

УДК 37.026

ББК 74.4

DOI: 10.35211/2500-2635-2024-3-59-92-96

ПРОБЛЕМЫ ГЕЙМИФИЦИРОВАННОГО ОБУЧЕНИЯ РКИ И МЕТОДЫ ИХ РЕШЕНИЯ

DISADVANTAGES OF GAMIFICATED LEARNING IN RFL AND METHODS FOR OVERCOMING THEM

ДОБРИОГЛО Лилия ГеоргиевнаННГУ им. Н. И. Лобачевского,
Н. Новгород, Россия

E-mail: dobrioglo@flf.unn.ru

УСТАВЩИКОВА Варвара АлександровнаННГУ им. Н. И. Лобачевского,
Н. Новгород, Россия

E-mail: ustavschikova@flf.unn.ru

Аннотация. Статья рассматривает геймификацию в образовании как способ организации учебного процесса, основанный на принципах игровых технологий, ее плюсы и минусы при обучении русскому языку как иностранному, а также способы предотвращения формирования непродуктивных привычек у студентов. Авторы обращают внимание на то, что внедрение новых методов обучения требует адаптации к современным стратегиям преподавания и непрерывному освоению передовых технологий. В тексте отмечается необходимость сознательности и аккуратности при использовании геймификации во избежание упрощения учебного процесса и оценки результатов по внешним критериям. Обсуждается опасность привыкания студентов к легкому получению высоких баллов за работу и поверхностному усвоению материала из-за доступности необходимой учебной или научной информации в геймифицированных курсах. В тексте также возвращаются к идее о важности конспектирования и визуализации информации в образовательном процессе. Авторы отмечают значимость собственной аналитической работы студентов, осознанности при выполнении заданий, глубокого погружения в процесс, подчеркивается, что геймификация – это метод, требующий осторожности, внимательного отношения и акцентирования внимания на формировании когнитивных навыков учащихся. Отмечается, что правильное применение геймификации может принести положительный эффект в долгосрочной перспективе.

Ключевые слова: геймификация, игровые методы, современные образовательные технологии, онлайн-обучение, РКИ, преодоление недостатков.

DOBRIOGLO Liliya G.Lobachevsky State University
of Nizhni Novgorod, ,
N. Novgorod Russian Federation
E-mail: dobrioglo@flf.unn.ru**USTAVSCHIKOVA Varvara A.**Lobachevsky State University
of Nizhni Novgorod, ,
N. Novgorod Russian Federation
E-mail: ustavschikova@flf.unn.ru

Abstract. The article considers gamification in education as a principle for organizing the educational process, its pros and cons in teaching Russian as a foreign language, as well as ways to prevent the formation of negative habits among students. The authors draw attention to the fact that the introduction of new teaching methods requires the adaptation of teachers to modern strategies and to the continuous development of advanced technologies. The text demonstrates the need for conscious and accuracy when using gamification in order to avoid oversimplification and evaluation of results by external criteria. The danger of students becoming accustomed to easily obtaining results and superficial assimilation of material in gamified courses is discussed. The text also returns to the idea of the importance of recording and visualizing information in the educational process. The authors note the significance of students' own analytical work, awareness when performing tasks, deep immersion in the process of cognition and the development of creative thinking. Finally, the article emphasizes that gamification is a method that requires caution, careful attitude, and an emphasis on formation of students' cognitive skills.

Keywords: gamification, game methods, modern educational technologies, online learning, Russian as a foreign language, overcoming shortcomings.

Сфера образования меняется так быстро, что требует адаптации к более современным стратегиям преподавания и обучения, постоянного отслеживания последних тенденций. Необходимо принимать во внимание динамику изменения и все большей унификации образования в эпоху глобализации. Люди, рожденные после 1995 года и выросшие вместе с интернетом, мобильными устройствами и социальными сетями, имеют высокую зави-

симость от технологий. Исследования показывают, что у поколений Z, Y и A (альфа) формируется новый тип мышления, они умеют быстро обрабатывать большие объемы информации и легко приспосабливаются к новому. Они «воспринимают новые технологические приспособления как само собой разумеющееся для приобретения личного опыта и багажа знаний и преобразования окружающего социального мира в соответствии с их внутренними представлениями о нравственных основах личности» (Мухаметзянова, Степанова 2021: 48).

Опираясь на теорию поколений при разработке методик обучения, следует учитывать особенности обучающихся, подстраиваясь под них согласно этой теории. В связи с этим все больше говорят о таком понятии, как «геймификация». Ранее авторы статьи уже рассматривали теоретический аспект особенностей геймифиции не только как процесса внедрения игр в обучение или использования передовых технологий в классе и электронных обучающих сред, но как изменения подхода к подаче всего материала. Геймификацией называется технология, которая способствует повышению интереса к учебе, более быстрому и эффективному получению знаний и навыков (Добриогло, Уставщикова 2022: 55). В геймификации в качестве инструментов выстраивания обучения используются игровые элементы, которые не новы, но набирают популярность в неигровых контекстах (Мазелис 2013: 139).

Поскольку геймификация отвечает новому типу мышления, подкрепленному распространением технологий, по принципу геймификации могут быть выстроены как курсы для самостоятельного изучения, так и традиционные курсы с преподавателем (Tsitavets 2020: 256).

Конечно, у любого метода есть преимущества и недостатки, поэтому следует рассмотреть минусы геймификации в обучении русского языка как иностранного (РКИ), чтобы перейти к тем идеям, которые, возможно, помогут преподавателям избежать формирования непродуктивных привычек у студентов.

Для начала необходимо сказать об особенностях самостоятельной работы студентов в курсе без личного присутствия преподавателя, исключительно с самопроверкой, например, в процессе изучения языка через приложение (в частности, как на платформах типа DuoLingo, Lingualeo и подобных). Следует отметить, что такой формат подойдет далеко не всем. Студент должен обладать отменной самодисциплиной, чтобы соблюдать регулярность занятий, и быть честным с самим собой в оценке своих достижений, поскольку единственной контролирующей и оценивающей фигурой является он сам. Кроме того, такие курсы способны либо только поверхностно познакомить с азами предмета, либо, наоборот, поддержать уже существующий уровень знаний или улучшить отдельные аспекты навыков.

Конечно, при построении геймифицированного курса, впрочем, как и обычного, соблюдается логика движения от простого к сложному. Например, сначала учащиеся работают с морфемами, потом с отдельными словами, потом с целыми фразами. Таким образом должны быть преодолены барьеры с непониманием словообразования и синтаксиса. Но дальше одной

фразы возможности программы не распространяются, научить выстраивать логику текста практически нереально, так как ее не проверить автоматизированно. На данном этапе все, что могут предоставить создатели курса, – готовые решения и примеры, с которыми учащийся будет сравнивать свои ответы.

Однако геймифицированный курс становится практически необходимым элементом при работе онлайн. Например, во время пандемии при необходимости реализации учебного процесса дистанционно были созданы онлайн-курсы на платформах MOOC и e-learning. Как и при работе в аудитории с опорой на созданные по игровому методу задания, преподаватели столкнулись с тем, что учащиеся привыкают решать проблемы более легким путем «при недостаточном уровне валидности проверки того, что обучающийся действительно прошел курс» (Шведова, Маевская 2020: 89).

Например, в системе онлайн-курса при желании подсмотреть требуется приложить минимальные усилия, просто копируя правильные ответы. Но если задание необходимо выполнить письменно в тетради, при том же желании сжульничать придется писать от руки, при этом запускается более глубокий мыслительный процесс, и, как минимум, практикуются навыки письма.

Кроме того, при постоянной работе с заданиями, в которых студенты не пишут, а только выбирают правильные ответы, у них формируется привычка вырывать из контекста отдельные правильные формы, будь то слова, предлоги или только морфемы. Например, в задании на падеж они не произносят слово целиком, им кажется, что главное – определить правильное окончание, поскольку обычно проверяется только это. Они попадают в ловушку, не до конца поняв, что необходимо все прочитывать и запоминать, прежде чем поставить ответ, который требует программа.

И здесь очень важно, не пуская все на самотек, проконтролировать студентов и научить их сознательно подходить к выполнению даже самых простых заданий, приучить анализировать свои ответы, как правильные, так и неправильные. Как только они понимают, что цель состоит не в том, чтобы как можно быстрее обнаружить нужный вариант, работа в геймифицированном курсе становится столь же эффективной, как и выполнение заданий в тетради. Осознанность любого действия, даже если на первый взгляд оно кажется несерьезным из-за его игровой формы, может быть ключом к решению проблемы.

Более того, если учащиеся принимают тот факт, что хорошие результаты и безупречная статистика в системе напрямую не являются показателем отличных знаний, у них не возникает иллюзии относительно того, насколько хорошо они знают изучаемый предмет, в особенности язык.

Поэтому, внедряя инструменты геймификации на уроках РКИ, необходимо избегать цели упростить себе задачу, это возможно только как следствие. Стремление превратить работу в развлечение может стать причиной безответственного отношения, обесценивания преодоления трудностей. Какие бы интересные и захватывающие инструменты этого метода не ис-

пользовались, стоит помнить о том, что все рано или поздно надоест и превратится в рутину, и опять понадобятся новые инструменты для повышения мотивации учащихся (Куликов, Байжуманов, Кусманов 2019: 254).

Еще одна опасность построения курсов с упором на кажущуюся легкость игровых методов заключается в том, что информация часто может подаваться в готовом виде, например, в таблице. Но далеко не все понимают, как работают таблицы. Нередко студенты, с самого начала получавшие готовые материалы, делают все наугад и ждут правильные ответы в программе. Когда преподаватели составляют таблицу вместе со студентами, комментируя все в процессе, они доносят до них, как правильно оперировать представленными данными. Так у студентов появляется больше языковой свободы, поскольку они понимают алгоритм изменений и могут трансформировать слова самостоятельно, осознанно выстраивая фразы.

Немаловажным является и то, что на ранних этапах студенты не готовы воспринимать информацию на слух. Однако следствием привычки получать всю информацию в готовом виде, а вместо конспектов делать скриншоты, становится отсутствие системы в голове, так как «знания и информация нематериальны и нуждаются в объективизации» (Горнева, Морозова, Погонышева 2016: 144). В медицине отмечено, что записывание помогает отложить информацию в памяти на более длительный период. Процесс написания от руки сопровождается множеством различных ощущений, которые человек воспринимает через органы чувств, это в свою очередь активизирует сенсомоторные отделы мозга и открывает его для обучения. Таким образом, люди лучше учатся и запоминают информацию.

Подводя итог, нужно сказать, что миф о том, что с помощью игровых методов можно без труда получить превосходные результаты, необходимо развеивать. Обучение по-прежнему требует умственных и нравственных усилий, хотя с помощью новых методов и может быть лишено скуки. Стремясь получать как можно больше удовольствия от процесса познания, мы учимся автоматизировать максимум рутинной работы, оставив в жизни место для творчества и свободного полета мысли.

Безусловно, даже в классическом обучении содержатся игровые элементы, ведь, как уже было сказано, все новое когда-нибудь превратится в обыденность. Геймификация – это метод, а не формат, но, полагаясь на него, следует соблюдать осторожность, так как в нем заключены опасности, которые мы можем не сразу увидеть. Безусловно, у развития нет предела, и при правильной концентрации нового и проверенного классического в смешанном формате есть больше вероятности добиться положительного эффекта в долгосрочной перспективе и избежать появления всех тех недостатков, о которых говорилось выше.

ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ ИСТОЧНИКИ

1. *Albuali, H. A. A. Efficiency of Gamification in E-learning / H. A. A. Albuali // Languages in professional communication*, 29 апреля 2021 года. – ООО «Издательский Дом «Ажур», 2021. – P. 184-190.

2. *Tsitavets, T. Y.* Gamification in higher education: contemporary issues / Т. Y. Tsitavets // Университет – территория опережающего развития: сборник научных статей Междунар. научно-практич. конф., посвященный 80-летию ГрГУ им. Янки Купалы, Гродно, 19–20 февраля 2020 года / редколлегия: Ю. Я. Романовский (гл. ред.) [и др.]. – Гродно: Гродненский государственный университет имени Янки Купалы, 2020. – Р. 256–257.

3. *Горнева, Е. А.* Информационные системы поддержки принятия решений в управлении интеллектуальным потенциалом вуза / Е. А. Горнева, Е. И. Морозова, Д. А. Погонищева // НК. – 2016. – № 4 (37). – С. 139–154.

4. *Добриогло, Л.* Геймификация преподавания русского языка как иностранного / Л. Добриогло, В. А. Уставщикова // Актуальные вопросы развития научно-образовательного сотрудничества на просторах Евразии: сборник статей Междунар. научно-практич. конф., проводимой в рамках Междунар. образовательного форума «Русский язык и евразийский вектор развития образования, науки и культуры» / ред. кол.: О. А. Лебедева, Е. Е. Смирнова. – М.: ГУУ, 2022. – С. 54–60.

5. *Куликов, В. П.* Игровые элементы геймификационной системы / В. П. Куликов, С. Д. Байжуманов, К. Р. Кусманов // Вестник Алматинского университета энергетики и связи. – 2019. – № 4(47). – С. 250–255.

6. *Мазелис, А. Л.* Геймификация в электронном обучении / А. Л. Мазелис // Территория новых возможностей. – 2013. – № 3 (21). – С. 139–142.

7. *Мухаметзянова, Ф. Г.* Размышления о новых поколениях обучающихся и особенности поколения Альфа в глобальном образовании. / Ф. Г. Мухаметзянова, К. И. Степанова // Глобальная экономика и образование. – 2021. – № 2. – С. 42–50.

8. *Шведова, С. В.* Цифровизация образовательного процесса: риски и перспективы в условиях пандемии COVID-19 / С. В. Шведова, И. М. Маевская // Primo aspectu. – 2020. – № 3 (43). – С. 85–93.