

Д. М. Ромашевич
Минск, Беларусь

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ПРОЦЕССА ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНСТРУМЕНТ РАЗВИТИЯ АДЕКВАТНОЙ САМООЦЕНКИ ЛИЧНОСТИ ПОДРОСТКА

Однажды один маленький, но очень умный принц сказал: «Себя судить куда трудней, чем других. Если ты сумеешь правильно судить себя, значит, ты поистине мудр» [1]. Проблема отсутствия объективного оценивания своих способностей, возможностей и достижений является острой в сегодняшней действительности. Не только дети, но и большинство взрослых имеют заниженную или завышенную, неадекватную самооценку, причины формирования которой возникают еще в период школьного обучения.

Существуют различные подходы для определения понятия «самооценка». Так, в работе А. И. Липкиной самооценка определяется как отношение человека к своим способностям, возможностям, личностным качествам, а также к внешнему облику. Она может быть адекватной и неадекватной, зависимой и независимой. В самооценке отражаются представления ребенка как об уже достигнутом, так и о том, к чему ему стремиться, проект его будущего составляет ее структуру [2, с. 19].

Также самооценка представлена двумя основными компонентами – когнитивным и эмоциональным, отражающими знания субъекта о себе и его отношение к себе, функционирующими в неразрывном единстве. Более того, неоднозначно решается вопрос о формах самооценки – общей и частной. Общая самооценка отражает обобщенные знания субъекта о себе, целостное отношение к себе, а частная – оценку конкретных психических и физических качеств. Рассматриваются следующие аспекты самооценки: физический, эмоциональный, умственный и социальный. Модальности самооценки представлены «реальным Я», «идеальным Я» и «зеркальным Я» [3, с. 9].

Формирование навыков объективного оценивания себя происходит в младшем школьном возрасте, когда одним из новообразований данного периода является рефлексия своей деятельности. Наряду с этим, переломным периодом развития уже сформированной самооценки является подростковый возраст. Несмотря на то, что в подростковом возрасте детям присущ конформизм по отношению к своим сверстникам, переживания у подростка возникают не только по поводу оценки его другими, но и по поводу самооценки, которая появляется у него в результате роста его самосознания [4, с. 280]. Е. П. Ильин пишет: «У подростков, по сравнению с младшими школьниками, адекватность самооценки, несмотря на ее нестабильность, повышается. Подростки все больше и больше проникают в свой собственный мир и начинают понимать свою неповторимость. Это приводит к качественным изменениям самооценки подростков. Происходит резкий переход от фрагментарного и недостаточно четкого видения себя относительно полной Я-концепции» [4, с. 287].

Цель данного исследования заключается в том, чтобы выявить эффективность внедрения геймификации в процесс обучения иностранному языку с использованием ИКТ для развития адекватной самооценки у подростков и предотвращения появления отклонений в ее уровне.

Игровые элементы используются повсеместно с начала XX века, а сам термин «геймификация» появился в 1980-х гг. Изначально игровые механики вовлечения использовали в маркетинге и продажах, затем технология распространилась и на другие сферы деятельности. Создатель геймификации Ю-Кай Чоу писал: «Единственная проблема заключалась в том, что в отличие от большинства игр с компьютерным интерфейсом, жизнь не имеет четких целей, визуальных подсказок, чтобы сообщить, что делать, или механизма обратной связи, чтобы показать, насколько я в ней продвинулся. Я должен был разработать собственную игру вместе с четкими целями, значимыми квестами и системами обратной связи. Фактически мне нужно было превратить жизнь в целое приключение, где я, как игрок, мог совершенствоваться и расти» [5, с. 10].

«Игра» не может стать для нас полноценной жизнью, однако с ее помощью можно оптимизировать процесс обучения путем моделирования реальности в искусственно созданной ситуации. Игровые элементы проникают в образование в самых разных формах. В Duocards и Lingualeo пользователи своими успехами в изучении английского языка кормят виртуального мамонта и львенка, и чем больше прогресс игрока, тем счастливее персонаж.

В то же время геймификация не приравнивается к игровому обучению. В Оксфордском словаре понятие геймификация определяется, как «использование элементов игры в другом виде деятельности, обычно для того, чтобы сделать это занятие более интересным» [6].

Кевин Вербах, адъюнкт-профессор Уортонской школы бизнеса при Пенсильванском университете, ведущий открытого курса по геймификации предлагает рассматривать все элементы, из которых состоит игра, по условной пирамиде из трех слоев:

- Слой «Динамика» – это верхнеуровневые, концептуальные элементы игры, которые представляют «грамматику» игры, ее скрытую структуру, которая делает впечатления и полученный опыт связным, последовательным и гармоничным. К данному слою относятся: ограничения, эмоции, хронология, прогрессия, отношения и др.

- Слой «Механика» представляет собой действия, которые двигают вперед игровую деятельность. К данному слою относятся: вызов, случай, соревнование, кооперация, обратная связь, добыча ресурсов, вознаграждение, транзакции, состояние выигрыша и др.

- Слой «Компоненты» показывает реализацию динамики и механик игры и включает разделы. К данному слою относятся: достижения, аватары, коллекции, открытие нового контента, подарки и дарение, рейтинги лидеров, уровни, очки, социальные связи, виртуальные товары и блага и др.

Пирамида игровых компонентов означает, что концепции верхнего уровня должны поддерживаться и раскрываться одним или несколькими элементами нижних уровней. Необходимо отметить, что игра не сводится только к элементам, и вокруг этой пирамиды находятся опыт/впечатления от игры [7, с. 134–138].

Исходя из данной информации, можно составить более полное определение в контексте обучения иностранному языку. Геймификация – это образовательная технология, реализуемая учителем с помощью применения игровых механик, компонентов и динамик для достижения учебно-познавательных целей. Реализацию геймификации в образовании можно проследить с помощью внедрения игровых элементов в традиционную форму урока, так и в рамках разных моделей использования ИКТ в обучении иностранным языкам.

В ходе осуществления практической части исследования были применены эмпирические методы: наблюдение, сравнение и эксперимент. В качестве средств, применяемых для реализации поставленных целей, были выбраны такие интернет-ресурсы, как Blooket, Wordwall и Classdojo. Также было проанализировано использование геймификации без выхода в интернет.

В начале исследования была выбрана группа подростков, в работе с которыми педагог чередовал элементы геймификации в рамках разных моделей использования ИКТ – когда ЭСО применяются на уроках ИЯ по мере необходимости и когда учитель комбинирует самостоятельную работу учащихся с ЭСО и работу в классе без использования компьютеров. Учитель может предложить учащимся выполнить дома коммуникативные задания в блоге, чате, на странице класса в социальной сети или на вики-сервисе [8, с. 168–169].

Первая модель использования ИКТ была применялась для реализации классной работы. Для формирования и совершенствования речевых лексических и грамматических навыков был использован Wordwall как основной источник языковых, условно-речевых и речевых упражнений для учащихся

[9]. Данный интернет-ресурс позволил не только сделать урок интересным, выразительным и ярким, но и смог стать стимулом к повышению уровня мотивации к изучению иностранного языка и к учению в целом.

До применения интернет-ресурса были сделаны следующие выводы: учащиеся, фоновые знания которых отличались от среднего показателя класса в худшую сторону, имели сниженную самооценку в связи с отсутствием знаний для ответа на вопросы и выполнения заданий; данная группа детей боялась совершить ошибку, показать себя глупыми перед одноклассниками и учителем, из-за чего они или вовсе отказывались от ответа, или при порождении высказывания их речь была тихой и невыразительной. Кроме того, учащиеся, фоновые знания которых отличались от среднего показателя класса в лучшую сторону, также имели тенденцию к снижению оценки своей УПД. Было выявлено, что данная группа детей боялась совершить ошибку по той же причине, несмотря на их высокий уровень знаний.

После применения интернет-ресурса Wordwall можно сделать следующие выводы: учащиеся начали чувствовать себя увереннее, а именно, речь детей стала громче и выразительнее; дети не боялись совершать ошибки, более того, количество ошибок перед применением Wordwall и после него уменьшилось почти в 2 раза; увеличилась скорость выполнения заданий, что позволило увеличить количество заданий для тренировки пройденного материала; быстрее начали справляться с упражнениями не только учащиеся с высоким уровнем фоновых знаний, но также и с низким.

Вторая модель использования ИКТ была применена для реализации самостоятельной работы учащихся дома с помощью интернет-ресурса Blooket [10]. Учащимся было необходимо выполнить упражнения, параллельно играя в игру. Так, работая в кафе, учащиеся отвечали на вопросы для того, чтобы блюда приготовились. За деньги, полученные от клиентов, дети могли купить новую еду и персонажей, больше времени для выполнения заказов. Сравнивая выполнение традиционной домашней работы и ее геймифицированной формы, можно смело сказать следующее: у детей вырос интерес к самостоятельной работе вне школы; некоторые учащиеся сделали домашнюю работу несколько раз; после проверки усвоения полученной информации было выявлено то, что дети не боялись выполнять задания учителя; каждый ребенок хотел высказаться. Данный ресурс также можно использовать для внедрения геймификации в первую модель использования ИКТ. Так в процессе совместной деятельности учителя и учащихся будет закреплён изученный на уроке материал.

Наряду с вышеупомянутыми способами использования геймификации в образовательном процессе, хотелось бы упомянуть еще один интернет-ресурс, использование которого не зависит от применяемой модели ИКТ. Classdojo – геймифицированный электронный журнал [11]. В данном интернет-ресурсе учащиеся и родители могут следить за уровнем успеваемости, отражающемся в балльном эквиваленте. Однако именно этот журнал дает возможность увидеть не только отметку, но и оценивание, осуществляемое педагогом в ходе занятия. У каждого персонажа, учащегося,

создается свой рейтинг, который формируется исходя из показателей «поощрения» и «наказания». Например, учащиеся могут получить баллы за активную работу на уроке, проявление альтруизма к своему ближнему или баллы могут быть сняты за нарушение дисциплины, девиантного поведения, отклонение от ответа и т. д. Здесь рейтинг – это не столько оценивание уровня знаний учащихся в балльной форме, сколько стимул к началу продуктивной деятельности на уроке, то, что может дать толчок к развитию адекватного уровня самооценки с помощью демонстрации реальных способностей, возможностей и талантов учащихся.

К сожалению, как и у медали есть две стороны, так и использование ИКТ на уроках иностранного языка имеет свои недостатки. Причиной отсутствия возможности применения ЭСО и интернет-ресурсов может стать нехватка или неисправность оборудования, входящего в материально-техническую базу учреждения образования; проблемы с подключением к сети интернет и наличие ошибок в заданиях, составленных ранее неизвестным авторами. Однако геймификация может внедряться в образовательный процесс не только с помощью интернета, но и вне его использования. Примером данного явления будет служить игра «Морской бой» для совершенствования грамматических навыков, в которой учащимся будет необходимо поделиться на команды и, отвечая на вопросы, найти все корабли своего противника.

«Процесс установления самооценки не может быть конечным, поскольку субъект постоянно развивается. Это приводит к изменению содержания, способа выработки и меры ее участия в регуляции поведения индивида» [3, с. 9]. Однако при развитии адекватной самооценки еще в подростковом возрасте учащиеся будут не только находиться в оптимальной психологической среде для усвоения знаний и последующей тренировки навыков, но и смогут снизить вероятность появления неадекватного оценивания своего потенциала. Важно понять, что психоэмоциональный опыт, приобретенный при получении образования в школе, остается с нами на всю жизнь.

Геймификация дает возможность повысить не только мотивацию, но и уровень самооценки учащихся с помощью применения различных игровых механик. В результате исследования было выяснено, что данная образовательная технология помогает учителю придерживаться одного из самых главных критериев оценивания учащихся – объективности. Наличие рейтинга не позволяет педагогу проигнорировать склонность к старанию при выполнении заданий. Если не поощрять детей за их стремления, то уровень их самооценки будет изменяться в худшую сторону, а это может привести не только к понижению УПД, но и к неуверенности в своих силах во взрослом возрасте. Е. П. Ильин отмечает: «Для эмоциональной сферы подростков характерна большая устойчивость эмоциональных переживаний по сравнению с младшими школьниками; в частности, подросток долго не забывает обиду, нанесенную ему учителем, поэтому последнему после своего опрометчивого поступка требуется приложить множество усилий, чтобы восстановить потерянный в глазах ученика авторитет» [4, с. 279].

Геймификация – это ключ к каждому ребенку. В данной технологии лежит будущее по созданию оптимальной среды для осуществления глобальной цели – воспитания разносторонне развитой, нравственно зрелой личности и более того, в контексте изучения иностранного языка готовой к межкультурной коммуникации.

ЛИТЕРАТУРА

1. Сент-Экзюпери, А. де. Маленький принц / А. де Сент-Экзюпери. – Фрунзе, 1982. – URL: <https://lib.ru/EKZUPERY/mprinc.txt> (дата обращения: 16.09.2023).
2. Липкина, А. И. Самооценка школьника / А. И. Липкина. – М. : Знание, 1976. – 64 с.
3. Сычевич, И. В. Самооценка детей младшего школьного возраста : метод. рекомендации / И. В. Сычевич. – Могилев : МГУ им. А. А. Кулешова, 2007. – 40 с.
4. Ильин, Е. П. Психология : учебник для средних педагогических учебных заведений / Е. П. Ильин. – СПб. : Питер, 2004. – 559 с.
5. Чоу, Ю-К. Геймифицируй это. Как стимулировать клиентов к покупке, а сотрудников – к работе / Ю-Кай Чоу. – Эксмо : 2018. – 520 с.
6. Oxford Learner's Dictionaries. – URL: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/> (date of access: 16.09.2023).
7. Werbach, K. For the win: how game thinking can revolutionize your business / K. Werbach, D. Hunter. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 223 с.
8. Леонтьева, Т. П. Методика преподавания иностранного языка: учеб. пособие / Т. П. Леонтьева [и др.]; под. общ. ред. Т. П. Леонтьевой. – 3-е изд., испр. – Минск : Вышэйшая школа, 2017. – 239 с.
9. Wordwall. – URL: <https://www.wordwall.net/> (date of access: 16.09.2023).
10. Blooket. – URL: <https://www.blooket.com/> (date of access: 16.09.2023).
11. Classdojo. – URL: <https://www.classdojo.com/> (date of access: 16.09.2023).