

## ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБУЧЕНИИ ИНОЯЗЫЧНОЙ ЛЕКСИКЕ И ГРАММАТИКЕ (НА МАТЕРИАЛЕ ЛАТИНСКОГО ЯЗЫКА)

*Аннотация.* Статья описывает разработку электронного курса с геймифицированным сценарием для обучения иноязычной лексике и грамматике на примере латинской медицинской терминологии и его интеграцию в учебный процесс, что особенно актуально для поддержания стабильного интереса и вовлеченности обучающихся в изучение иноязычной терминологии и мотивирует студентов к дальнейшему приобретению и развитию умений и навыков, необходимых в будущей профессиональной деятельности.

Курс состоит из модулей-уровней, включающих различные геймифицированные задания, способствующие освоению, отработке и закреплению иноязычной лексики. Контроль знаний осуществляется при помощи пошаговой (step-by-step) системы оценивания прохождения заданий и модулей-уровней курса, позволяющей переходить от задания к заданию, с уровня на уровень только в случае успешного освоения материала или возвращающей на предыдущие задания, если уровень знаний недостаточен и не набрано необходимое количество баллов.

*Ключевые слова:* обучение иноязычной лексике, электронный курс, геймифицированный сценарий, пошаговое оценивание, вовлеченность, стабильный интерес, мотивация.

Inna V. Gubanova

*Kemerovo State Medical University, Kemerovo, Russia, [gubanova.iv@kemsma.ru](mailto:gubanova.iv@kemsma.ru)*

## GAMIFICATION IN TEACHING FOREIGN LANGUAGE VOCABULARY AND GRAMMAR (BASED ON LATIN)

*Abstract.* The article describes the designing of an electronic course with a gamified scenario for teaching foreign language vocabulary and grammar (Latin medical terminology) and its integration into the educational process, which is especially relevant for maintaining students' permanent interest and involvement into studying and motivates students to continued knowledge acquiring and necessary skills development. The course consists of modules-levels, which include various tasks to master, develop and test the progress. Knowledge is assessed by a step-by-step control system allowing to proceed from task to task, from level to level only if students have successfully mastered the material, or going back to the previous tasks, if the knowledge level is insufficient to go further.

*Keywords:* gamified scenario, step-by-step assessment, engagement, permanent interest, motivation, learning foreign vocabulary.

В настоящее время система образования претерпевает значительные изменения. Сегодняшние обучающиеся родились в цифровом мире, хорошо владеют современными цифровыми технологиями и видят процесс обучения иначе, предъявляют свои требования как к содержанию, так и к форме обучения. Как отмечают А.Г. Широколобова, Ю.С. Ларионова, эти отличия приводят к появлению новых тенденций в сфере образования, изменению ролей и функций участников образовательного процесса, благодаря чему и происходит изменение парадигмы образования в целом. Меняется роль преподавателя, который становится не просто транслятором знаний, но и организатором деятельности обучающегося, а также модератором его самостоятельной работы. Инновационная модель образовательного процесса меняет и пассивную роль студента, превращая его в активного участника в поиске, выборе, анализе и презентации учебного контента, что обуславливает новые про-

фессиональные функции преподавателя и новое качество образовательного процесса [1].

Одной из актуальных тенденций современности становится цифровизация всех сфер жизни общества, в том числе и образования, которое не может остаться в стороне от тенденций, происходящих в обществе. Появилось понятие «цифровое образование», которое реализуется в цифровой образовательной среде при помощи разнообразных электронных обучающих курсов, позволяющих сделать обучение более комфортным, интересным и эффективным.

Возникает необходимость постоянного поиска новых, актуальных форм взаимодействия со студентами, новых технологий и инструментов, соответствующих потребностям времени, поддерживающих активный интерес обучающихся к получению необходимых в будущей профессиональной деятельности знаний. Такой формой на сегодняшний день является геймификация учебного процесса.

Цель данной статьи – описать методику обучения иноязычной лексике и грамматике на примере дисциплины «Латинский язык», с помощью электронного курса с геймифицированным сценарием на платформе LMS Moodle.

Для достижения данной цели необходимо решить следующие задачи:

- разработать электронный курс на 2021–2022 учебный год, с многоуровневым геймифицированным сценарием и пошаговой системой для освоения, закрепления и контроля лексико-грамматического материала по латинскому языку для студентов 1-го курса медицинского вуза;
- интегрировать курс в учебный процесс;
- описать особенности его апробации.

Новизна исследования заключается в обучении иноязычной лексике и грамматике по дисциплине «Латинский язык» посредством электронного курса с многоуровневым геймифицированным сценарием на платформе LMS Moodle.

Практическая значимость исследования заключается в разработке и интеграции в учебный процесс электронного курса с геймифицированным сценарием по дисциплине «Латинский язык» для обучения, закрепления и контроля освоения лексико-грамматического материала (латинской медицинской терминологии) у студентов 1-го курса медицинского вуза.

Анализ научно-методической литературы показал, что на сегодняшний день приобретает популярность интеграция геймификации в учебный процесс посредством электронной образовательной среды на всех уровнях образования. Как отмечает А. Маркцевски (A. Marczewski), геймификация – это применение игровых технологий для решения реальных задач, чтобы влиять на поведение людей, повысить мотивацию и увеличить вовлеченность [2]. Это определение было расширено К. Хуотари и Дж. Хамари (K. Huotari and J. Hamari), исследователи добавили в него такие важные для обучения элементы, как наличие обратной связи, стимуляции к достижению цели и оценивание того, что делает пользователь [3].

Позже определение, предложенное Хуотари и Хамари, было дополнено С. Детердингом, Д. Диксоном, Р. Халедом и Л. Наке (S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled, L. Nacke), которые считают, что геймификация – это «использование игровых технологий в неигровых ситуациях» [4]. К.М. Капп (K.M. Kapp) расширил определение геймификации, связав его с ощущением игры, игровым мышлением для вовлечения в процесс, мотивации к обучению и решению поставленных задач [5].

Рассмотрев несколько определений геймификации, отметим, что основой понятия «геймификация», по нашему мнению, является применение игровых технологий, игрового поведения вне игровой среды для привлечения, поддержания интереса и мотивации к дальнейшему совершенствованию умений и навыков при решении различных задач. Можно с уверенностью говорить о том, что геймификация может быть использована для моделирования поведения обучающихся, направления их в нужное русло для получения планируемого учебного результата.

По нашему мнению, геймификация процесса обучения – это использование игрового сценария для привлечения обучающихся как к изучению отдельной темы, так и дисциплины в целом, создание и поддержание интереса и мотивации к регулярному приобретению, совершенствованию необходимых знаний и формирование навыков самообразовательной деятельности.

Растущий интерес к геймификации объясняется необходимостью найти средство привлечения обучающихся и в дальнейшем поддержания и повышения их вовлеченности в учебный процесс, а также необходимостью создать открытую систему поощрений и вознаграждений за успехи в обучении. Анализ изученных научно-методических источников позволил сделать вывод, что, несмотря на интерес к данному явлению в образовании и многообразие практических решений в области геймификации, подходы к применению данного феномена в системе высшего образования практически не определены и требуют дальнейшей разработки и систематизации.

В настоящее время многие образовательные организации и преподаватели сталкиваются с отсутствием интереса обучающихся к саморазвитию, получению новых знаний, умений и навыков. Многие студенты теряют интерес к обучению, так как это кажется им скучным или маловостребованным в будущем, поэтому основная задача преподавателей – сохранить и поддерживать этот интерес, внося изменения в методику преподавания, делая обучение привлекательным и вовлекательным, поддерживая стабильный интерес и мотивацию обучающихся.

Дисциплина «Латинский язык», как и «Иностранный язык», предполагает освоение нескольких навыков работы с иноязычной лексикой и терминологией. Обучающимся нужно уметь правильно произносить (читать) слова/термины, знать их русские эквиваленты, словарную форму и уметь переводить термины-словосочетания.

Обучающимся необходимо запоминать большое количество иноязычного лексического материала: анатомических, клинических и фармацевтических терминов, которые в дальнейшем будут применяться в исключительно профессиональной среде. Для студентов это энергозатратный процесс, который не вызывает большого интереса.

Использование современных цифровых технологий, а именно электронного курса с геймифицированным сценарием, разработанного на платформе LMS Moodle, в обучении латинскому языку и медицинской терминологии позволяет превратить монотонный, рутинный, но очень важный процесс заучивания в увлекательную обучающую игру, гармонично встраивающуюся в образовательный процесс. Создание геймифицированного сценария электронного курса опирается на постановку учебной задачи, предполагающей необходимость перехода с этапа на этап и модуля уровня на следующий модуль-уровень для освоения учебного материала, на мгновенную обратную связь, на коммуникацию как с одноклассниками, так и с преподавателем и возможность реализовать творческий подход в обучении.

Цифровые и игровые технологии хорошо знакомы и понятны современным студентам, поэтому их использование в образовательных целях не вызывает у обучающихся затруднений, трансформируя традиционный процесс обучения в знакомый им цифровой формат, в обучающую игру в электронной образовательной среде, в которой участники набирают очки/баллы, соревнуясь друг с другом в процессе обучения, что стимулирует их к более успешному освоению материала.

Разработанный нами в рамках исследования электронный курс не только содержит геймифицированные задания, в которых традиционный материал оформлен в игровом формате с использованием LearningApps, Quizlet, программы Hot Potatoes и т. д., позволяющих сделать сами задания более красочными и интересными, но и является комплексной обучающей игрой, где, начиная с этапа запоминания и заучивания, необходимо преодолеть препятствие, верно ответив на поставленные вопросы, чтобы двигаться дальше, перейти с уровня на уровень, набрав нужное количество баллов, или вернуться назад и снова пройти уровень, если знаний оказалось недостаточно для перехода на следующий.

Мы предлагаем разрабатывать геймифицированный сценарий электронного курса на модульной основе – каждый модуль является уровнем геймифицированного сценария, который необходимо пройти успешно, чтобы перейти на сле-

дующий уровень обучения. Каждый модуль предполагает освоение определенного лексического и грамматического материала по теме, предусмотренного рабочей программой. Электронный курс состоит из трех уровней-модулей, количество которых зависит от количества контрольных мероприятий в семестре, предусмотренных рабочей программой.

Чтобы выиграть, успешно завершить электронный курс, обучающемуся необходимо пройти все его модули-уровни, набрав более 70 % баллов. В предлагаемом нами электронном курсе это возможно, если обучающийся хорошо усвоил необходимый материал и приобрел планируемые рабочей программой умения и навыки. В конечном итоге выигрывает тот, кто приобрел хорошие знания.

В разработанном нами электронном курсе с геймифицированным сценарием мы предлагаем пошаговую (step-by-step) систему оценивания прохождения заданий (рис. 1). Данная система оценивания предполагает, что обучающийся может перейти на следующее задание, только набрав в предшествующем задании не менее 70 % от 100 % возможных баллов. Данное количество баллов может варьироваться, например, на этапе освоения и отработки материала оно может быть не менее 85 %, чтобы обучающиеся как можно лучше усвоили материал.

Каждый модуль содержит систему многоуровневых заданий, выполнение которых разделено на три этапа, первый из которых имеет цель освоения, запоминания материала, второй – тренировки и закрепления материала и третий – контроля полученных знаний. Количество заданий каждого этапа преподаватель формирует в зависимости от сложности восприятия и запоминания материала для обучающихся и может варьировать в зависимости от образовательного уровня группы, что видно по практической работе студентов в электронном курсе. Обучающийся может двигаться дальше по модулю-уровню, если набирает необходимое количество баллов, если баллов недостаточно, то он возвращается на предыдущее задание/этап. Выполнение заданий возможно только в установленном преподавателем порядке и не предусматривает пропуски заданий и дальнейшее продвижение по курсу, если обучающийся набирает менее необходимого количества баллов.

Такую же систему мы используем при переходе на следующий модуль-уровень. Это поощряет обучающихся выполнять задания неоднократно в том в случае, если полученный результат ниже необходимого количества баллов. Таким образом, геймифицированный сценарий мотивирует обу-

чающихся победить, выиграть в обучающей игре, а значит, способствует качественному и стабильному изучению дисциплины.

Рассмотрим пример уровня-модуля «Чтение/произношение». Цель данного уровня – усвоить правила чтения букв и буквосочетаний, усвоить правила постановки ударения в словах. Обучающий этап включает небольшие интерактивные лекции, каждый теоретический блок включает вопросы на контроль усвоения материала и последующие тренировочные упражнения на правила чтения. Продвижение по курсу возможно только при успешном выполнении заданий, верных ответов на вопросы. Задания становятся сложнее по мере продвижения на этапе тренировки и закрепления материала. Сначала обучающимся необходимо выбрать правильный ответ в вопросах типа «да/нет», затем правильно подобрать варианты произношения сначала отдельных букв, дифтонгов и буквосочетаний, для этого студентам предлагаются вопросы с множественным выбором, на сопоставление, одни и те же буквы/сочетания и т. д. используются не однократно, а в каждом типе вопросов.

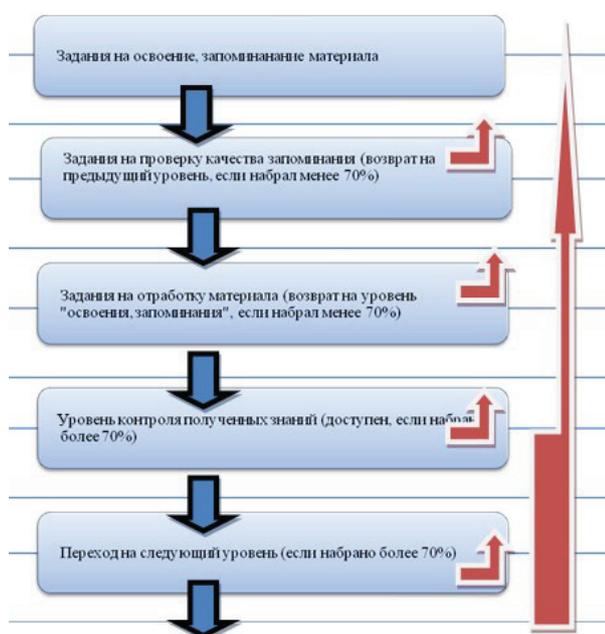


Рис. 1. Схема системы структуры (step-by-step) оценивания по уровню-модулю

В следующем задании мы предлагаем обучающимся выбрать буквы и сочетания, которые читаются, например, как звук «э». Предлагаем вопросы с перетаскиванием на картинку – обучающимся необходимо перетянуть на картинку с графическим обозначением звука «э» соответствующие буквы/буквосочетания.

Последующая группа заданий уровня-модуля «Чтение/произношение» связана с правильной постановкой ударения. В этом задании мы предлагаем студентам различные виды вопросов, используя одни и те же слова. Обучающимся необходимо правильно выбрать слог, на который падает ударение. Как и в обычной игре, задания становятся сложнее при продвижении по этапу. Первое задание содержит слова не более чем из двух слогов, затем следует задание с более сложными словами, также включающее различные виды вопросов. В данные задания интегрированы элементы геймификации, такие как обратная связь, присвоение значков и комментарии. Обучающиеся, выполняя задание, получают мгновенную обратную связь, могут видеть свой результат, понять, верно ли они ответили, как правильно читается данная буква / сочетание / дифтонг как в случае правильного, так и неправильного ответа на этапе тренировочных заданий. При переходе на этап контроля данные задания становятся недоступными. В заданиях применяем элементы геймификации, например, за правильность/неправильность ответа на вопрос студенты получают комментарии, которые содержат не только верные ответы, но похвалу, рекомендации выполнить задание еще раз или изучить материалы повторно, например «Так держать! / Великолепно!», если все выполнено верно, или «Уверена, можешь лучше! / Попробуй еще раз! / Не сдавайся!», если результат не достаточно хороший. Варианты комментариев могут предлагать сами обучающиеся.

Еще один элемент геймификации, используемый нами для активизации работы обучающихся и повышения их мотивации, – это «страница лидеров / чемпионов / успешных студентов» (название зависит от того, что предлагает каждая группа обучающихся), оформленная в виде блока «Комментарии», расположенного в правой колонке курса (рис. 2). По итогам завершения каждого модуля составляется список лидеров с поздравлениями. Это вносит дух соревновательности, мотивирует выиграть, чтобы оказаться в списке лидеров, как результат, получить хорошие знания, так как без этого выиграть нельзя.

Геймифицированный сценарий предполагает также не только балльную систему оценивания, но и систему «поощрения»/«сочувствия». Обучающийся может получить поощрение, если набирает более установленного возможного количества баллов (70 %) за уровень в целом, необходимого для перехода на следующий модуль-уровень. В качестве поощрения обучающийся может выбрать бонус: дополнительную попытку

ку в тестовом задании, увеличение количества времени выполнения задания на определенное количество минут (в зависимости от сложности задания) или пролонгацию срока выполнения

задания и т. д. Кроме того, у обучающихся есть возможность получить поощрения за выполнение дополнительных заданий, которые также можно обменять на бонусы.

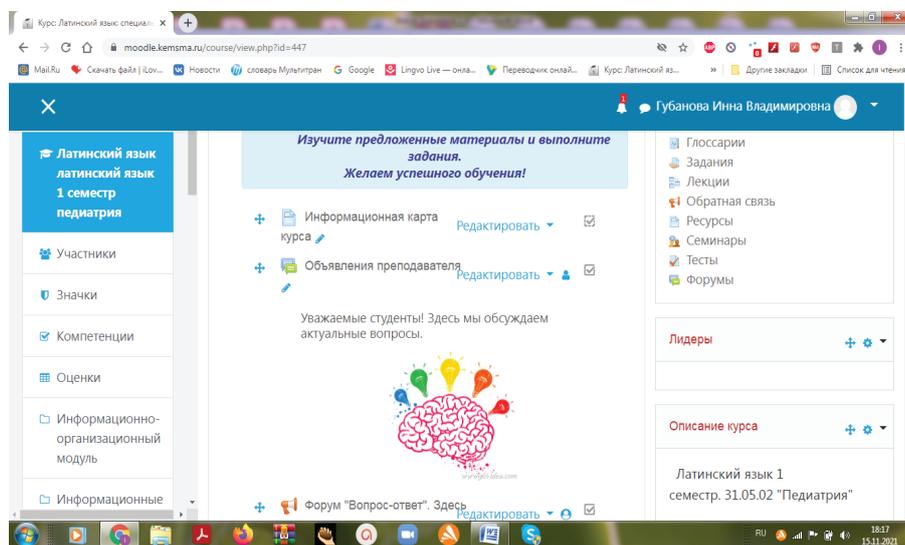


Рис. 2. Пример блока «Комментарии»

При выполнении заданий на этапе контроля и по результатам завершения модуля-уровня обучающийся получает поощрительный значок в зависимости от количества набранных процентов (например, 75 % – «Молодец!», «Ура! Отлично получилось!» и т. д.) и может двигаться по курсу дальше или получает значок сочувствия «Ошибка вышла!» / «Попробуй еще!» в случае неудовлетворительного результата и отправляется назад к тренировочным упражнениям данного уровня. Можно предложить обучающимся самим поучаствовать в разработке значков и надписей, чтобы игровой сценарий был им привычнее.

Еще одним элементом геймифицированного сценария в разработанном нами электронном курсе является тайминг выполнения заданий. Для детального усвоения материала задания доступны не одновременно, а по запланированному преподавателем графику: например, 1–3 день – теоретический материал, 4–6 день – практическое задание, 8–9 день – контролирующее задание, между этапами может быть перерыв, но не более двух дней.

Такой сценарий универсален для каждого модуля-уровня, что мотивирует обучающегося работать регулярно и качественно, иначе он не сможет пройти уровень. Модули-уровни также доступны в определенное время.

Результатами нашего исследования являются:

- создание электронного курса на платформе LMS Moodle с геймифицированным сценарием и пошаговой (step-by-step) системой оценивания на

2021–2022 учебный год для освоения, закрепления и контроля лексико-грамматического материала по латинскому языку для студентов 1-го курса медицинского вуза;

- внедрение электронного курса с геймифицированным сценарием на платформе LMS Moodle в образовательный процесс вуза;

- описание методологии обучения лексико-грамматического материала с помощью электронного курса с геймифицированным сценарием и пошаговой (step-by-step) системой оценивания на платформе LMS Moodle;

- апробация методики обучения лексико-грамматического материала с помощью электронного курса с геймифицированным сценарием с целью дальнейшей доработки и корректировки курса.

Апробация курса показала, что 100 % обучающихся активно приступили к обучению, неоднократно выполняли задания, стремясь улучшить свои результаты, и проявляли интерес к полученным результатам (стоцентная активность в курсе в день появления списка лидеров – лучших результатов за модуль). В дальнейшем обучающиеся с использованием курса с геймифицированным сценарием продемонстрировали большую заинтересованность к участию в конференции по латинскому языку, подготовке докладов и рефератов. Таким образом, была достигнута основная цель преподавателя – вовлечь студентов в процесс обучения и поддержать их стабильный интерес. Студенты получили возможность приобре-

сти знания не рутинным, а увлекательным путем при помощи электронного курса с геймифицированным сценарием, успешно пройти курс обучения, стараясь набрать максимально возможное количество баллов, и пройти итоговое оценивание по дисциплине. Следовательно, процесс изучения лексики и грамматики, связанной с ла-

тинской медицинской терминологией становится интересным для обучающихся, дает возможность соревноваться и побеждать, привлекает и поддерживает интерес и вовлеченность в процесс обучения, получения знаний и их совершенствования и делает учебный процесс максимально эффективным и продуктивным.

### Список источников

1. Широколобова А. Г., Ларионова Ю. С. Изменение парадигмы образования при внедрении технологий E-learning в учебный процесс в высшей школе // Педагогика. Вопросы теории и практики. 2021. Т. 6, № 3. С. 357–362.
2. Marczewski A. Gamification: a simple introduction. URL: [https://books.google.ru/books?hl=ru&lr=&id=IOu9kPjIndYC&oi=fnd&pg=PA3&dq=Marczewski,+A.++\(2013\).+Gamification:+A+simple+introduction+%26+a+bit+more.&ots=kJMrWkNY1&sig=qfkrCD0eApY1tfWb\\_E5gsFqNnCQ&redir\\_esc=y#v=onepage&q=Marczewski%2C%20A.%20\(2013\).%20Gamification%3A%20A%20simple%20introduction%20%26%20a%20bit%20more.&f=false](https://books.google.ru/books?hl=ru&lr=&id=IOu9kPjIndYC&oi=fnd&pg=PA3&dq=Marczewski,+A.++(2013).+Gamification:+A+simple+introduction+%26+a+bit+more.&ots=kJMrWkNY1&sig=qfkrCD0eApY1tfWb_E5gsFqNnCQ&redir_esc=y#v=onepage&q=Marczewski%2C%20A.%20(2013).%20Gamification%3A%20A%20simple%20introduction%20%26%20a%20bit%20more.&f=false) (дата обращения: 19.02.2022).
3. Huotari K., Hamari J. A definition for gamification: anchoring gamification in the service marketing literature. DOI: 10.1007/s12525-015-0212-z. URL: [https://www.researchgate.net/publication/290648567\\_A\\_definition\\_for\\_gamification\\_anchoring\\_gamification\\_in\\_the\\_service\\_marketing\\_literature](https://www.researchgate.net/publication/290648567_A_definition_for_gamification_anchoring_gamification_in_the_service_marketing_literature) (дата обращения: 19.02.2022).
4. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification” / S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled, L. Nacke URL: [https://www.researchgate.net/publication/230854710\\_From\\_Game\\_Design\\_Elements\\_to\\_Gamefulness\\_Defining\\_Gamification](https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification) (дата обращения: 19.02.2022). DOI: 10.1145/2181037.2181040.
5. Kapp K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. URL: [https://media.wiley.com/product\\_data/excerpt/47/11180963/1118096347-61.pdf](https://media.wiley.com/product_data/excerpt/47/11180963/1118096347-61.pdf) (дата обращения: 19.02.2022).