

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЯХ: СОВРЕМЕННЫЙ ПОДХОД К ИЗУЧЕНИЮ ЯЗЫКОВ

Бродунов П.А.

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь

Парафиянович Т. А. – доцент кафедры ИРТ, канд. пед. наук, доцент

Аннотация. В статье рассматриваются основные элементы геймификации, их влияние на образовательный процесс, а также преимущества и возможные недостатки данного подхода. Особое внимание уделяется анализу популярных веб-приложений для изучения языков, включая Duolingo, LingQ и Busuu, в контексте их игровых методик. Обсуждаются как позитивные аспекты, такие как повышение эффективности обучения и снижение стресса, так и потенциальные риски, связанные с чрезмерной ориентацией на игровые награды.

Развитие информационных технологий и их повсеместное распространение, способствовало развитию новых подходов в образовании. Одним из них является геймификация – внедрение игровых технологий в неигровые процессы, в том числе и в образование [1]. Идея применения игровых методов в образовательном процессе не является новой. Известно об их применении с XVII века. Но с ростом популярности видеоигр, игровые механики стали применяться в образовании.

Важно понимать, что геймификация и игра – это различные понятия. Геймификация предполагает внедрение игровых компонентов для достижения рабочих или учебных целей, а не для развлечения. В отличие от геймификации, игра – это процесс, часто основанный на вымышленных или условных ситуациях, где участники следуют заранее установленным правилам, стремясь к конкретному результату, который редко имеет отношение к образованию или труду. Геймификация также не сводится к игровым практикам, таким как традиционные игры, ролевые или симуляционные. Она не превращает реальный мир в игру, а скорее использует игровые подходы, органично интегрированные в реальную среду и задачи [1].

В образовательном процессе каждый этап играет ключевую роль, аналогично игровым сценариям, где решения пользователя влияют на дальнейшее развитие сюжета. Геймификация направлена на формирование устойчивых навыков, усвоение новых знаний и стимулирование личностного роста. Её основа – поэтапное усложнение задач, обеспечивающее постепенное освоение материала и создающее у обучающихся ощущение прогресса. Игровой формат обучения даёт возможность многократного повторения действий без страха неудачи, что способствует выработке альтернативных стратегий и более глубокому пониманию материала [2].

Существует множество различных механик геймификации, наиболее распространёнными среди них являются:

- Очки – один из самых простых и эффективных способов поощрения. Они используются для отслеживания прогресса, начисляются за выполнение заданий и правильные ответы, а также могут применяться для разблокировки новых возможностей или внутриигровых бонусов.

- Награды стимулируют пользователей продолжать обучение и могут быть как цифровыми, так и физическими. Виртуальные бейджи, значки и медали выдаются за достижения, такие как прохождение нескольких уроков подряд. Также встречаются реальные награды, например, сертификаты об окончании курса.

- Уровни помогают структурировать обучение, делая его последовательным и мотивирующим. По мере набора опыта пользователь переходит на новый уровень, что символизирует его рост и открывает доступ к более сложным заданиям.

- Рейтинги лидеров добавляют элемент соревнования, позволяя пользователям сравнивать свои достижения с другими. Лидерборды могут быть индивидуальными или командными, а также разделяться на локальные и глобальные. Это мотивирует обучающихся чаще заниматься, чтобы удерживать или повышать свою позицию в рейтинге.

- Задания делают процесс обучения структурированным и интересным. Они могут включать ежедневные упражнения, тесты, челленджи и квесты. Например, пользователю может быть предложено выполнить определённое количество упражнений за день. Некоторые задания могут быть командными, когда пользователи объединяются для достижения общей цели [3].

Использование геймификации в обучении и в цифровых продуктах обладает рядом значительных преимуществ, включающих повышение мотивации и вовлечённости пользователей, превращая рутинные задачи в увлекательный процесс. Игровые механики, такие как система достижений, уровней и наград, помогают удерживать внимание и стимулируют регулярное взаимодействие с приложением. Кроме того, геймификация способствует лучшему усвоению материала, так как элементы игры позволяют пользователям учиться в удобном темпе и делают процесс обучения менее стрессовым. В соревновательной среде, например, через рейтинговые таблицы, усиливается стремление к прогрессу, а возможность повторного прохождения заданий

снижает страх ошибок и способствует развитию критического мышления. В результате геймифицированные системы не только делают обучение и работу более эффективными, но и повышают удовлетворённость пользователей.

Однако, несмотря на множество преимуществ, геймификация имеет и определённые недостатки. Одной из ключевых проблем является риск снижения внутренней мотивации — пользователи могут больше концентрироваться на накоплении очков и наград, чем на реальном усвоении знаний или развитии навыков. Кроме того, чрезмерная игровая составляющая может отвлекать от основной цели обучения, превращая процесс в механическое выполнение заданий ради получения поощрений. Некоторые пользователи могут испытывать разочарование, если не достигают высоких результатов в рейтингах, что снижает их мотивацию. Также разработка качественной геймифицированной системы требует значительных ресурсов, включая продуманную механику, баланс игровых элементов и постоянное обновление контента. Без тщательного проектирования геймификация может оказаться неэффективной или даже демотивирующей для пользователей.

В настоящее время знание иностранных языков весьма актуально, поскольку даёт возможность человеку ознакомиться с культурой других стран, позволяет расширить мировоззрение, обеспечивает свободу общения и карьерные перспективы, а также способствует развитию мышления, воображения и памяти. На текущий момент существуют различные методики изучения иностранного языка, и тоже время широко используются веб-приложения с элементами геймификации для изучения иностранных языков, к ним можно отнести: Doulongo, LingQ, Busuu [4-6].

Doulingo — одно из самых успешных приложений для изучения языков, активно использующее геймификацию для повышения вовлечённости пользователей. Игровые механики здесь играют ключевую роль: пользователи зарабатывают очки опыта (XP), переходят на новые уровни, соревнуются в лигах, получают награды за достижения и отслеживают прогресс с помощью визуальных индикаторов. Ограничение в виде «жизней» добавляет вызов, а напоминания и челленджи поддерживают мотивацию. Такой подход делает обучение увлекательным, снижает стресс и помогает формировать привычку к регулярным занятиям. Однако чрезмерный акцент на игровых элементах может отвлекать от глубинного усвоения языка, а недостаток разговорной практики снижает эффективность метода. Несмотря на это, Duolingo остаётся одним из лучших примеров успешного применения геймификации в образовании.

LingQ — это платформа для изучения языков, основанная на методе погружения через чтение и аудирование. В ней активно используются элементы геймификации: пользователи зарабатывают очки опыта за выполнение заданий, отслеживают свой прогресс с помощью статистики и уровней, а также получают награды за регулярные занятия. Одним из ключевых элементов является система «изученных слов», которая мотивирует расширять словарный запас. Приложение адаптируется под индивидуальные темпы обучения, позволяя пользователям самостоятельно выбирать материалы. Такой подход делает процесс изучения гибким и увлекательным, но отсутствие строгой структуры и игровых соревнований может снизить мотивацию у тех, кто привык к более традиционным формам геймификации.

Busuu — это платформа для изучения языков, сочетающая геймификацию с социальным обучением. Пользователи проходят интерактивные уроки, зарабатывают очки опыта, отслеживают свой прогресс и получают награды за достижения. Одной из ключевых особенностей является возможность получать обратную связь от носителей языка, что добавляет соревновательный элемент и делает процесс более живым. Приложение мотивирует пользователей поддерживать серию ежедневных занятий и завершать курсы, предлагая персонализированные рекомендации. Такой подход делает обучение эффективным и увлекательным, но ограниченное количество бесплатных функций и необходимость подписки могут стать барьером для некоторых пользователей.

Таким образом, использование игровых механик и их грамотное сочетание способствует повышению вовлечённости и мотивации в изучении иностранного языка, делая процесс обучения более интерактивным. Внедрение игровых элементов позволяет не только удерживать внимание обучающихся, но и превращать достижение образовательных целей в увлекательную и осмысленную деятельность.

Список использованных источников:

1. Титова С. В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал / С. В. Титова, К. В. Чикризова // Педагогика и психология образования. — 2019. — №1. — Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obuchenii-inostrannym-yazykam-psihologo-didakticheskiy-i-metodicheskiy-potentsial>.
2. Потейчук, В. М. Использование методов геймификации для улучшения образовательной среды университета / В. М. Потейчук, М. А. Сельханович, М. Г. Rogov // Компьютерные системы и сети : сборник статей 60-й научной конференции аспирантов, магистрантов и студентов, Минск, 22–26 апреля 2024 г. / Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники. — Минск, 2024. — С. 412–413. — Режим доступа : https://libeldoc.bsuir.by/bitstream/123456789/57373/1/Potejchuk_lspol%27zovanie.pdf.

3. Бурлаченко А. В. Геймификация как игровой механизм, запускающий психологические поведенческие реакции как в бизнес-среде, так и в повседневной жизни / А.В. Бурлаченко // Проблемы современной экономики (Новосибирск). – 2013. – №11. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-igrovoy-mehanizm-zapuskayuschiy-psihologicheskie-povedencheskie-reaktsii-kak-v-biznes-srede-tak-i-v-povsednevnoy>.

4. Duolingo: Лучший в мире способ учить языки [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.duolingo.com/>.

5. LingQ: Быстрый, веселый и эффективный способ изучения языка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.lingq.com/ru/>.

6. Busuu: Учите языка онлайн [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.busuu.com/ru>.