической концепции Штефани Вёснер (Stephanie Wössner) предлагает чередование самостоятельной и групповой форм работы, в которых ученики последовательно (3-5 недель) проходят следующие этапы:

- знакомство с лексикой в игровом контексте, систематизация лексики по тематическим группам;
- отбор слов с точки зрения личной значимости;
- подбор иллюстративного материала, создание игры с помощью технологии CoSpaces Edu (5 уровней, каждый уровень вводит 6-10 понятий) на основе отобранного материала для других учеников;
- повторение лексики через прохождение игр других учеников;
- проектирование с помощью технологии дополненной реальности дома/квартиры/комнаты своей мечты (минимальное количество объектов – 30);
- создание своей истории, в которой каждый из выбранных объектов становится элементом этой истории;
- презентация своей истории в формате скринкаста (видеозаписи с компьютера).

Таким образом, учебный материал усваивается через взаимодействие с игровой средой, наблюдение за игроками, их оценивание.

С точки зрения современных форм обучения иностранному языку в описанной выше концепции представлены все этапы развития лексических навыков: ознакомление (имитативно-воспроизводящие упражнения), апробация (ситуативно-поисковые упражнения), тренировка (репродуктивные упражнения), активизация (проективно-моделирующие виды работы) [3, с. 147]. Н. А. Горлова указывает на важность формирования у учеников уже на начальном этапе ведения собственного словаря, желательно на бумажном носителе. Однако практикующий учитель знает сложность этой внешне простой задачи; в реалиях школы она довольно часто решается путем формирования отрицательной мотивации (через оценку, авторитарную позицию учителя). Описанные выше игры, безусловно, могут способствовать формированию положительной мотивации в первую очередь за счет актуального формата подачи материала, комбинации индивидуальных и групповых форм работы, их соответствия возрастным особенностям усвоения информации.

Игра *Influent* требует значительного временного ресурса; на начальном этапе нашего исследования был получен эмпирический опыт интегрирования дидактической компьютерной игры “Unsere Straße. Deutsch lernen im Alltag” [11] в процесс обучения немецкому языку как второму иностранному на начальном этапе (группа студентов 1 курса лингвистического направления) и на среднем этапе (ученики общеобразовательной школы), который позволяет отметить некоторые промежуточные результаты.

1. В обеих группах отмечаются рост вовлеченности обучающихся в непосредственный процесс обучения, их готовность к выполнению заданий. Этому способствует прагматическая установка предлагаемых в игре заданий: моделируемые повседневные ситуации (поиск зубной щетки, покупка фруктов, разговор с продавцом) в интерактивном формате (необходимо найти, разместить в соответствующем месте, ответить на запрос, выбрать продукты и т.д.) позволяют обучающемуся приблизиться к культурно-бытовой среде страны изучаемого языка.

2. Вариативность сценария развития повседневных сюжетов позволяет поддерживать интерес на протяжении значительного времени, что требует дополнительных усилий при традиционном подходе в работе с новой лексикой.

3. Обучающиеся, испытывающие затруднения при работе над лексикой в устном формате (упражнения, перевод, вопросно-ответная форма), при изучении новых слов посредством прохождения игровых модулей чувствуют себя более комфортно, успешно справляясь с заданиями.

4. Включение соревновательного компонента существенно улучшает мотивацию студента к выполнению заданий, атмосферу занятия, отношение обучающихся к содержанию образовательного процесса и изучаемому иностранному языку в целом.

5. Следует отметить вспомогательный характер данного дидактического инструмента, так как в апробированной игре тексты представлены в устном и письменном формате, однако все виды заданий направлены на развитие рецептивных видов речевой деятельности (аудирование и чтение). Однако концепция игры позволяет органично дополнить занятие заданиями на говорение и письмо.

Полагаем, что в описанном формате в полной мере реализуются такие принципы интегративного подхода к обучению иностранным языкам, как принцип культуросообразности, принцип креативности, принципы вариативности и ориентации на саморазвитие. Коммерческие компьютерные игры могут рассматриваться как вспомогательный эффективный инструмент формирования социокультурной, лингвистической, коммуникативной компетенции. В основе их успешной интеграции в информационно-обучающее пространство лежит опора на такие специфические черты игровой деятельности, как соревновательность, командный характер, вовлеченность, вариативность сценариев.

Заключение

Проведенное исследование позволяет сделать следующие выводы.

Во-первых, изменения педагогического дискурса под влиянием процессов игрофикации затрагивают как дискурсивные структуры, что отражается в появлении новых понятий *игрофикация/геймификация* и расширении функций учителя в качестве субъекта дискурса (*игропрактик, игропедагог*), так и дискурсивные стратегии, формируемые в рамках понятийного поля *цифровая игровая культура*.

Во-вторых, зарубежный опыт в интеграции игропрактик в школе свидетельствует о том, что новые формы взаимодействия ученика, учителя и содержания образовательного процесса, доступные в рамках компьютерно-игрового дискурса, позволяют моделировать условия для формирования коммуникативных и прочих социально значимых компетенций и навыков. Компьютерные игры как дидактический инструмент предлагают широкий спектр возможностей для общекультурного развития, затрагивая области географии, истории, экономики, спорта, сближают учебный материал и интересы современного ребенка.

В-третьих, интеграция элементов компьютерно-игрового дискурса в процесс обучения иностранным языкам способствует активному формированию когнитивных стратегий и социокультурной компетенции, усвоению лексики и речевых образцов повседневной и социальной тематики, положительной мотивации к изучению иностранного языка.

Процессы игрофикации в образовании отражают внимание к интересам обучающегося; способствуют формированию нового дидактического инструментария и информационно-обучающей среды. Под влиянием таких факторов, как популярность компьютерных игр как формы досуга, общая тенденция к информатизации, снижение эффективности традиционных подходов к обучению и необходимость поиска новых форм подачи информации и развития мотивации обучающихся, образовательный дискурс претерпевает значимые изменения, в том числе способствует появлению новых профессий и каналов педагогического взаимодействия.

Перспективным для дальнейшего исследования представляется изучение вопроса интеграции на системной основе современных обучающих и коммерческих игр в процесс обучения иностранным языкам на разных ступенях образования в качестве элементов информационно-обучающей среды; в дальнейшем планируется исследование влияния интегрированных игровых компонентов в обучении студентов лингвистического направления на степень усвоения базовых речевых структур и коммуникативных стратегий при изучении немецкого языка как второго иностранного.

Источники | References

1. Герлах И. В. Игрофикация и педагогические профессии будущего // *Norwegian Journal of Development of the International Science*. 2020. № 39. Pt. 4. P. 7-10.
2. Горлова Н. А. Методика обучения иностранному языку: учеб. пособие для студ. учреждений высш. проф. образования: в 2-х ч. М.: Изд. центр «Академия», 2013. Ч. 1. 336 с.
3. Горлова Н. А. Методика обучения иностранному языку: учеб. пособие для студ. учреждений высш. проф. образования: в 2-х ч. М.: Изд. центр «Академия», 2013. Ч. 2. 272 с.
4. Олейник Ю. П. Игрофикация в образовании: к вопросу об определении понятия [Электронный ресурс] // *Современные проблемы науки и образования*. 2015. № 3. URL: <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20103> (дата обращения: 20.03.2021).
5. Bundescup "Spielend Russisch lernen" [Электронный ресурс]. URL: <http://www.spielendrussisch.de/index.html> (дата обращения: 27.03.2021).
6. Die Plattform für den pädagogischen Einsatz von Computerspielen im Unterricht [Электронный ресурс]. URL: <https://games-im-unterricht.de> (дата обращения: 25.03.2021).
7. Geisler M. Die Widersprüchlichkeit des freiheitlichen Wesens von Spiel und seiner Verwendung als Lernmittel [Электронный ресурс]. URL: www.medien-im-diskurs.de (дата обращения: 25.03.2021).
8. Influent. Language Learning Game [Электронный ресурс]. URL: <https://playinfluent.com/languages/> (дата обращения: 25.03.2021).
9. KIM-Studie 2018. Kindheit, Internet, Medien [Электронный ресурс]. URL: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2018/KIM-Studie_2018_web.pdf (дата обращения: 20.03.2021).
10. Martin A. Fachdidaktische Potenziale des Einsatzes kommerzieller Computerspiele im Pädagogikunterricht [Электронный ресурс] // *Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht*. Düsseldorf - München, 2017. S. 92-100. URL: https://www.grimme-medienbildung.de/fileadmin/Grimme/Nutzer_Dateien/Medienbildung/Dokumente/SR-DG-NRW_05-Spielend_lernen.pdf (дата обращения: 25.03.2021).
11. Unsere Straße. Deutsch lernen im Alltag [Электронный ресурс]. URL: https://www.goethe.de/lrn/pro/str/index.html?wt_sc=strasse (дата обращения: 25.04.2021).
12. Wendt C. Warum Games wichtig für eine umfassende Bildung sind [Электронный ресурс]. URL: stiftung-digitale-spielekultur.de/app/uploads/2020/01/Bildung_neu_gestalten_mit_Games-web-einzeln-27.06.19.pdf (дата обращения: 27.03.2021).
13. Wössner S. Influent. Games im Unterricht [Электронный ресурс]. URL: <https://games-im-unterricht.de/en/node/167> (дата обращения: 27.03.2021).

Информация об авторах | Author information

RU

Новикова Лариса Валерьевна¹, к. филол. н., доц.

Цысь Антон Валерьевич²

^{1,2} Нижневартковский государственный университет

EN

Novikova Larisa Valeryevna¹, PhD

Tsys Anton Valeryevich²

^{1,2} Nizhnevartovsk State University

¹ larissa0211@yandex.ru, ² antonv457@yandex.ru

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 27.04.2021; опубликовано (published): 30.06.2021.

Ключевые слова (keywords): компьютерно-игровой дискурс; игропедагогика; игрофикация; игропрактика; обучение иностранному языку; лингводидактика; computer game discourse; game pedagogics; gamification; game practice; foreign language teaching; linguo-didactics.