Вестник Череповецкого государственного университета. 2023. № 5 (116). С. 223–231.
Cherepovets State University Bulletin, 2023, no. 5 (116), pp. 223–231.

Научная статья
УДК 378.1
https://doi.org/10.23859/1994-0637-2023-5-116-18
EDN: BLCGVI

Геймификация в условиях методической подготовки будущих учителей иностранного языка

Артем Викторович Дубаков
Шадринский государственный педагогический университет,
Шадринск, Россия
rain.22@rambler.ru, https://orcid.org/0000-0001-9509-3761

Аннотация. Актуальность темы статьи обусловлена необходимостью поиска способов совершенствования методической подготовки будущих учителей иностранного языка. Для достижения целей методической подготовки необходима реализация инновационных образовательных технологий, к которым, в том числе, относится геймификация. Автор уточняет особенности методической подготовки будущих учителей иностранного языка, понятие «геймификация», детализирует функции игры в условиях методической подготовки. Ядром исследования является выявление типов лингводидактических игр.
Ключевые слова: методическая подготовка будущих учителей иностранного языка, геймификация, игра, игра-драматизация, игра-соревнование, игра-квест, игра-дискуссия
Для цитирования: *Дубаков А. В.* Геймификация в условиях методической подготовки будущих учителей иностранного языка // Вестник Череповецкого государственного университета. 2023. № 5 (116). С. 223–231. https://doi.org/10.23859/1994-0637-2023-5-116-18

Gamification in the conditions of future foreign language teachers' methodological training

Artem V. Dubakov
Shadrinsk State Pedagogical University,
Shadrinsk, Russia
rain.22@rambler.ru, https://orcid.org/0000-0001-9509-3761

Abstract. The relevance of the research topic is determined by the need to find ways to improve the methodological training of future foreign language teachers. To achieve the goals of methodological training, it is necessary to implement innovative educational technologies, including gamification. The author clarifies the features of methodological training of future foreign language teachers, the concept of gamification, specifies the functions of the game in terms of methodological training. The core of the research is the identification of the linguodidactic game types.

© Дубаков А. В., 2023

Keywords: methodological training of future foreign language teachers, gamification, game, dramatization game, competition game, quest game, discussion game
For citation: Dubakov A. V. Gamification in the conditions of future foreign language teachers' methodological training. *Cherepovets State University Bulletin*, 2023, no. 5 (116), pp. 223–231 (In Rus.). https://doi.org/10.23859/1994-0637-2023-5-116-18

Введение

Структура профессиональной подготовки будущих учителей иностранного языка представлена общепрофессиональным, лингвистическим, методическим и психолого-педагогическим компонентами. Каждый из указанных компонентов отражает конкретную подготовку и играет свою роль в формировании общей профессиональной компетентности будущих учителей иностранного языка. Особого внимания заслуживает компетенции, но и совокупностью умений, позволяющих организовать обучение в различных типах образовательных учреждений. Одним из условий совершенствования методической подготовки, обеспечения ее результативности в соответствии с требованиями современности является реализация инновационных образовательных технологий. В обозначенном ключе предметом специального анализа все чаще становится геймификация. Внедрение игровых технологий в методическую подготовку будущих методический аспект. Не вызывает сомнения тот факт, что учителя иностранного языка должны обладать не только высоким уровнем иноязычной коммуникативной учителей иностранного языка направлено на комплексное совершенствование прежде всего ее практической составляющей. Известно, что игра помогает уйти от рутины, осуществить трансляцию лингвометодического материала нестандартными способами, закрепить навыки и умения в практико-ориентированном контексте. Преподаватели, использующие игры на занятиях по дисциплине «Теория и методика обучения иностранному языку», должны осознавать их дидактическую миссию, знать сущностные характеристики и алгоритмы реализации.

Целью исследования является уточнение возможностей геймификации в условиях методической подготовки будущих учителей иностранного языка и выявление видов игр, которые могут оказать положительное воздействие на уровень методической компетентности и методического мышления.

Основная часть

В современных исследованиях методическая подготовка будущих учителей иностранного языка рассматривается с нескольких позиций. Ее цель состоит в формировании методической компетентности. Отмечается, что «среди направлений, обеспечивающих общепрофессиональную готовность к осуществлению педагогической деятельности, центральное и приоритетное положение занимает методическая подготовка студентов»[1].

Векторами организации методической подготовки будущих учителей иностранного языка являются:

1) учебная дисциплина «Теория и методика обучения иностранному языку»;

[1] Игна О. Н. Качество методической подготовки учителей иностранного языка: критерии и основы оптимизации // Сибирский педагогический журнал. 2009. № 11. С. 79–88.

2) производственная (педагогическая) практика;

3) научно-исследовательская работа студентов;

4) индивидуальная работа.

Будущие учителя получают лингвометодические знания и приобретают базовые умения на лекционных и практических занятиях курса «Теория и методика обучения иностранному языку». Дальнейшее применение полученных методических знаний и развитие базовых умений осуществляется в условиях производственных (педагогических) практик. В ходе научно-исследовательской работы (курсовые и дипломные работы, участие в исследовательских проектах, конференциях) анализируются частные методические вопросы. Индивидуальная работа представляет собой «лингвометодический коучинг» и позволяет осуществить учебно-профессиональное сопровождение наиболее талантливых студентов. Современная методическая подготовка будущих учителей иностранного языка построена на основе принципов системности, научности, взаимосвязи теории с практикой, прочности знаний, интерактивности, индивидуализации.

Для достижения целей методической подготовки используется образовательный инструментарий, включающий разнообразные лингвометодические средства. Особое внимание необходимо уделять проектированию учебных занятий по «Теории и методике обучения иностранному языку», как лекционных, так и практических. Здесь важен формат занятия, наличие творческих заданий и использование инновационных образовательных технологий. Последние позволяют проводить более содержательные и результативные занятия.

Обращаясь к феномену геймификации, отметим, что в образовательном пространстве вуза все более распространенной становится *технология «эдьютейнмент»,* подразумевающая обучение с элементами развлечения (англ. «развлечение» и «образование»)[1].

Эдьютейнмент инкорпорирует лучшее из педагогики, психологии, информатики. Технология предполагает внедрение развлекательных элементов в традиционные образовательные практики. Развлечение можно обозначить в качестве вводного этапа, который призван вовлечь в процесс обучения, заинтересовать, мотивировать[2]. Для реализации технологии эдьютейнмент используются различные средства, среди которых целесообразно выделить *геймификацию*.

Термин «геймификация» появился достаточно давно, но его широкое использование началось с 2010 года. Именно тогда исследователи пришли к выводу, что геймификация способна принести положительные результаты. У истоков идеи стоял Г. Зихерман. Он развивал мысль о геймификации во всех сферах жизни[3]. Сегодня мы можем говорить о междисциплинарном статусе феномена, его практической значимости для образования.

---

[1] Дубаков А. В. Реализация технологии эдьютейнмент в обучении иностранному языку // Глобальный научный потенциал. 2019. № 1 (94). С. 8–11.

[2] Флегонтов Д. С., Макарова О. С. Эдьютейнмент в образовании как новый стиль преподавания // Modern Science. 2023. № 1-1. С. 213–215.

[3] Строгая А. Ю., Усова Е. А. Геймификация как инновационный метод обучения педагогов // Педагогический вестник. 2022. № 21. С. 33.

Геймификация (игрофикация) – это «применение игровых методик в неигровых ситуациях» с целью поощрения определенного поведения[1]. Геймификация – это «использование игровых элементов и игровых механик в неигровом контексте»[2]. Образование, являясь неигровым контекстом, в полной мере подходит для использования игровых приемов, игр, игровых тренингов.

Одной из целей геймификации является использование психологических характеристик игры. Это обусловлено тем, что получение удовольствия является одним из наиболее действенных мотивов. Благодаря этому обучающиеся начинают заниматься какой-либо деятельностью более увлеченно. Игра в образовании способствует обеспечению обратной связи, «оптимизации усвоения материала», приводит к усложнению задач[3].

Исследователи выделяют два вида внедрения игры (геймификации) в образовательный процесс: сквозную и точечную. Сквозная геймификация означает, что игровые элементы проходят через весь образовательный процесс, а сценарий курса «проработан схожим образом с игровым нарративом». Точечная геймификация – это метод, при котором элементы игры используются нечасто, играя второстепенную роль. Сегодня в образовательном процессе используются оба вида геймификации. К одному из основных достоинств геймификации относится «акцент на мотивацию обучающихся». В игре реализуется функция целеполагания, а у студентов есть право на ошибку и «переигровку»[4]. Геймификация позволяет сделать образовательный процесс более содержательным и мотивационно-ориентированным. Игра направляет, актуализирует скрытые возможности, создает условия для самовыражения, задействует механизмы долговременной памяти. Что касается недостатков геймификации, то она способна несколько отвлечь от традиционной академической подготовки, в результате чего снижается уровень знаний.

Методическая подготовка будущих учителей иностранного языка является тем пространством, где геймификация может быть применена в полной мере. Здесь геймификации присущи следующие функции: обучающая, воспитательная, развивающая, развлекательная, коммуникативная, рефлексивная. Обучающая функция предполагает получение в ходе игры методических знаний. Воспитательная функция подразумевает, что геймификация обладает большим воспитательным потенциалом, в рамках игры осуществляется целенаправленное формирование личностных качеств. Развивающая функция указывает на возможности игры в развитии памяти, внимания, мышления и других психических процессов. Развлекательная функция указывает на преобладание

[1] Фонталова Н. С., Артамонова В. В. Применение методов геймификации в образовательном пространстве вуза // Global and Regional Research. 2020. Т. 2, № 1. С. 518.

[2] Вербах К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. Москва: Манн, Иванов и Фербер. 2015. 224 с.

[3] Ерофеева А. А. Геймификация как прием обучения свободному общению на русском языке (на примере обучения студентов инженерно-технического профиля) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2019. Т. 12, № 10. С. 359–364.

[4] Неруш Т. Г., Неруш А. А. Сравнительный анализ действующих практик геймификации высшего образования // Информационные технологии и математическое моделирование в управлении сложными системами. 2021. № 2 (10). С. 60–68.

нестандартного подхода геймификации. Коммуникативная функция означает, что в ходе игры исчезают коммуникативные барьеры, между участниками образовательного процесса усиливается обратная связь, происходит развитие важных для учителя коммуникативных умений. Рефлексивная функция ориентирована на создание возможностей для методического самоанализа.

В работе мы остановились на выявлении типов игр, используемых в условиях методической подготовки будущих учителей иностранного языка. Учитывая их содержание и контекстуальное применение, данные игры целесообразно обозначить как лингводидактические. В типологию лингводидактических игр нами были включены следующие: 1) игра-драматизация, 2) игра-соревнование, 3) игра-квест, 4) игра-дискуссия. Игры систематически применялись на практических занятиях по дисциплине «Теория и методика обучения иностранному языку» и на внеаудиторных мероприятиях в течение учебного года. В исследовании принимали участие студенты ФГБОУ ВО «Шадринский государственный педагогический университет», обучающиеся по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) («Иностранный язык», «Иностранный язык»), («Русский язык как иностранный», «Иностранный язык (английский)»). Для достижения цели исследования на занятиях по дисциплине «Теория и методика обучения иностранному языку» и во внеаудиторной работе систематически применялись выявленные виды игр. Использовались следующие методы: теоретический анализ, наблюдение, анкетирование, обобщение. Результаты до и после использования игр сравнивались, обобщались и оценивались на предмет степени их влияния на уровень методической компетентности и методического мышления будущих учителей иностранного языка. Перед использованием игр среди студентов было проведено анкетирование, где большинство респондентов отметили положительный потенциал игры. Остановимся на описании особенностей лингводидактических игр.

Игра-драматизация. Предполагает инсценировку ситуации для более глубокого осознания сущностных характеристик методического явления, понимания методической проблемы, лежащей в основе данной ситуации, и нахождение способа (способов) ее решения при использовании соответствующих алгоритмов. Драматизация влияет не только на коммуникативные умения студентов, но активизирует коллективную мыследеятельность. Примером лингводидактической игры-драматизации является инсценировка урока иностранного языка. Как правило, используется его фрагмент. В ходе методической драматизации один из студентов изображает учителя. Он проектирует фрагмент урока, определяет его микроструктуру, содержательное наполнение. Остальные студенты инсценируют обучающихся. Здесь могут быть заранее продуманы их возможные действия, требующие методического внимания и коррекции. При использовании данных игр на занятиях изображались проблемы дисциплинарного характера, проблемы с неверным пониманием языкового материала, запланированные ошибки и др. Основная задача учителя состояла в немедленной реакции на проблемы и их исправление с опорой на полученные методические знания. После проведения фрагмента урока осуществляется его коллективный анализ, могут быть организованы мозговой штурм или дискуссия. При коллективном анализе используется пошаговый алгоритм, делается общий вывод.

Игра-драматизация является самой распространенной в условиях методической

подготовки будущих учителей иностранного языка. Она позволяют сформировать первичные умения по проектированию и проведению урока, а также научиться использовать различные технологии обучения иностранному языку. Игра-драматизация помогает сформировать рефлексивную позицию, снизить количество методических ошибок в реальной педагогической практике. При внедрении лингводидактической игры-драматизации фрагменты урока ранжировались в зависимости от его типа, были разработаны и представлены фрагменты внеклассных мероприятий по английскому языку.

Игра-соревнование. В большей мере используется в рамках теоретического аспекта методической подготовки. Вариантами игры могут быть, например, методические викторины. Игра-соревнование позволяет организовать формальный и неформальный промежуточный контроль, увидеть, насколько усвоен изученный материал. Игра-соревнование позволяет сделать лекционное или практическое занятие динамичным, интенсифицировать взаимодействие между студентами.

В используемых в рамках исследования играх-соревнованиях принимали участие все без исключения студенты группы. Проводились такие игры, как: «Слабое звено», «Как стать миллионером», «Своя игра». При создании игрового инструментария использовались информационно-коммуникационные технологии. Эффективность игры-соревнования в условиях методики очевидна. При ее проведении развивается методическая конкурентоспособность, познавательный интерес. Игру-соревнование лучше проводить не более одного раза в семестр. Это обусловлено трудоемкостью разработки, а также тем, что элемент эдьютейнмента не должен превалировать.

Игра-квест. Является следующим типом игры, применяемой в условиях методической подготовки будущих учителей иностранного языка. Квест – это задание проблемного характера, направленное на поиск оптимального решения. В методической подготовке могут использоваться методические веб-квесты.

Под веб-квестом понимается «целенаправленно созданный преподавателем сайт (страница) для достижения поставленных учебных целей. Обычно веб-квест создается на основе определенного упражнения, для выполнения проекта или серии проектов по определенной теме»[1].

Методический веб-квест представляет собой совокупность шагов, ведущих к достижению обозначенной преподавателем цели. В качестве цели может выступать решение методической ситуативной задачи, выполнение проекта методической направленности. На каждом этапе методического веб-квеста студенты выполняют упражнение, которое постепенно ведет к достижению результата. Работа над методическим веб-квестом осуществляется индивидуально или группами. Финальные результаты представляются на отдельном занятии. Игра-квест позволяет реализовать проблемное обучение, научиться анализировать сложные методические проблемы, избегать методических ошибок и корректировать уже имеющиеся неверные представления.

[1] Дубаков А. В. Технология веб-квест в процессе практической языковой подготовки будущих переводчиков // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам: сборник научных статей / ответственный редактор А. В. Дубаков. Шадринск: Шадринский государственный педагогический институт, 2012. С. 3–7.

Как апробация данного вида игр был создан и на одном из практических занятий проведен веб-квест «Моя методическая находка». Работа над квестом носила долговременный характер. Деятельность будущих учителей была сосредоточена на раскрытии сущностных характеристик современных технологий обучения иностранному языку на среднем этапе и достижении практико-ориентированного результата (разработка авторского конспекта урока / внеклассного мероприятия). После выполнения квеста была организована публичная защита образовательных продуктов, проходившая в интерактивном формате.

Игра-дискуссия. В основе лежит целенаправленно организованное обсуждение проблемного методического вопроса. В процессе обучения иностранному языку, как и в любом другом педагогическом процессе, возникают проблемы, отличающиеся неоднозначностью. Важно научиться анализировать эти проблемы, применяя имеющиеся знания, в чем может помочь дискуссия. Игра-дискуссия не проводится спонтанно. Преподаватель заранее отбирает проблемную ситуацию, продумывает возможные пути ее решения. В ходе дискуссии участникам могут присваиваться определенные роли. В этом случае функционирует драматизация. Преподаватель предоставляет студентам алгоритм анализа ситуации, координирует их деятельность. Игра-дискуссия может проводиться как на лекционных, так и на практических занятиях. В игровом формате можно организовать пресс-конференцию, круглый стол, диспут, дебаты.

Использование игр в условиях методической подготовки будущих учителей иностранного языка осуществляется пошагово. Алгоритм применения игры включает следующие этапы: целевой, подготовительный, этап проведения игры, рефлексивно-оценочный.

На целевом этапе преподаватель решает, нужно или нет использовать лингвометодические игры, в каких случаях это необходимо делать, а в каких нет. Далее определяется тип игры, формулируются цели ее использования и прогнозируются возможные результаты. Целевой этап выступает «управляющей инстанцией» по отношению к другим обозначенным этапам, он помогает обозначить дальнейшую деятельность преподавателя и студентов.

На подготовительном этапе осуществляется разработка лингвометодической игры или ее выбор из различных источников, адаптация к имеющимся условиям. После того, как игра готова к использованию, преподаватель знакомит будущих учителей с правилами ее проведения, при необходимости назначает роли, распределяет обязанности. Здесь же определяются временные параметры подготовки.

На этапе проведения игры будущие учителя принимают непосредственное участие в уже подготовленной лингвометодической игре согласно правилам и рекомендациям. Результатом проведения игры должно стать решение методической проблемы, получение обоснованного ответа на поставленный вопрос. На проведение лингвометодической игры отводится отдельная часть занятия, в некоторых случаях – все занятие.

На рефлексивно-оценочном этапе отмечаются достоинства и недостатки проведенной игры, анализируются ошибки, намечаются дальнейшие действия по использованию мероприятия данного типа.

Выводы

Проведенное исследование показало, что будущие учителя иностранного языка принимают активное участие во всех из указанных лингвометодических играх. Игра помогает увидеть раскрытые теоретические вопросы, осознать их практическую ценность, овладеть методическими алгоритмами решения учебных задач, подготовиться к практике. Для студентов, изучающих русский язык как иностранный и английский язык, лингвометодическая игра действенна в плане лучшего овладения коммуникативными умениями, понимания методической терминологии, в чем они могут испытывать значительные трудности. Использование геймификации вносит в процесс методической подготовки будущих учителей иностранного языка динамичность, помогает актуализировать полученные ранее знания, учит размышлять над возникающими проблемами, взаимодействовать со всеми участниками образовательного процесса.

Список источников

Вербах К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2015. 224 с.

Дубаков А. В. Реализация технологии эдьютейнмент в обучении иностранному языку // Глобальный научный потенциал. 2019. № 1 (94). С. 8–11.

Дубаков А. В. Технология веб-квест в процессе практической языковой подготовки будущих переводчиков // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам: сборник научных статей / ответственный редактор А. В. Дубаков. Шадринск: Шадринский государственный педагогический институт, 2012. С. 3–7.

Ерофеева А. А. Геймификация как прием обучения свободному общению на русском языке (на примере обучения студентов инженерно-технического профиля) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2019. Т. 12, № 10. С. 359–364.

Игна О. Н. Качество методической подготовки учителей иностранного языка: критерии и основы оптимизации // Сибирский педагогический журнал. 2009. № 11. С. 79–88.

Неруш Т. Г., Неруш А. А. Сравнительный анализ действующих практик геймификации высшего образования // Информационные технологии и математическое моделирование в управлении сложными системами. 2021. № 2 (10). С. 60–68.

Строгая А. Ю., Усова Е. А. Геймификация как инновационный метод обучения педагогов // Педагогический вестник. 2022. № 21. С. 33–36.

Флегонтов Д. С., Макарова О. С. Эдьютейнмент в образовании как новый стиль преподавания // Modern Science. 2023. № 1–1. С. 213–215.

Фонталова Н.С., Артамонова В.В. Применение методов геймификации в образовательном пространстве вуза // Global and Regional Research. 2020. Т. 2, № 1. С. 517–522.

References

Dubakov A. V. Realizatsiia tekhnologii ed'iuteinment v obuchenii inostrannomu iazyku [Edutainment as a pedagogical tool in teaching a foreign language]. *Global'nyi nauchnyi potentsial* [Global scientific potential], 2019, no. 1 (94), pp. 8–11.

Dubakov A. V. Tekhnologiia veb-kvest v protsesse prakticheskoi iazykovoi podgotovki budushchikh perevodchikov [WebQuest technology in the process of practical language training of future translators]. *Informatsionno-kommunikatsionnye tekhnologii v obuchenii inostrannym iazykam* [In-

formation and communication technologies in teaching foreign languages: collection of scientific articles]. Shadrinsk: Shadrinskii gosudarstvennyi pedagogicheskii institut I, 2012, pp. 3–7.

Erofeeva A. A. Geimifikatsiia kak priem obucheniia svobodnomu obshcheniiu na russkom iazyke (na primere obucheniia studentov inzhenerno-tekhnicheskogo profilia) [Gamification as a technique to teach the Russian-language spontaneous communication (by the example of teaching students of engineering and technical specialities)]. *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki* [Philology. Theory & Practice], 2019, vol. 12, no. 10, pp. 359–364.

Flegontov D. S., Makarova O. S. Ed'iuteinment v obrazovanii kak novyi stil' prepodavaniia [Edutainment in education as a new style of teaching]. *Modern Science*, 2023, no. 1–1, pp. 213–215.

Fontalova N. S., Artamonova V. V. Primenenie metodov geimifikatsii v obrazovatel'nom prostranstve vuza [Application of gamification methods in the educational space of the university]. *Global and Regional Research*, 2020, vol. 2, no. 1, pp. 517–522.

Igna O. N. Kachestvo metodicheskoi podgotovki uchitelei inostrannogo iazyka: kriterii i osnovy optimizatsii [Quality of methodical training of foreign language teachers: criteria and optimization fundamentals]. *Sibirskii pedagogicheskii zhurnal* [The Siberian pedagogical journal], 2009, no. 11, pp. 79–88.

Nerush T. G., Nerush A. A. Sravnitel'nyi analiz deistvuiushchikh praktik geimifikatsii vysshego obrazovaniia [Comparative analysis of existing practices of gamification in higher education]. *Informatsionnye tekhnologii i matematicheskoe modelirovanie v upravlenii slozhnymi sistemami* [Information technology and mathematical modeling in the management of complex systems], 2021, no. 2 (10), pp. 60–68.

Strogaia A. Iu., Usova E. A. Geimifikatsiia kak innovatsionnyi metod obucheniia pedagogov [Gamification as an innovative method of training teachers]. *Pedagogicheskii vestnik* [Pedagogical Bulletin], 2022, no. 21, pp. 33–36.

Verbakh K., Khanter D. *Vovlekai i vlastvui. Igrovoe myshlenie na sluzhbe biznesa* [Engage and dominate. Game thinking in the service of business]. Moscow: Mann, Ivanov i Ferber, 2015. 224 p.

Сведения об авторе

Артем Викторович Дубаков – кандидат педагогических наук, доцент, rain.22@rambler.ru, https://orcid.org/0000-0001-9509-3761, Шадринский государственный педагогический университет (д. 3, ул. К. Либкнехта, 641870 Шадринск, Россия); **Artem V. Dubakov** – Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, rain.22@rambler.ru, https://orcid.org/0000-0001-9509-3761, Shadrinsk State Pedagogical University (3, ul. K. Libknekhta, 641870 Shadrinsk, Russia).

Статья поступила в редакцию 17.05.2023; одобрена после рецензирования 06.06.2023; принята к публикации 30.06.2023.

The article was submitted 17.05.2023; Approved after reviewing 06.06.2023; Accepted for publication 30.06.2023.