

RU

Геймификация контролируемой самостоятельной работы иностранных студентов-лингвистов в процессе изучения русского языка как иностранного

Спивакова Е. М.

Аннотация. Цель исследования – продемонстрировать возможности содержательной геймификации контролируемой самостоятельной работы иностранных студентов-лингвистов, изучающих русский язык, на примере авторской игры. В статье впервые предлагается применение геймификации к контролируемой самостоятельной работе иностранных обучающихся вуза и приводится разработанная автором игра, чем обусловлена новизна исследования. В результате автор выделяет девять элементов геймификации, шесть этапов геймификации контролируемой самостоятельной работы иностранных студентов и предлагает методическую разработку, включающую игровой сюжет, правила и задания.

EN

Gamification of guided independent work of foreign linguistics students in the process of learning Russian as a foreign language

E. M. Spivakova

Abstract. The aim of the study is to demonstrate the potential of meaningful gamification in guided independent work of foreign linguistics students studying Russian, using the example of an original game. This article is the first to propose the application of gamification to guided independent work of foreign university students and presents a game developed by the author, which constitutes the novelty of the research. As a result, the author identifies nine elements of gamification, six stages of gamification for guided independent work of foreign students, and offers a methodological framework that includes a game plot, rules, and assignments.

Введение

Целью современного языкового образования является формирование языковой личности. В процессе усвоения русского языка как иностранного (РКИ) формируется вторичная языковая личность (Горицкая, 2014; Гребенникова, Глебенко, Каллаур, 2021). К компетенциям вторичной языковой личности можно отнести:

- 1) владение вербально-семантическим кодом языка на таком уровне, когда инофон не ищет соответствий в системе родного языка, а постепенно выстраивает вторичную систему изучаемого языка;
- 2) владение стилистической стороной речи;
- 3) владение фонетическими нормами языка;
- 4) владение паттернами поведения, характерными для носителей изучаемого языка;
- 5) знание культурологических особенностей народа, который говорит на изучаемом языке;
- 6) преобразованная мотивационно-личностная сфера субъекта, включающая готовность вступить в межкультурный диалог (Андрушкевич, 2021; Степанова, Громенко, Амелина, 2021), адекватность ценностных установок личности такому общению, ряд сформированных личностных черт, таких как эмпатия, толерантность, готовность принимать культурные различия и так далее. Надо отметить, что Л. Н. Тихомировой (2021) были выделены компоненты межкультурного характера, вызывающие трудности в общении: лексический, грамматический, этический, страноведческий и информативный. Развитые компетенции вторичной языковой личности позволяют преодолеть трудности в общении, обусловленные вышеперечисленными компонентами.

Формированию вторичной языковой личности способствует максимальное погружение в среду изучаемого языка, регулярное включение иностранного обучающегося в межкультурную коммуникацию, не исчерпывающуюся общением с преподавателями на занятиях. Это предполагает интенсивную самостоятельную

работу иностранных студентов, изучающих РКИ. Самостоятельная работа должна быть системной, постоянной, контролируемой для достижения ее наибольшей эффективности.

Особенно актуальным становится вопрос об организации контролируемой самостоятельной работы иностранных студентов на старших курсах, так как:

- количество аудиторных часов на собственно языковые дисциплины в учебных планах сокращается из-за необходимости выделить время для изучения специальных предметов;
- прожив два или три года на территории РФ, иностранные обучающиеся наладили быт, не испытывают существенных затруднений в бытовой коммуникации и, соответственно, не чувствуют острой потребности в развитии и совершенствовании языковых знаний и речевых умений, что приводит к снижению мотивации к изучению РКИ;
- на среднем и продвинутом этапе изучения РКИ (от B1 к C1) прогресс в развитии вторичной языковой личности не так заметен, как на начальном этапе; иногда даже наблюдается регресс – увеличение числа ошибок в речи иностранца, связанное с тем, что инофон отходит от речевых образцов и строит высказывания самостоятельно, расширяется количество ситуаций общения. Это также может оказать негативное влияние на мотивацию к изучению языка.

Эффективным средством повышения мотивации иностранных студентов к самостоятельной работе, направленной на совершенствование языковых, речевых и межкультурных компетенций, может стать геймификация.

Всем вышесказанным обусловлена актуальность данного исследования.

Достижение цели предполагает решение следующих задач:

- дать определение понятию «геймификация», отделив его от смежных понятий «эдьютейнмент», «игра», «дидактическая/обучающая игра»;
- определить элементы геймификации контролируемой самостоятельной работы иностранных студентов по РКИ;
- выделить этапы геймификации контролируемой самостоятельной работы иностранных студентов-лингвистов по РКИ;
- проиллюстрировать изложенные в статье положения методической разработкой, включающей сюжет и правила игры, примеры игровых заданий.

В процессе исследования были задействованы следующие методы: анализ научно-методической литературы с целью определения понятия «геймификация» и разграничения ряда смежных понятий; обобщение педагогического опыта организации самостоятельной работы по РКИ в группах иностранных обучающихся с целью выявления проблем и постановки задач, требующих решения.

Теоретические основы исследования. Понятие геймификации, элементы геймификации и отличие геймификации от игры рассматриваются в работах А. З. Алексеевой, Г. С. Соломоновой, Р. Р. Аетдиновой (2021), Я. А. Макаенко (2024), И. В. Нефёдова и А. В. Ши (2022), Т. И. Тихонович (2021), а также в коллективной монографии «Геймификация в современном педагогическом образовании: атлас лучших практик» (2021).

Практическая значимость исследования состоит в возможности использования предложенной методической разработки (сюжета, правил игры, игровых заданий) при организации контролируемой самостоятельной работы по РКИ студентов-лингвистов старших курсов.

Обсуждение и результаты

Термин «геймификация» (также – геймизация и калька «игрофикация») был впервые введен в научный оборот в современном значении в начале XXI века программистом и разработчиком компьютерных игр Н. Пеллингом. Активное использование геймификации в коммерческой деятельности и работе с персоналом начинается с 2010 года. В 2011 году немецкий исследователь С. Детердинг охарактеризовал геймификацию в контексте образования (По: Караваев, Соболева, 2017).

Анализ определений геймификации, данных различными исследователями, позволяет выделить три подхода к пониманию этого явления.

Наиболее широкий подход отражен в работе Н. Ю. Шакировой, Н. Н. Касаткиной, Н. А. Личак и С. В. Дандановой (2020). Перечисленные исследователи понимают геймификацию как способ передачи учебного содержания студенту в наиболее доступной форме, сопровождающийся формированием устойчивой мотивации к изучению предмета. Такая передача знаний может реализовываться как в онлайн, так и в офлайн режимах. Хотя геймификации свойственна аддиктивность (формирование стойкой мотивации к деятельности, обусловленное системой игровых поощрений и наказаний), такой подход, на наш взгляд, несколько размывает специфику определяемого явления. Принцип доступности является общедидактическим, и практически любая педагогическая технология направлена на формирование у обучающихся мотивации к образовательной деятельности.

Наиболее узкий подход заключается в том, что геймификация понимается исключительно как применение механик, используемых обычно в компьютерных играх, в различных приложениях, не предназначенных для игры: в приложениях для покупателей торговой сети и клиентов фирмы, в образовательных ресурсах и тому подобных. Этот подход ограничивает область применения геймификации в образовании исключительно работой с цифровыми платформами (Говоров, Говорова, Валитова, 2018).

Самый распространенный подход сводится к тому, что геймификация понимается как использование элементов и механик игры в неигровых контекстах с целью достижения неигровых (профессиональных, коммерческих,

образовательных) целей (Антоновский, Жуйкова, 2024). Геймификация – это способ изменить поведение людей, привлечь к определенному виду деятельности и увлечь им, используя такие естественные мотивы, как стремление получить удовольствие, выиграть в соревновании, нежелание потерять игровые достижения.

Понятие геймификации необходимо отличать от смежных понятий игры, дидактической (обучающей) игры, эдьютейнмента.

Термин «эдьютейнмент» следует признать одновременно более широким и более узким, чем геймификация. Эдьютейнмент представляет собой гибридную образовательную технологию, реализующую принцип обучения через развлечение с помощью различных приемов: игровых, коммуникативных, творческих (Спивакова, 2023). Таким образом, область применения геймификации шире, чем эдьютейнмента: последняя технология используется исключительно в образовании. В то же время геймификация ограничивается использованием только игровых механик и элементов, а в рамках эдьютейнмента применяются любые средства для привлечения аудитории: видеоматериалы, творческая деятельность, драматизация, экскурсия и так далее.

Понятие «геймификация» не тождественно понятию «игра». Игра представляет собой деятельность в воображаемой ситуации, цель которой заключается не в достижении определенного результата в реальной действительности, а в самой деятельности. Даже в том случае, если игра носит соревновательный характер и допускает возможность выигрыша или проигрыша, или это компьютерная игра, предполагающая определенную «лестницу достижений», игрок получает результат только в игровом мире, не за его пределами. Геймификация нацелена на то, чтобы участник процесса совершал неигровые действия, имеющие реальный результат, подчиняясь при этом логике игры.

Наиболее размытой представляется граница между геймификацией и применением игровых приемов и дидактических игр в обучении. Дидактическая игра преследует вполне реальные цели: автоматизацию навыков, получение знаний, развитие умений. Различие вышеназванных явлений прослеживается по двум направлениям.

Геймификация не предполагает трансформации учебного содержания и не обязательно требует изменения форм деятельности обучающегося. Так, во время игры в «виселицу», когда иностранные студенты угадывают слово по буквам, а в случае их ошибки ведущий дорисовывает изображение виселицы и казнимого на ней условного человечка, деятельность обучающихся существенно отличается от той, к которой они привыкли во время традиционного лексического тренинга. Если же от обучающегося потребуются, например, создание электронных карточек и выполнение теста, это не будет осознаваться как игра, это будет традиционное задание. Но геймификация образовательного курса может предполагать и традиционные задания тоже. Поэтому область применения геймификации шире. Нельзя ограничить образовательную деятельность только игрой, но можно осуществить геймификацию целого учебного курса.

Второе направление различия заключается в том, что игра, игровой прием в обучении – это эпизодическое явление. Игра заканчивается, и обучающиеся возвращаются к традиционным видам работы. Геймификация предполагает системное изменение организации учебной деятельности. Согласно К. Каппу, геймификация может быть структурной, когда в учебном процессе используются отдельные игровые механики и элементы (например, набор студентами очков, система уровней), и содержательной, когда весь процесс обучения строится на едином игровом сюжете и подчиняется правилам игры (По: Титова, Чикризова, 2019).

Геймификация предполагает использование игровых механик, игровых динамик и игровой эстетики. Игровые механики – это правила и структура игры: система очков и уровней, достижений, наград и наказаний. Игровые динамики – это сюжет игры, развитие игровых персонажей, путь игрока, описание того, как работают игровые механики, как они откликаются на игровые действия. Игровая эстетика – все, что вызывает эмоциональный отклик игроков, плюс игровой антураж, например, аватары игроков, бэйджи, оформление турнирной таблицы.

К преимуществам геймификации можно отнести:

1. Аддиктивность. Когда обучающийся включился в игру, ему становится сложно из нее выйти: игра приносит удовлетворение, копятся достижения, наблюдается постоянный прогресс. Выход из игры предполагает потерю достижений, в которые инвестированы время и труд.

2. Снижение уровня стресса. Ошибка в игре не обязательно приводит к негативным последствиям. Неудача в игре воспринимается менее серьезно, чем неудача в учебе. Всегда можно начать с начала и даже сменить роль и выбрать другой маршрут.

3. Развитие творческого мышления.

4. Развитие механизма прогнозирования. Обучающийся выстраивает игровую стратегию, которая может обеспечить максимально эффективное продвижение к более высоким уровням, просчитывает риски.

5. Развитие социальной ответственности. В случае командной игры решения каждого участника оказывают влияние на успех команды.

6. Эмоциогенность. Переживание положительных эмоций в процессе обучения способствует более прочному усвоению материала.

7. Интерактивность. Геймификация образовательного процесса предполагает активное включение студента во взаимодействие не только с преподавателем, но и с другими игроками.

Главными рисками геймификации нужно считать следующие:

1. Формирование исключительно внешней мотивации, когда обучающийся выполняет задания только для того, чтобы набрать игровые очки. В этом случае возможно жульничество: плагиат, использование искусственного интеллекта, попытки выдать работу другого студента за свою.

2. В случае если игровые механики и динамики непонятны студентам, если обучающиеся не готовы к игровому взаимодействию, геймификация может повысить уровень стресса вместо того, чтобы понизить его.

Преодолению риска способствуют понимание элементов геймификации, осознание того, как эти элементы связаны между собой, и соблюдение последовательности этапов геймификации контролируемой самостоятельной работы иностранных студентов. К элементам геймификации можно отнести следующие:

1. Цель. Цель должна быть конкретной, реалистичной, то есть достижимой в установленный промежуток времени. Цель должна быть понятна не только преподавателю (мастеру игры), но и иностранным обучающимся (игрокам).

2. Мотивация. Игроки должны быть мотивированы, причем внешняя мотивация должна постепенно перерасти во внутреннюю. Внешняя мотивация достигается за счет продуманной системы игровых поощрений и наказаний, визуализации «лестницы достижений» каждого игрока. Внутренняя мотивация обеспечивается удовольствием, удовлетворением от самой игры. Эти эмоции могут быть получены игроками, если задания в игре носят творческий, нетривиальный характер, есть возможность испытать чувство собственной значимости, представляя результаты своей деятельности группе. В процессе игры иностранные обучающиеся активно общаются, и это общение является доброжелательным и интересным для всех.

3. Игроки. Участники игры должны быть ознакомлены с игровыми механиками и динамиками и согласны принять правила игры. Желательно, чтобы группа была уже «сработавшейся»: чтобы иностранные студенты хорошо знали друг друга и преподавателя, выполняющего роль мастера игры, сознавали свои способности и интересы.

4. Мастер игры. Преподаватель, взявший на себя роль мастера игры, осуществляет следующие функции: 1) организационную, то есть разрабатывает игровые механики и динамики, предлагает задания, ведет турнирную таблицу, определяет время встреч команды и т. д.; 2) контролирующую, то есть определяет, выполнено ли задание, начисляет игровые очки или, наоборот, назначает игровые штрафы; 3) консультирующую, то есть разъясняет правила игры в случае необходимости, дает советы по выполнению игровых заданий. Важно, чтобы мастер игры не выходил за рамки своих полномочий, предлагая советы, и не навязывал игроку определенных тактик и действий.

5. Игровые механики. Правила и структура игры должны быть понятны игрокам и не усложнены искусственно.

6. Игровые динамики. Необходимо, чтобы реализация цели была очевидна и визуализирована. Игрок должен иметь возможность отслеживать свой прогресс: видеть, сколько очков он получает за каждое задание, как продвигается по «лестнице достижений», переходит на новые уровни. Таким же очевидным должен быть и прогресс команды. В нашей концепции игроки не соревнуются между собой, а совместно работают над достижением общей цели, и в конце каждой игровой недели командная «копилка достижений» пополняется.

7. Игровая эстетика. Именно игровая эстетика обеспечивает эмоциональный отклик игроков. На реализацию этой задачи работают игровой сюжет, наличие у каждого игрока роли и аватара, а также возможность представить результат своей работы группе, получить одобрение. Также эмоции вызывает оформление турнирной таблицы и доски объявлений.

8. Игровые задания. В зависимости от целей геймификации требования к заданиям могут разниться. Для обеспечения эффективности самостоятельной работы иностранных студентов по РКИ игровые задания должны быть: а) творческими; б) связанными либо с программой изучаемых дисциплин, либо со студенческими исследованиями (курсовыми, дипломными работами); в) коммуникативно ориентированными; г) хотя бы в некоторых случаях – требующими взаимодействия с другими членами группы и с носителями языка; д) разнообразными, так чтобы каждый игрок мог выстраивать индивидуальный маршрут, наиболее соответствующий личным потребностям, интересам и возможностям; е) разноуровневыми; ж) выполнимыми в установленный срок.

9. Результаты. Главное требование к результатам – это их значимость за пределами игры. Например, написанный в процессе игры параграф курсовой работы, приобретенное умение, льготы на экзамене и т. д.

Геймификация контролируемой самостоятельной работы иностранных студентов включает шесть этапов:

- 1) целеполагание;
- 2) содержательное планирование;
- 3) структурное планирование;
- 4) организационный этап;
- 5) реализация;
- 6) рефлексия.

Первым этапом геймификации контролируемой самостоятельной работы иностранных обучающихся становится целеполагание. Преподаватель ставит конкретные, выполнимые цели самостоятельной работы иностранных студентов, связанные с развитием их коммуникативной, исследовательской, лингвистической и межкультурной компетенций.

Определив цели, педагог переходит ко второму этапу – содержательному планированию. На этом этапе определяется учебное содержание, которое должны освоить студенты, что возможно только после консультации с другими преподавателями, работающими со студенческой группой, и научными руководителями иностранных обучающихся. Далее на этапе содержательного планирования выстраивается сюжет игры и разрабатываются игровые задания, которые: а) способствуют реализации поставленных на первом этапе целей; б) связаны с определенным ранее учебным содержанием; в) логично встраиваются в сюжет игры. Задания систематизируются: а) по направленности; б) по степени сложности. Более сложные задания должны приносить игрокам больше очков.

Третий этап – структурное планирование. На этапе структурного планирования продумываются игровые механики и динамики. После этого можно переходить к четвертому этапу.

На четвертом (организационном) этапе подготавливается атрибутика игры (например, доска объявлений), формируется группа игроков, проводится организационное собрание, на котором преподаватель (мастер игры) знакомит игроков с сюжетом и целью игры, разъясняет правила.

Пятый этап – реализация. На этапе реализации игроки выполняют игровые задания, получают очки опыта, продвигаются по лестнице достижений. В конце каждой недели проводится собрание игроков, на котором каждый участник имеет возможность поделиться с группой достигнутыми результатами. В конце этапа реализации подводятся итоги игры, участники получают награды.

Шестой этап – рефлексия. Необходимым этапом геймификации контролируемой самостоятельной работы иностранных студентов является рефлексия. Преподаватель проводит опрос или анкетирование иностранных студентов, чтобы получить обратную связь, анализирует результаты их деятельности и поведение в игре, соотносит полученный результат с поставленными ранее целями.

Далее представленные выше положения будут проиллюстрированы на примере авторской методической разработки, включающей сюжет и правила игры, рассчитанной на семестр, и варианты игровых заданий.

Цель игры – развитие коммуникативных, исследовательских и лингвострановедческих компетенций иностранных студентов-лингвистов, а также гибких навыков, связанных с самоорганизацией в процессе выполнения долгосрочной работы, целеполаганием, выбором стратегии достижения цели, работой в команде. Геймификация призвана изменить поведение студентов так, чтобы побудить их регулярно (еженедельно) выполнять дополнительные задания и публично представлять результаты своей работы. Мы посчитали, что наиболее эффективной в данном случае будет содержательная геймификация.

Участниками игры являются иностранные студенты 3 и 4 курсов, обучающиеся по направлению «Лингвистика», направленности «Межкультурная коммуникация».

Сюжет игры заключается в следующем. На одной из планет звезды Сириус обитает раса гуманоидов, очень похожих на землян. На протяжении многих лет они изучали Землю на расстоянии и даже учили некоторые земные языки. Пришло время отправить на Землю группу ученых, чтобы изучить ее население на месте и составить большой доклад для представления Академии наук. В группу вошли лингвисты, антропологи и специалисты по контактам с местным населением. Их звездолет приземлился на территории России.

Каждый игрок выбирает роль инопланетного ученого, продумывает биографию, рисует аватар, который впоследствии будет представлять его на турнирной таблице.

Атрибутами игры являются доска объявлений, где еженедельно будут представлены задания для выполнения игроками, и турнирная таблица, где отображается прогресс каждого игрока (его место на «лестнице достижений», набранные им очки). Доска объявлений и турнирная таблица могут быть электронными, а могут быть материальными объектами (стенд, флип-чарт).

В начале каждой игровой недели на доске объявлений появляются задания по трем направлениям: лингвистические исследования, страноведение, красноречие. Для удобства игроков, объявления маркированы цветом (например, исследовательские задания – белые, страноведческие – синие, задания на красноречие – красные). На каждом объявлении указано, сколько очков опыта можно получить за выполненную работу. Количество очков зависит от сложности задания. Объявлений должно быть больше, чем игроков, чтобы у участников игры был выбор.

В зависимости от роли и индивидуальной стратегии игрок может выбрать задание любой тематики и сложности, решить, посвятить всю неделю решению одной сложной задачи или нескольких простых.

Некоторые задания требуют коллективной работы, например, интервьюирование носителей языка с целью получения страноведческой информации. В выполнении этого задания участвуют антрополог и специалист по контактам. Антрополог составляет опросник и обобщает полученные данные в докладе, специалист по контактам опрашивает носителей языка и фиксирует ответы. Очки опыта присуждаются сразу по двум направлениям.

Достижение определенного количества очков позволяет игроку перейти на новый уровень «лестницы достижений». В игре четыре уровня: новичок, адепт, эксперт, мастер. По договоренности с преподавателями-предметниками игрок, достигший уровня мастера, получает льготы на экзамене по одной из учебных дисциплин.

Если игрок не выполняет никаких заданий в течение недели, это влечет за собой потерю очков опыта, так как отсутствие деятельности приводит к утрате навыка. Количество штрафных очков возрастает в геометрической прогрессии в зависимости от количества пропущенных недель.

В конце недели проводится собрание команды, на котором игроки представляют результаты своей работы в коротком (до 5 минут) сообщении, присуждаются очки опыта, корректируется турнирная таблица, пополняется новыми данными коллективный доклад. Собрание ведет мастер игры. На протяжении всей недели он доступен для консультаций в мессенджере, где создается группа участников игры.

Содержание заданий зависит от учебного плана группы, от содержания изучаемых дисциплин, от тематики курсовых и дипломных работ студентов. Приведем некоторые примеры.

Задания для исследователя-лингвиста нацелены на развитие исследовательских компетенций и должны помочь в написании курсовых и дипломных работ:

1. Познакомьтесь с фрагментом научной работы (текст выдается мастером игры игроку, который выбрал это задание). Выделите виды синтаксических отношений, которые могут выражать деепричастные обороты. Прочитайте фрагменты новостных текстов (они также выдаются мастером игры). Найдите в них все деепричастные обороты, определите, какие синтаксические отношения они выражают.

2. Познакомьтесь со словарной статьей (текст статьи выдается мастером игры игроку, который выбрал это задание). Какие значения есть у слова «хлеб»? Найдите в словаре пословиц и поговорок 20 паремий со словом «хлеб». Определите, в каких значениях используется это слово в каждой паремии.

Задания для антрополога нацелены на развитие страноведческой компетенции и должны пополнять знания иностранных студентов о России и ее населении:

1. Какие места в городе, где вы сейчас живете, может посетить турист с нашей планеты? Сделайте фото этих мест и составьте о каждом небольшой текст для экскурсовода.

2. Где туристам с нашей планеты лучше покупать продукты: на рынке или в супермаркете? Побывайте в супермаркете и на городском рынке. Составьте список продуктов, которые есть в супермаркете и на рынке. Что можно купить только в супермаркете / только на рынке? Где качество продуктов выше? Какие продукты на рынке дороже, чем в супермаркете? Какие дешевле? Где чаще делают покупки местные жители? Как вы думаете, почему?

Задания для специалиста по контактам нацелены на развитие коммуникативной компетенции и должны развивать умения устной и письменной речи:

1. Не все жители Земли заботятся о природе. Как вы думаете, что жители города, в котором вы сейчас находитесь, могут сделать для защиты природы? Составьте убеждающую речь, чтобы побудить их делать это.

2. Прочитайте рассказ на русском языке (рассказ выбирается в соответствии с читательскими интересами группы). Придумайте такую иллюстрацию, чтобы, увидев ее, люди захотели обязательно прочитать рассказ. Напишите промпт для приложения «Шедеврум», чтобы оно нарисовало эту иллюстрацию. На еженедельном собрании игроков коротко перескажите рассказ, прочитайте ваш промпт, покажите иллюстрацию, объясните, почему вы решили нарисовать именно это.

Пример коллективного задания (антрополог, специалист по контактам):

Какие профессии российская молодежь считает самыми престижными и почему? А что для молодых людей важнее всего в выборе профессии? Составьте опросник, проведите интервью с 25 российскими студентами, напишите доклад по их ответам.

В целом геймификация контролируемой самостоятельной работы иностранных обучающихся по РКИ обеспечивает 1) устойчивую мотивацию студентов; 2) высокую степень удовлетворенности за счет творческого характера заданий, визуализации достижений каждого студента; 3) интерактивность; 4) высокую степень самостоятельности; 5) развитие как профессиональных компетенций, так и гибких навыков; 6) регулярность самостоятельной работы; 7) ее управляемость и контролируемость.

Заключение

Подведем итоги. Геймификация представляет собой использование элементов и механик игры в неигровых контекстах с целью достижения неигровых целей. В отличие от педагогической технологии «эджутейнмент», геймификация использует исключительно игровые элементы, а не любые развлекательные объекты и применяться может не только в образовании. В отличие от игры как таковой, геймификация приносит результаты за пределами игрового мира. Эта технология позволяет изменить поведение людей так, чтобы они выполняли неигровые действия, подчиняясь логике игры и получая удовольствие в процессе. В отличие от дидактической игры геймификация в образовании не обязательно предполагает изменение содержания обучения и даже самих заданий и является более системной: игра ограничена во времени и занимает только часть занятия, а геймификации подвергается учебная деятельность в целом.

К элементам геймификации относятся: 1) цель; 2) устойчивая мотивация; 3) подготовленные игроки; 4) мастер игры, осознающий свои функции и пределы своих полномочий; 5) продуманные игровые механики и 6) динамики; 7) игровая эстетика, формирующая положительные эмоции у игроков; 8) творческие, увлекательные, интерактивные задания разного уровня сложности; 9) достижение значимого за пределами игры результата.

Геймификация контролируемой самостоятельной работы иностранных студентов включает следующие этапы: 1) этап целеполагания; 2) этап содержательного планирования; 3) этап структурного планирования; 4) организационный этап; 5) этап реализации; 6) этап рефлексии.

Представленные в статье положения были проиллюстрированы методической разработкой, включающей сюжет и правила игры, а также примеры заданий, нацеленных на развитие коммуникативной, лингвострановедческой и исследовательской компетенций иностранных студентов-лингвистов, изучающих РКИ.

Продолжение данного исследования может быть связано с геймификацией отдельных учебных дисциплин и проведением ряда педагогических экспериментов с целью измерения роста формируемых компетенций в результате этой деятельности.

Источники | References

1. Алексеева А. З., Соломонова Г. С., Аетдинова Р. Р. Геймификация в образовании // Вестник Северо-Восточного федерального университета имени М. К. Аммосова. 2021. № 4.
2. Андрушкевич Я. Р. Диалог культур в практике обучения РКИ американских студентов // Русский язык в глобальном научном и образовательном пространстве: сборник материалов международного научного конгресса, Москва, 6-10 декабря 2021 года. М., 2021. Ч. 1.

3. Антоновский А. В., Жуйкова С. А. Геймификация в образовании как фактор формирования актуальных профессиональных компетенций // Прикладная психология и педагогика. 2024. Т. 9. № 2. <https://doi.org/10.12737/2500-0543-2024-9-2-165-173>
4. Геймификация в современном педагогическом образовании: атлас лучших практик: коллективная монография. Новосибирск, 2021.
5. Говоров А. И., Говорова М. М., Валитова Ю. О. Оценка актуальности разработки методов использования средств геймификации и игровых технологий в системах управления обучением // Компьютерные инструменты в образовании. 2018. № 2.
6. Горицкая Ю. В. Методологические основы изучения категории вторичная языковая личность // Вестник Челябинского государственного университета. 2014. № 7.
7. Гребенникова И. А., Глебенко Л. Ю., Каллаур В. С. Роль концепта «вторичной языковой личности» в процессе аккультурации // Современное педагогическое образование. 2021. № 9.
8. Караваев Н. Л., Соболева Е. В. Анализ программных сервисов и платформ, обладающих потенциалом для геймификации обучения // Концепт. 2017. № 8. <https://doi.org/10.24422/MCITO.2017.8.6960>
9. Макаенко А. Я. Геймификация и нарративные практики в современном образовании // KOINON. 2024. Т. 3. № 3-4.
10. Нефёдов И. В., Ши А. В. Геймификация образовательного процесса: игры на занятиях по РКИ в китайской аудитории // Известия Южного федерального университета. 2022. Т. 26. № 3. <https://doi.org/10.18522/1995-0640-2022-3-158-168>
11. Спивакова Е. М. Использование технологии эдьютейнмент при формировании лексического навыка на уроках РКИ // Вестник Приамурского государственного университета. 2023. № 2 (51).
12. Степанова Н. С., Громенко М. В., Амелина И. О. Межкультурный диалог на занятиях по РКИ в условиях применения дистанционных образовательных технологий // Открытие русского мира: преподавание русского языка как иностранного и общеобразовательных дисциплин в современном образовательном пространстве: сборник научных статей III Международной научно-практической конференции, Курск, 27-28 мая 2021 года. Курск: Юго-Западный государственный университет, 2021.
13. Титова С. В., Чикризова К. В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал // Педагогика и психология образования. 2019. № 1.
14. Тихомирова Н. Л. Формирование межкультурной компетенции. Что влияет на успех межкультурной коммуникации // Балтийский гуманитарный журнал. 2021. Т. 10. № 1. <https://doi.org/10.26140/bgj3-2021-1001-0064>
15. Тихонович Т. И. Симуляция и геймификация в современном образовательном пространстве в системе преподавания РКИ // KANT. 2021. № 1 (38). <https://doi.org/10.24923/2222-243X.2021-38.72>
16. Шакирова Н. Ю., Касаткина Н. Н., Личак Н. А., Данданова С. В. Геймификация как средство эффективного изучения новой иностранной лексики // Ярославский педагогический вестник. 2020. № 5 (116). <https://doi.org/10.20323/1813-145X-2020-5-116-82-87>

Информация об авторах | Author information

RU Спивакова Елена Михайловна¹, к. филол. н., доц.
¹ Приамурский государственный университет им. Шолом-Алейхема, г. Биробиджан

EN Elena Michailovna Spivakova¹, PhD
¹ Shalom-Aleichem Priamursky State University, Birobidzhan

¹ alena.spivakova@mail.ru

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 03.09.2025; опубликовано online (published online): 24.09.2025.

Ключевые слова (keywords): геймификация в образовании; организация самостоятельной работы студентов вуза; лингводидактическая игра; эдьютейнмент; gamification in education; organization of independent work of university students; linguodidactic game; edutainment.