

RU

Формирование мотивации к изучению второго иностранного языка у студентов языковых факультетов с использованием элементов геймификации (на примере обучения немецкому языку)

Быстрай Е. Б., Скоробренко И. А., Белова Л. А.

Аннотация. Цель исследования – обосновать необходимость и целесообразность включения элементов геймификации в процесс обучения второму иностранному языку студентов языковых факультетов для повышения их мотивации. В статье акцентируется роль геймификации в формировании устойчивой положительной мотивации студентов к изучению иностранного языка. Научная новизна исследования заключается в разработке системы повышения внутренней мотивации студентов, в основе которой лежит метод геймификации, базирующийся на реализации принципов игровой направленности процесса обучения, использования балльной системы оценивания результатов обучающихся, реализации стратегии “Feedback” и интерактивного характера обучения в рамках обучения дисциплине «Практический курс второго иностранного языка (немецкий язык)». В результате исследования выявлено, что при реализации фрагментов занятий с применением элементов геймификации студенты продемонстрировали большую заинтересованность к овладению вторым иностранным языком.

EN

Formation of motivation to study a second foreign language among students of language faculties using gamification elements (by the example of German language teaching)

Bystray E. B., Skorobrenko I. A., Belova L. A.

Abstract. The aim of the study is to substantiate the necessity and expediency of including gamification elements in the process of teaching a second foreign language to students of language faculties to increase their motivation. The paper focuses on the role of gamification in the formation of stable positive motivation of students to learn a foreign language. The scientific novelty of the study lies in developing a system to increase students' internal motivation, which is based on the gamification method relying on the implementation of the following principles: the game orientation of the learning process, the use of a point-based system for assessing students' results, the implementation of the “Feedback” strategy and the interactive nature of learning in the framework of teaching the discipline “Practical Course of a Second Foreign Language (German)”. As a result of the study, it has been revealed that students showed great interest in mastering a second foreign language during the implementation of fragments of classes using gamification elements.

Введение

В педагогике и психологии проблеме мотивации всегда уделялось достаточно большое внимание. Проблему мотивации активно изучали такие ученые, как Л. С. Выготский (2008), А. Н. Леонтьев (2005), Б. Ф. Ломов (2006), С. Л. Рубинштейн (2018). Во все времена педагоги стремились организовать образовательный процесс так, чтобы он был эффективным, а деятельность педагога и обучающихся была нацелена на высокий результат. Однако вопросам создания психологически комфортной и безопасной образовательной среды, организации взаимоотношений между педагогом и обучающимися на основе субъект-субъектности и ориентированности образовательного процесса исключительно на личность обучающегося и ее развитие с учетом индивидуальных особенностей и интересов должное внимание уделялось не всегда. Переход к гуманистической, или личностно-ориентированной, образовательной парадигме стал основой для формулирования нового педагогического императива: образовательный процесс должен приносить обучающимся удовольствие

и положительные эмоции, а атмосфера в коллективе должна быть дружелюбной и творческой, что является залогом более эффективного усвоения программного материала. Это представляется возможным только при условии достаточно высокого уровня мотивации у обучающихся, которая дает импульс для развития познавательной активности и учебной деятельности обучающихся.

Актуальность проблемы формирования учебной мотивации у студентов обусловлена тем, что преподаватели вузов нередко сталкиваются с мотивационным дефицитом у значительного числа студентов, зачастую сформировавшимся еще в период обучения в общеобразовательной школе и переносимым студентами на процесс обучения в вузе. Говоря о решении проблемы формирования учебной мотивации у студентов, следует обратиться к характеристикам современного образовательного процесса в высшей школе, таким как высокая предметно-содержательная насыщенность, практико-ориентированный характер обучения, активное использование преподавателями инновационных образовательных и информационно-коммуникационных технологий. Все это позволяет констатировать определенный дуализм в вопросе о мотивации студентов к изучению иностранного языка. С одной стороны, образовательный процесс становится все более трудоемким, содержательно и эмоционально насыщенным, что требует сохранения достаточно высокого уровня учебной мотивации у студентов для оптимизации образовательного процесса в целом и повышения его эффективности. С другой стороны, преподаватели высшей школы на сегодняшний день обладают богатым арсеналом педагогических технологий для совершенствования процесса профессиональной подготовки студентов и повышения их учебной мотивации.

Мотивация учебной деятельности определяется целями, потребностями и мотивами студента, а ее особенности зависят от поставленных образовательных целей, осознания образовательных потребностей и направленности мотивов, от устойчивости основных компонентов мотивации. Значимость мотивации восходит к анализу источников личностной активности, побудительных сил деятельности человека, его поведенческих особенностей. В реализации творческого и профессионального потенциала личности, по мнению Н. И. Мешкова и А. Н. Яшковой (2020, с. 331), ведущим фактором выступает самостоятельность субъекта познания, инициированная соответствующей мотивацией. Говоря о мотивации обучающихся, авторы рассматривают в первую очередь желание и стремление студентов участвовать в процессе обучения, познавать новое и благодаря этому успешно развиваться в дальнейшем как в личностном, так и в профессиональном плане.

Проблема мотивации приобретает особую актуальность в контексте лингвообразования в высшей школе, так как процесс изучения иностранного языка неизбежно связан с преодолением трудностей, что нередко препятствует достижению цели, поставленной обучающимися перед собой, а активность студентов в учебе и профессиональной деятельности может приводить их к успеху только при условии глубокой переработки и осознания личных мотивов, как очень точно подчеркивает Л. В. Косикова (2020, с. 431). В этой связи очевидным становится тот факт, что преподаватель иностранного языка должен не просто вооружить студента набором знаний, но и помочь ему стать самостоятельным, творческим и уверенным в себе человеком. По мнению П. Г. Идрисовой, Т. М. Оздеаджиевой, Э. З. Гасайнаевой (2022, с. 123), преподаватель иностранного языка в высшей школе должен владеть не только системой компетенций, позволяющих эффективно обучать студентов, но и обладать способностью и готовностью к поддержанию позитивных отношений со студентами как с субъектами образовательного процесса.

Вместе с тем, как показывает многолетнее психолого-педагогическое наблюдение авторов статьи в Южно-Уральском государственном гуманитарно-педагогическом университете, в высшей школе недостаточное внимание уделяется формированию мотивов, необходимых для успешной учебной деятельности и повышения качества подготовки будущих специалистов. Результатом этого становится то, что многим студентам процесс изучения иностранного языка представляется интересным и увлекательным, но, сталкиваясь с определенными трудностями, большинство из них разочаровываются и меняют свое отношение к образовательному процессу, что приводит к постепенному ослаблению мотивации и встречной активности, волевых качеств в контексте овладения иностранным языком, а в конечном итоге – к падению успеваемости. По утверждению Н. В. Калинина, В. Н. Денисова, А. В. Белолипецкой, «наиболее значимой в долгосрочном плане является не внешняя, а внутренняя мотивация студента, для выработки которой нужны целенаправленные, осознанные действия как представителей образовательной организации, так и самого студента» (2022, с. 59). Именно поэтому, признавая ведущую роль мотивации в изучении иностранного языка, преподавателю вуза необходимо проектировать этапы и технологии работы по ее развитию у студентов в рамках академического образования, а студенту – усердно работать в условиях специально созданной образовательной среды.

Таким образом, мотивация является одним из важных факторов успешности в освоении иностранного языка, причем, по утверждению Г. И. Зубковой, «как мотивация к обучению, так и стратегия обучения играют важную роль в успешном изучении языка» (2020, с. 111). Следовательно, актуальность исследования обусловлена необходимостью внедрения в образовательный процесс факультетов иностранных языков элементов геймификации, целью которого являются повышение мотивации студентов к изучению иностранного языка и достижение каждым обучающимся на ее основе высоких образовательных результатов.

Задачи исследования:

- раскрыть особенности применения элементов геймификации для повышения мотивации обучающихся в рамках иноязычного образования в высшей школе;
- провести экспериментальную проверку эффективности включения элементов геймификации в образовательный процесс в рамках обучения студентов языковых факультетов иностранному языку для повышения их мотивации (на примере студентов Южно-Уральского государственного гуманитарно-педагогического университета, изучающих немецкий язык как второй иностранный).

Теоретическую базу исследования составили классические теории отечественных ученых о мотивах и потребностях. У истоков теории мотивации стоял Л. С. Выготский (2008), который подчеркивал, что, исходя из системного представления о человеческой деятельности, можно утверждать, что человек принимает решения на уровне регулирования, адаптации и самоорганизации. В этой связи очевидной становится необходимость поиска путей повышения мотивации к деятельности, если говорить о процессе обучения чему-то новому, например новым разговорным темам на иностранном языке.

В нашей работе мы также опираемся на позицию А. Н. Леонтьева (2005), который выделяет две формы проявления потребностей – социальные по своему происхождению, то есть возникающие в деятельности, и чисто биологические потребности. Последние также социальны по своему происхождению. Автор утверждает, что потребность – это объективная нужда в чем-то, а мотив – это поиск конкретного предмета удовлетворения потребности. Исходя из указанных выше положений, мы считаем, что мотивы играют крайне важную роль в удовлетворении потребностей обучающихся в получении знаний, а реализуются они, в свою очередь, посредством обновления форм подачи и отработки учебного материала, которые и позволяют сделать образовательный процесс студенто-ориентированным и направленным на удовлетворение всего спектра образовательных потребностей обучаемых.

Идентичной точки зрения придерживается и С. Л. Рубинштейн (2018), утверждая, что в основе любого действия лежит мотив, который может раздваиваться, что является следствием полимотивированности деятельности. Так, трудовая деятельность по своей сути общественно мотивированная, но она управляется и такими мотивами, как материальное вознаграждение. Соглашаясь с этой позицией, мы считаем целесообразным внесение в образовательный процесс элементов соревновательности и состязательности, которые наполняют его новыми мотивационными импульсами и смыслами для обучающихся. В этом контексте метод геймификации представляется особенно актуальным, поскольку в полной мере отвечает указанным выше аспектам.

Теоретико-методологической основой нашего исследования также является работа Б. Ф. Ломова (2006), который изучал влияние мотивации достижения успеха и избегания неудач на регуляцию деятельности. По мнению ученого, в мотивах и целях наиболее отчетливо проявляется системный характер психического, они выступают как интегральные формы психического отражения. Точка зрения автора напрямую соотносится с сущностью метода геймификации, который является центральным звеном данного исследования, поскольку система рейтинговой оценки успехов и достижений обучающихся, которую предполагает метод геймификации, напрямую коррелируется с теорией мотивационной регуляции деятельности.

В работе мы опирались на принципы системности, педагогически эффективной активности личности, гуманности и мотивации, поскольку метод геймификации предполагает систематичную работу обучающихся в рамках конкретных разговорных тем, представленную в интересной и доступной для студентов форме, и вовлеченность каждого обучающегося в образовательный процесс. Со стороны преподавателя реализация метода геймификации возможна только при условии гуманного отношения к обучающемуся, признания его индивидуальных образовательных потребностей и осуществления работы по их удовлетворению, основанной на постоянном мотивировании учебной деятельности обучающегося.

В нашем исследовании основополагающим является системно-деятельностный подход, который предписывает организовывать учебный процесс так, чтобы наибольшее внимание уделялось активной и разносторонней самостоятельной деятельности обучающегося, направленной на познание нового: знания не предоставляются обучающимся как сумма некоей новой информации, а добываются ими самостоятельно посредством активной учебной и исследовательской деятельности при создании преподавателем необходимых для этого условий.

Методы исследования: контент-анализ литературных источников по проблеме исследования, наблюдение за организацией образовательного процесса в вузе, эксперимент, анкетирование.

Практическая значимость проведенного исследования заключается в возможности использования элементов геймификации с целью повышения мотивации к овладению иностранным языком у студентов, изучающих немецкий язык как второй иностранный. Данный опыт может быть полезен для преподавателей вузов и колледжей, организаторов курсов повышения квалификации и учителей школ с углубленным изучением иностранного языка.

Обсуждение и результаты

На сегодняшний день в психологии и педагогике разработан достаточно широкий арсенал технологий и приемов, направленных на повышение мотивации обучающихся к изучению иностранного языка с использованием внешней среды. На наш взгляд, одним из таких методов, обладающих наиболее высоким психолого-педагогическим и образовательным потенциалом, является геймификация, включающая в себя игровые элементы, апеллирующие к внутренней мотивации обучающихся.

Областью применения метода геймификации в высшей школе может стать любая цикличная и однообразная работа с неигровым контекстом, не вызывающая у обучающихся ярко выраженного познавательного интереса и значительно снижающая их учебную мотивацию. Целью и ожидаемым результатом использования геймификации в вузе являются изменение привычного поведения студентов и их активное вовлечение в образовательный процесс через реализацию их творческого потенциала в игровой деятельности при сохранении образовательного контента неизменным. Иными словами, содержание образования остается прежним,

что позволяет следовать логике учебного плана и рабочей программы дисциплины, а форма подачи учебного материала и работы обучающихся с ним для достижения запланированных образовательных результатов изменяется и благодаря вовлеченности обучающихся в учебную деятельность стимулирует мотивационную направленность обучающихся на достижение поставленной цели.

Требованиям сегодняшнего дня в аспекте организации занятий по иностранному языку соответствует в полной мере метод геймификации. По мнению О. А. Шабалиной (2013), данный метод способствует развитию познавательных процессов обучающихся, готовности самостоятельно постигать новые истины, а апеллирование к виртуальным игровым технологиям, создающим мультимедийно-игровое языковое пространство, гарантирует формирование у обучающихся положительной мотивации.

В отличие от дидактических игр, метод геймификации не превращает учебный процесс только лишь в игру. В основе геймификации лежит тщательно продуманная игровая модель, в рамках которой используются организационные приемы, позволяющие целенаправленно тренировать новую лексику, новый грамматический материал, а также развивать речевые умения. Данная модель интенсифицирует процесс управления мотивацией и поведением обучающихся. В своем исследовании С. Д. Липатова и Е. А. Хохолева теоретически обосновали и экспериментально доказали, что «использование геймификации в образовательном процессе повышает учебную мотивацию студентов вуза, снижает монотонность, делает сам процесс более увлекательным» (2020, с. 50).

В силу того, что геймификация носит неимитационный характер, она позволяет развивать критическое мышление в форме сотрудничества участников образовательного процесса (Садчиков, Ярина, Сулова, 2017). Неоспорим тот факт, что знание, добытое самим обучающимся в рамках проблемных ситуаций, участия в проектах и других активных формах обучения, запоминается образнее и качественнее, а также хранится в памяти обучающихся долгое время. В этой связи убедительна информация, которую предоставляет Н. В. Бабкина (2008) в своем исследовании о том, что использование метода геймификации способствует усвоению до 90% нового иноязычного материала.

Благодаря геймификации создается информационно-образовательная среда, которая способствует повышению внутренней мотивации и инициирует желание обучающихся заниматься в рамках самообразовательной траектории. Вслед за Е. Б. Хитрук (2022, с. 176) мы полагаем, что геймификация является сегодня одним из эффективных образовательных методов, способствующих внедрению новых игровых решений в образовательный процесс при сохранении грамотного и бережного отношения к содержанию образования.

Метод геймификации зиждется на шести основных компонентах: мотивации, вовлечении, системе целей, прогрессе, удовольствии от процесса, обратной связи и наградах с применением атрибутики, которая определенным образом также стимулирует положительную мотивацию обучающихся: баллы, ранжирование, рейтинг, индикаторы успеха. Кроме того, проведенный нами контент-анализ литературных источников по проблеме геймификации позволил констатировать, что, несмотря на типичные для игры функции, которые выполняет геймификация, сугубо игровой деятельностью она не считается, а имеет функцию поддержания мотивации обучающихся на достаточно высоком уровне.

С опорой на результаты контент-анализа литературы по проблеме мотивации и геймификации и результаты наблюдения за процессом профессиональной подготовки студентов в Южно-Уральском государственном гуманитарно-педагогическом университете нами была создана и апробирована система повышения внутренней мотивации студентов, в основе которой лежит метод геймификации, базирующийся на реализации следующих принципов:

- игровая направленность процесса обучения;
- использование балльной системы оценивания результатов обучающихся;
- реализация стратегии “Feedback”;
- интерактивный характер обучения.

В сентябре 2022 года, перед проведением в первом семестре 2022-2023 учебного года опытно-экспериментальной работы по повышению мотивации обучающихся на факультете иностранных языков ФГБОУ ВО «Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет», изучающих немецкий язык как второй иностранный (студенты третьего курса в количестве 13 человек), нами была организована беседа, целью которой являлось выяснение заинтересованности студентов во включении в образовательный процесс элементов геймификации. Практически все обучающиеся (85% респондентов) отметили, что внедрение игровых элементов способствует повышению эффективности обучения иностранным языкам и позволяет сделать его более комфортным, творческим, интересным и эффективным. Результаты беседы с обучающимися позволили предположить, что использование элементов геймификации будет стимулировать познавательную активность студентов, повысит их вовлеченность в процесс выполнения учебных заданий, а также мотивационную готовность к овладению иностранным языком и разнообразит формы работы на занятии.

На доэкспериментальном этапе нами было проведено анкетирование обучающихся в количестве 13 человек с целью констатации наличного уровня мотивации к изучению иностранного языка в вузе. Обучающимся было предложено ответить на 10 вопросов, помогающих охарактеризовать их общее психологическое состояние на уроке иностранного языка и их отношение к образовательному процессу.

Были выделены высокий, средний и низкий уровни мотивации обучающихся к изучению второго иностранного языка в вузе. Высокий уровень мотивации характеризуется тем, что обучающиеся с удовольствием посещают занятия по иностранному языку и активно работают на них. Средний уровень мотивации проявляется в том, что в целом студенты удовлетворены занятиями, но иногда они могут испытывать определенный

дискомфорт и негативные эмоции от процесса обучения иностранному языку. Низкий уровень мотивации отличается ее практически полным отсутствием: студент не замотивирован и посещает занятия без удовольствия.

Количество студентов с высоким уровнем мотивации составило 46% (6 человек) от общего числа респондентов. Средний уровень мотивации был выявлен у 39% обучающихся (5 человек). Низкий уровень мотивации продемонстрировали 15% студентов (2 человека). Полученные результаты анкетирования студентов подтвердили актуальность и важность организации работы по формированию и развитию мотивации обучающихся к изучению немецкого языка как второго иностранного.

Ядром опытно-экспериментальной работы явились создание и апробация фрагментов занятий с использованием элементов геймификации в рамках таких разговорных тем, как "Erinnerungen an die Sommerferien", "Die Reise durch Deutschland" / «Воспоминания о летних каникулах», «Путешествие по Германии». При планировании данных фрагментов были соблюдены требования к реализации метода геймификации, в частности добровольный выбор ролей студентами, определение положительных и отрицательных черт в образах персонажей, реализация приемов оценивания деятельности студентов и их поощрения, внедрение балльно-рейтинговой системы оценивания, осуществление обратной связи.

Перед началом работы студенты выбирали сообразно своим интересам и желаниям персонажа, роль которого они исполняли на протяжении реализации разработанных нами фрагментов в рамках всех тем: Aschenputtel, das tapfere Schneiderlein, Nils mit Wildgänsen, Harry Potter, Rotkäppchen, Malvina, Schreck и др. / Золушка, Храбрый Портняжка, Нильс и дикие гуси, Гарри Поттер, Красная Шапочка, Мальвина, Шрек и др. На протяжении реализации эксперимента студенты подписывали рабочие листы именем выбранного героя. Также было проведено импровизированное интервью преподавателя с каждым студентом, который перенимал на себя качества и характеристики своего персонажа и объяснял, чем именно он отличается от других, почему им был выбран именно этот герой. Этот психологический прием, заключающийся в экстраполяции студентом существенных характеристик того или иного персонажа на себя и их комментировании, помогает преподавателю лучше понять каждого студента и академическую группу в целом, а каждому студенту – понять лучше самого себя в системе взаимоотношений с коллективом одногруппников.

К психолого-педагогическим рискам возникновения завышенной самооценки следует отнести то, что использование различных поощрительных элементов может быть неэффективным и не способствующим повышению мотивации, а напротив, будет тормозить процесс овладения иностранным языком, вызывая у обучающихся чувство самоуспокоенности. В этой связи нами была разработана система уровней сложности заданий. Обучающиеся должны были полностью выполнить требования определенного уровня владения речевыми навыками и умениями, а переход на следующий уровень осуществлялся только при соблюдении условия полного отсутствия задолженностей по учебной дисциплине. В качестве индикаторов успешности выполнения различного рода и сложности заданий использовались поощрительные жетоны, количество которых суммировалось к концу занятия и фиксировалось преподавателем в общем рейтинге.

В начале некоторых занятий мы также достаточно успешно использовали дидактический прием «Колесо фортуны», когда каждый обучающийся мог заработать определенный бонус, «прокручивая» колесо, изображенное на экране, и в зависимости от того, на каком делении останавливалась стрелка, получал или не получал вознаграждение. Колесо включало в себя следующие секции: "noch einmal" – обучающийся может прокрутить колесо еще раз, "dein Glück! +1" – обучающийся получает 1 балл, "dein Glück! +2" – обучающийся получает 2 балла, "ups..." – обучающийся пропускает ход, остается без бонуса.

В ходе эксперимента на разных этапах занятий нами были использованы интерактивные методы обучения, такие как работа в малых группах, применение информационно-коммуникационных технологий, ролевая игра, мозговой штурм, «Броуновское движение», задания на время, создание кластера. Приведем фрагменты занятий, проведенных с использованием элементов геймификации.

Целью занятия "Was machen die Kinder in Sommerferien?" / «Что делают дети на летних каникулах?» является обобщение информации по теме, активизация изученной лексики и навыков употребления глаголов в Perfekt. Обучающиеся должны были ответить на вопрос преподавателя об активностях школьников во время летних каникул. В качестве вспомогательного материала студенты могли воспользоваться раздаточными листами, содержащими активную лексику по теме. Высказанные студентами фразы фиксировались на доске, образуя тем самым опору для монологического высказывания. Например: sich sonnen, schwimmen, in den Wald gehen, in den Park gehen, wandern, eine Radtour machen, sich ausruhen, joggen, sich mit den Freunden treffen, einen Picknick machen / загорать, купаться, ходить в лес, ходить в парк, ходить в походы, совершать велосипедный тур, отдыхать, заниматься спортивным бегом, встречаться с друзьями, устраивать пикник.

После этого обучающиеся должны были выступать в роли интервьюеров, которые посредством устного опроса должны были узнать у своих одногруппников о времяпрепровождении в каникулярный период с использованием команд "Erzähle über Freizeitgestaltung im Sommer!" / «Расскажи о своем времяпрепровождении летом!». Эта работа была организована при помощи приема «Броуновское движение». Результаты опроса студенты фиксировали в тетрадях, а затем вместе с преподавателем анализировали результаты и составляли статистику, отражающую, чем больше всего на летних каникулах занимались студенты в их группе. Такая форма работы способствовала не только повышению мотивации к изучению иностранного языка благодаря активной деятельности обучающихся, но и формированию и развитию у них навыка критического мышления и информационно-аналитической компетенции, что заключается в способности и готовности студентов производить ментальные аналитические операции.

Цель работы с обучающимися в рамках разговорной темы “Die Reise durch Deutschland” / «Путешествие по Германии» состояла в закреплении и активизации лексики по теме, формировании навыков командной работы и развитии ораторского мастерства. Деятельность обучающихся была организована в групповом режиме: обучающиеся работали в трех группах, а каждая группа должна была представить в виде плаката или рисунка образ их города мечты (die Traumstadt) и подготовить презентацию-доклад с использованием пройденного на занятиях лексического материала. Таким образом, внедрение элементов геймификации в процесс обучения студентов факультета иностранных языков позволило сделать процесс обучения более продуктивным и качественным посредством формирования положительной мотивации обучающихся на уроках иностранного языка.

Для визуализации рейтинга студентов использовалась ранговая таблица, состоящая из трех пунктов: первое, второе и третье места по количеству групп. Внесение изменений в таблицу осуществлялось после каждого занятия, что позволяло стимулировать мотивацию обучающихся. Обратная связь преподавателя и обучающихся реализовывалась посредством рефлексии на заключительном этапе занятий. Рефлексия позволила оценить эффективность деятельности педагога и используемых им элементов геймификации, с одной стороны, а с другой стороны, – психологические характеристики занятия, такие как комфортность, атмосфера сотрудничества и положительный эмоциональный настрой.

По итогам рефлексии можно сделать вывод о том, что подавляющее большинство студентов констатировали улучшение их результатов. Многие студенты отметили, что стали относиться к программному материалу и содержанию предмета «Практический курс второго иностранного языка» с повышенным интересом. Большинство студентов стало работать более интенсивно для получения большего количества баллов и занятия более высокой позиции в рейтинге. Обучающимся очень понравились перевоплощение в роль персонажа, получение жетонов и выполнение заданий творческого характера. В то же время некоторые обучающиеся отметили, что психологической трудностью для них стало наличие меньшего количества жетонов, что не позволяло им выйти в лидеры. Тем не менее обучающиеся пришли к выводу о том, что формат работы на занятиях с использованием преподавателем элементов геймификации принес им удовольствие от учебной деятельности, а также стал основой для повышения мотивации как к изучению второго иностранного языка как учебного предмета в целом, так и к выполнению большого количества языковых тренировочных заданий.

Анализ результатов постэкспериментального анкетирования позволил прийти к заключению, что количество обучающихся, имеющих высокий уровень мотивации, составляет 62% (8 человек). Доля студентов со средним уровнем мотивации – 38% (5 человек). Число студентов с низким уровнем мотивации стало равно нулю. Анализ уровня мотивации после проведенного эксперимента дал возможность констатировать, что число студентов, у которых мотивация сформирована на высоком уровне, увеличилось на 16%. Сравнительный анализ показателей, полученных до и после эксперимента, позволил резюмировать, что в группе отсутствовали незамотивированные к изучению второго иностранного языка студенты, чего удалось достичь благодаря внедрению в образовательный процесс элементов геймификации.

Заключение

В результате проведенного исследования были раскрыты особенности применения элементов геймификации для повышения мотивации обучающихся в рамках иноязычного образования в высшей школе, определены принципы реализации данных элементов: игровая направленность процесса обучения; использование балльной системы оценивания результатов обучающихся; реализация стратегии “Feedback”; интерактивный характер обучения.

Авторами была проведена экспериментальная проверка эффективности включения элементов геймификации в образовательный процесс в рамках обучения студентов языковых факультетов иностранному языку для повышения их мотивации (на примере студентов Южно-Уральского государственного гуманитарно-педагогического университета, изучающих немецкий язык как второй иностранный).

Реализация вышеуказанных принципов способствовала созданию атмосферы творчества, сотрудничества и доброжелательности в коллективе, возникновению духа здоровой соревновательности, что позволило повысить внутреннюю мотивацию обучающихся и результативность усвоения ими речевых навыков и умений.

Таким образом, разработка фрагментов занятий с использованием элементов геймификации и их внедрение в образовательный процесс факультета иностранных языков ФГБОУ ВО «Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет» позволили установить положительную взаимосвязь между применением метода геймификации в процессе обучения иностранному языку и повышением мотивации к изучению иностранного языка среди студентов. Применение игровых элементов в работе со студентами дало возможность установить творческий, позитивный настрой в студенческом коллективе, а также способствовало изменению в лучшую сторону отношения студентов к изучению иностранного языка. Студенты стали активнее и с большим энтузиазмом выполнять упражнения на занятиях и домашние задания, что явилось следствием повышения их заинтересованности в предмете. Мы пришли к следующему выводу: проведенная нами работа показала, что внедрение фрагментов занятий с использованием элементов геймификации способствует формированию положительной мотивации студентов к изучению иностранного языка.

К перспективным направлениям дальнейшего исследования проблемы применения элементов геймификации для формирования мотивации к изучению второго иностранного языка у студентов языковых факультетов следует отнести экстраполирование проблематики в плоскость обучения иностранным языкам на факультетах неязыковой направленности.

Источники | References

1. Бабкина Н. В. Использование игр и упражнений в учебном процессе // Начальная школа. 2008. № 4.
2. Выготский Л. С. Педагогическая психология / под ред. В. В. Давыдова. М.: АСТ; Астрель; Хранитель, 2008.
3. Зубкова Г. И. Взаимоотношения между мотивацией учащихся и стратегиями изучения языка // Проблемы современного педагогического образования. 2020. № 68-2.
4. Идрисова П. Г., Оздеаджиева Т. М., Гасайнаева Э. З. Формирование мотивации к изучению иностранного языка у студентов педагогического вуза // Мир науки, культуры, образования. 2022. № 3 (94).
5. Калинин Н. В., Денисов В. Н., Белолипецкая А. В. Некоторые составляющие и факторы учебной мотивации студентов // Международный научно-исследовательский журнал. 2022. № 1-3 (115).
6. Косикова Л. В. Особенности мотивации и ценностных ориентаций студентов // Проблемы современного педагогического образования. 2020. № 68-2.
7. Леонтьев А. Н. Деятельность. Сознание. Личность: уч. пос. Изд-е 2-е, стереотип. М.: Смысл; Академия, 2005.
8. Липатова С. Д., Хохолева Е. А. Геймификация как педагогическая технология активизации учебной мотивации студентов вуза // Профессиональное образование в России и за рубежом. 2020. № 1 (37).
9. Ломов Б. Ф. Психическая регуляция деятельности: избранные труды. М.: Изд-во Института психологии Российской академии наук, 2006.
10. Мешков Н. И., Яшкова А. Н. Мотивация учебной деятельности студентов младших курсов // Проблемы современного педагогического образования. 2020. № 66-2.
11. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. СПб.: Питер, 2018.
12. Садчиков И. А., Ярина С. Ю., Сулова И. А. Обучающие видеоигры как одна из современных тенденций образования в России // Новые информационные технологии в образовании и науке: мат. X междунар. науч.-практ. конф. Екатеринбург, 2017.
13. Хитрук Е. Б. Новые игровые решения в образовании: геймификация как технология формирования критического мышления // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. 2022. № 65.
14. Шабалина О. А. Разработка обучающих компьютерных игр: как сохранить баланс между обучающей и игровой компонентой? // Образовательные технологии и общество. 2013. № 3.

Информация об авторах | Author information**RU****Быстрой Елена Борисовна**¹, д. пед. н., проф.**Скоробренко Иван Александрович**²**Белова Лариса Александровна**³, к. филол. н., доц.^{1, 2, 3} Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет, г. Челябинск**EN****Bystray Elena Borisovna**¹, Dr**Skorobrenko Ivan Alexandrowich**²**Belova Larissa Alexandrowna**³, PhD^{1, 2, 3} South-Ural State Humanities-Pedagogical University, Chelyabinsk¹ bistraieb@cspu.ru, ² skorobrenkoia@cspu.ru, ³ telems74@rambler.ru**Информация о статье | About this article**

Дата поступления рукописи (received): 15.02.2023; опубликовано (published): 28.04.2023.

Ключевые слова (keywords): обучение немецкому языку в вузе; практический курс второго иностранного языка; мотивация; элементы геймификации; German language teaching at a university; practical course of a second foreign language; motivation; gamification elements.