

ГЕЙМИФИКАЦИЯ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

М.А. Шумик
Витебск, ГУО «Гимназия № 4 г. Витебска»

В настоящее время роль мобильных технологий в сфере образования приобретает большую значимость. Использование геймифицированных мобильных приложений для обучения может способствовать повышению мотивации, творческой активности обучаемых, развитию умения взаимодействовать при решении учебных задач, повышению общей продуктивности образовательного процесса. Достижение подобного результата становится возможным при использовании определенных игровых механик, делающих процесс обучения заманчивым и мотивирующим, вдохновляющим к приобретению новых знаний [1, с. 4].

Целью работы является исследование степени задействованности элементов геймификации в образовательных мобильных приложениях.

Материал и методы. Материалом исследования послужили мобильные приложения для обучения иностранному языку. Методами исследования являются описание, анализ и обобщение.

Результаты и их обсуждение. Геймификация обозначает внедрение игровых элементов в неигровой контекст, в данном случае в структуру мобильного приложения нацеленного на обучение пользователя. К. Вербах и Д. Хантер, авторы первого в мире курса по геймификации, выделяют следующие игровые элементы: механики (счет очков, рейтинги, уровни, бейджи, трофеи, командные, индивидуальные задачи, визуализированный индикатор прогресса, виртуальная валюта и товары, аватары, нарратив (повествование), таблицы лидеров) и динамики (достижения, прогресс, сотрудничество и соревнование участников, неожиданные подарки, коллекционирование) [2, с. 20].

Для выявления наиболее частотных игровых элементов были проанализированы 10 наиболее успешных мобильных приложений для обучения иностранному языку: Lingodeer, Memrise, Duolingo, Puzzle English, Simplr, Mondly, Lingualo, Busuu, LearnMatch, Words - Learn Languages (таблица 1).

Таблица 1 – Игровые элементы, используемые в мобильных приложениях для обучения иностранному языку

Игровые элементы	Обучающие мобильные приложения
счет очков	Lingodeer, Memrise, Duolingo, Puzzle English, Simplr, Mondly, Lingualo, Busuu, LearnMatch, Words - Learn Languages
рейтинги	Lingodeer, Memrise, Duolingo, Puzzle English, Simplr, Mondly, Lingualo, Busuu, LearnMatch, Words - Learn Languages
уровни	Memrise, Puzzle English, Simplr, Lingualo, Busuu, LearnMatch, Words - Learn Languages
бейджи	Memrise, Duolingo, Puzzle English, Lingualo
трофеи	Duolingo, Puzzle English, Simplr, Lingualo, Words - Learn Languages
командные задачи	LearnMatch, Busuu
индивидуальные задачи	Lingodeer, Memrise, Duolingo, Puzzle English, Simplr, Mondly, Lingualo, Busuu, LearnMatch, Words - Learn Languages
визуализированный индикатор прогресса	Lingodeer, Memrise, Duolingo, Puzzle English, Simplr, Lingualo, Busuu, LearnMatch, Words - Learn Languages
виртуальная валюта и товары	Duolingo, Puzzle English, Lingualo
аватары	-
нарратив	-
таблицы лидеров	Duolingo, Mondly, LearnMatch
достижения	Lingodeer, Duolingo, Memrise, Puzzle English, Lingualo, Busuu, Words - Learn Languages
сотрудничество	LearnMatch, Busuu
соревнование	Duolingo, LearnMatch
неожиданные подарки	Puzzle English, Lingualo
коллекционирование	Words - Learn Languages

Наиболее распространенной комбинацией используемых в образовательных мобильных приложениях игровых элементов является связка счет очков, рейтинги, уровни, визуализированный индикатор прогресса, демонстрирующие уровень прогресса обучаемого. Она представляет собой наиболее простое и распространенное сочетание. Активно используются также такие элементы как трофеи и достижения, поддерживающие необходимый для продолжения обучения уровень мотивации. Тем не менее, ни одно из представленных образовательных приложений не использует более сложные, но эффективные элементы: нарратив и персонализированные аватары. Также достаточно малое число рассматриваемых приложений (Duolingo, LearnMatch и Busuu) предоставляют возможность для пользователей решать поставленные задачи совместно или соревноваться друг с другом, при этом лишь одно из них (LearnMatch) включает обе эти функции. Таким образом, менее 50% существующих элементов геймификации являются активно задействованными в образовательных мобильных приложениях.

Заключение. Геймификация активно распространяется популяризируется в сфере образования, однако степень ее задействования и раскрытия, заложенного в этом процессе потенциала все еще недостаточно высока по сравнению с другими сферами деятельности.

1. Першин, А. А. Методы создания интерактивных онлайн курсов на основе игровых механик : автореф. дис. ... канд. тех. наук: 05.13.06 / А. А. Першин; СПбГУИТМО – Санкт Петербург, 2014 – 20 с.
2. Muangsrinoon, S. Game elements from literature review of gamification in healthcare context / S. Muangsrinoon, P. Boonbrahm // Journal of Technology and Science Education. – 2019 – № 1 – С. 20–31.