

ИГРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ – ТРЕНД СОВРЕМЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ

*Научный руководитель: Какаджанова К. К., преподаватель
Туркменский государственный
архитектурно-строительный институт
г. Ашхабад, Туркменистан*

Аннотация

Статья посвящена вопросу применения дидактических игровых технологий в языковом обучении в условиях цифровой академической среды. Описываются возможности игровой деятельности на разных этапах обучения иностранному языку, а также формулируют основные принципы и педагогические условия ее эффективного применения. Раскрываются педагогические особенности современных образовательных стратегий, ориентированных на учащихся, в контексте интегративного подхода к обучению.

Ключевые слова: игровые технологии, цифровая трансформация образования, цифровая среда, технологическая компетентность, мотивация

Akmammedov Jomart, Kakajanova Kyabe

GAME EDUCATIONAL TECHNOLOGIES - A TREND OF MODERN EDUCATION

*Supervisor: Kakajanova K. K., Lecturer
Turkmen State Architecture and Construction Institute
Ashgabat, Turkmenistan*

Abstract

The article is devoted to the application of didactic gaming technologies in language learning in a digital academic environment. The

possibilities of gaming activity at different stages of teaching a foreign language are described, as well as the basic principles and pedagogical conditions for its effective application are formulated. The pedagogical features of modern educational strategies focused on students are revealed in the context of an integrative approach to learning.

Keywords: game technologies, digital transformation of education, digital environment, technological competence, motivation

Сфера образования по праву находится в числе приоритетных направлений государственного развития. Система образования не стоит на месте, ей свойственно развиваться, эволюционировать в соответствии с реалиями времени.

Сегодня языковое обучение приобретает особый характер. Изучение иностранных языков открывают широкие возможности познания международно-культурного, профессионального и образовательного пространства. Интеграция общества в международное пространство (глобализация образования, информатизация общества) в эпоху эволюционного развития техники и технологий, предусматривает не просто подготовку специалистов, получающие определенные профессиональные знания и навыки, но и специалистов владеющих хорошим уровнем иностранных языков, компьютерной грамотностью и информационной культурой, навыками профессиональной мобильности, позволяющих свободно ориентироваться в современном социуме.

В последнее время с развитием компьютерных, цифровых технологий происходит подсознательная переориентация отношений к учебно-познавательной деятельности человека. Выросла зависимость человека от электроники (цветные изображения реклам, телевидения, компьютерные технологии, гаджеты и т.д.). Поэтому при разработке урока необходимо учитывать этот фактор. В данном случае мы можем использовать технологическую зависимость учащихся во благо обучения [2]. Втянуть в процесс обучения сегодняшнее поколение, которые большую часть своего времени проводят в мире цифрового пространства, возможно лишь в случае создания привычной для них среды. Таким образом, учитывая уникальные возможности,

приемлемость и доступность информационно-коммуникационных технологий способствующих эффективности обучения, тематика интеграции цифровых технологий в образовательный процесс на сегодняшний день весьма актуальна [6;7].

В течение последних лет трендом современного образования является обязательное использование передовых технологий, такие как образовательные веб-среды, мобильные приложения, персональные компьютеры и мобильные устройства, в качестве инструментов обучения для облегчения учебного процесса и улучшения результатов обучения. Высокий рост использования смартфонов побудил к разработке мобильных приложений, которые в основном нацелены на развлекательный аспект, поскольку молодые люди проводят огромное количество времени, используя смартфон для игр в электронные игры. Поэтому исследователи и преподаватели склонны использовать этот аспект для повышения уровня вовлеченности и удовольствия учащихся от процесса обучения [3]. Действительно, в огромном количестве литературы по этой теме термин «геймификация» определяется для описания использования игровых элементов и методов игрового дизайна в неигровых контекстах с целью повышения вовлеченности учащихся в процесс обучения и решения проблем [5, 9]

Геймификация является подходящим решением такой проблемы и мощным подходом, который может обеспечить множество преимуществ по сравнению с традиционной лекционной педагогикой для мотивации и вовлечения студентов в процесс обучения. Геймификация переводит утомительный и серьезный процесс получения знаний в игровой процесс с целью создания более приятной и занимательной среды обучения для учащихся, чтобы они могли обучать, тренировать или изменять свое поведение. Следовательно, геймификация может быть полезна для учащихся. Кроме того, она также эффективна для улучшения языковых компетенций (грамматических конструкций, расширения словарного запаса и т.д.). Применение игровых технологий в образовательном процессе, поощряет конкурентоспособность и командную работу, а также повышения мотивации, что также является более мотивирующим, чем традиционные подходы [7]. Исследования, проведенные в нескольких странах, университетах и школах, выявили положительный эффект от использования геймификации в

образовательном процессе (Hursen & Bas, 2019; Huang et al., 2019; Sánchez-Martín et al. , 2017; Yildirim, 2017; Zatarai Cabada et al., 2018). Однако в некоторых исследованиях сообщается о негативном влиянии геймификации на образовательный процесс (Micarelli et al., 2016; Toda et al., 2018). Тем не менее, некоторые другие исследования пришли к выводу, что использование геймификации в образовательном процессе имеет как положительные, так и отрицательные последствия (Subhash & Cudney, 2018; Zhonggen, 2019).

В частности, студенты технических вузов воспринимают языковое обучение как второстепенный предмет, больше уделяют внимание предметам по специальности. Поэтому их успеваемость часто неудовлетворительна из-за их слабого восприятия данной области. Кроме того, использование традиционных подходов в языковом обучении на фоне технического прогресса воспринимается монотонно и не доставляет учащимся удовольствия [8]. Поэтому сегодня, перед педагогами стоит сложная задача, поиск новых решений, способствующих формированию у студентов положительной учебной мотивации, повышать уровень их успеваемости. Иными словами, заинтересовать своих студентов предметом, которые они преподают, придать смысл объекту познания, понимание его необходимости в будущей профессиональной деятельности. Что именно профессиональный инженер с хорошим знанием иностранных языков имеет больше шансов достичь своих целей и добиться успеха. Таким образом, задача настоящего исследования заключается в том, чтобы определить, в какой степени использование подхода геймификации влияет на учебный процесс и влияет ли этот подход на мотивацию студентов к изучению иностранных языков, на удовольствие от его изучения и их производительность на определенном этапе обучения. Кроме того, наши теоретические исследования направлены на определение того, влияет ли стиль преподавания на взаимосвязь между использованием геймификации и необходимостью того, чтобы преподаватели были компетентны в ИТ-навыках. Проблемами эффективности применения игровых технологий в языковом обучении изучалась многими учеными. Многие исследования были направлены на изучение влияния геймификации на мотивацию,

удовольствие и успеваемость студентов профильного обучения [1, 5, 8, 9].

Мотивация определяется как природная энергия, которую люди используют, делая что-либо. Кроме того, мотивация относится к причинам, по которым что-то делается и к решению сделать что-то, тогда как поддерживающая мотивация относится к усилиям, необходимым для поддержания или упорства в выполнении чего-либо. В результате мотивация определяет причину, по которой люди решают что-то сделать, продолжительность, в течение которой они готовы увеличить активность, и их настойчивость в выполнении этой деятельности [1]. Мотивация студентов определяется как совокупность трех компонентов: мотивации, желания учиться и отношения к учебной деятельности. Кроме того, определяется не только количество затрачиваемых усилий, но и эмоциональные аспекты желания и отношения к учебной деятельности. Это означает, что учащиеся более вовлечены и прилагают больше усилий к своим учебным задачам.

Что касается удовольствия учащихся, получаемого в результате обучения – это чувство удовольствия учащихся в результате того, что они делают или испытывают что-то, что им нравится. Оно представляет собой положительную эмоцию, которая активизирует когнитивные ресурсы для обучения и оптимизации своих академических достижений [10].

Академическая успеваемость учащихся — это степень, в которой учащиеся достигли своей краткосрочной или долгосрочной образовательной цели. Это объем знаний, приобретенных учащимися, или объем опыта и информации, которые учащиеся получают в результате изучения определенного предмета, курса или образовательной программы [11]. Мотивация, удовольствие и успеваемость учащихся классифицируются как зависимые переменные, поскольку каждая из этих переменных изменяется в зависимости от ее влияния на независимую переменную, которой является использование геймификации в образовании. Основное внимание уделяется переменным мотивации и удовольствия как зависимым переменным в дополнение к академической успеваемости учащихся, поскольку мотивация и удовольствие являются одними из наиболее важных переменных, которые соответствуют использованию геймификации в качестве метода

обучения. Кроме того, академическая успеваемость студентов является мерилем эффективности этого метода.

Информационно-технологические (ИТ) навыки педагога как посредника в стиле преподавания играют огромную роль в инновационном образовании. Однако, мнение педагогов в данном направлении расхожи. Одни считают геймификацию эффективным методом обучения, другие — нет. Навыки педагога-модератора в области ИТ выбираются исследователями в качестве переменной-посредника из-за их прямого влияния на использование метода геймификации в качестве образовательного метода, который требует от инструкторов, эффективно использующих технологии, помогать и вести студентов к применению и извлечению выгоды из подхода геймификации. Время от времени преподаватели используют новые идеи для развития образования, привлечения внимания студентов и увеличения их желания и удовольствия от того, что они изучают. Таким образом, это привело к появлению различных моделей методов обучения, в том числе метода геймификации [7]. Метод обучения — это метод, которым пользуются преподаватели для передачи информации и навыков учащимся, на что и направлен процесс обучения. Таким образом, стиль преподавания в нашей работа, мы можем рассматривать как модераторская переменная из-за его влияния на взаимосвязь между использованием учащимися геймификации и его влиянием на их мотивацию к учебе, их удовольствие от нее и их результаты в ней.

Что же представляется под теорией геймифицированного обучения? Согласно этой теории, геймификация — это использование особенностей игры вне контекста игры с целью повлиять на поведение или отношение, связанное с обучением. Поведение и отношение влияют на обучение через элементы игры и качество ее дизайна [6]. Эта теория обеспечивает основу, на которой исследователи могут сосредоточиться с помощью игр, используя элементы игры для достижения качественного образования. Эта теория была принята во многих предыдущих исследованиях, связанных с этим текущим исследованием (Ma & Oikonomou, 2017; Muñoz et al., 2019; Sanchez et al., 2020; Sailer & Sailer, 2021). Авторы исследовали данную теорию в следующих аспектах: использование геймификации, мотивация учащихся, удовольствие и их академическая успеваемость.

Теория компетенций, еще одна теория, которая лежит в основе многих исследований, — это теория компетенций, которая фокусируется на компетентности инструктора в использовании ИТ-навыков. Компетентность рассматривается, как способность использовать знания и личные навыки в обучении. В дополнение к тому, что упоминалось в исследовании, теория компетенций состоит из трех основных аспектов, которые можно резюмировать следующим образом: области компетенции, уровни компетенции и развитие компетенций [4]. Эта теория применяется к текущему анализу в следующих пунктах: навыки преподавателей в области информационных технологий и их стиль преподавания.

В заключение, наш анализ научной литературы делает особый акцент на использовании геймификации в образовательном процессе, особенно со студентами технических вузов, в частности в языковом обучении, с целью дальнейшего повышения их мотивации, удовольствия и успеваемости. Кроме того, наши теоретические исследования в данном направлении вносят свой скромный вклад в общую базу знаний об использовании геймификации для повышения мотивации студентов, удовольствия и академической успеваемости при изучении иностранных языков профильных вузах для развития страны и ее прогресса.

Список использованных источников

1. Аманов, М. Э. Условия формирования мотивации в рамках эмоционально-целостной динамической системы //Актуальные вопросы и перспективы развития науки и образования. – 2020. – С. 113–118.

2. Тазов, П. Ю. Вопросы цифрового обучения и методы повышения эффективности обучения цифрового поколения в условиях цифровой среды //Современные наукоемкие технологии. 2020. №. 6-2. С. 385–391.

3. Chen, C. M. An optimized group formation scheme to promote collaborative problem-based learning. / C. M. Chen, C. H. Kuo // Computers and Education. – 2019. – №133 (64). – P. 94–15.

4. Bergsmann, E. Evaluation of competence-based teaching in higher education: From theory to practice. / E. Bergsmann, M. Schultes,

P. Winter, B. Schober, C. Spiel // Evaluation and Program Planning. – 2015. – № 52. – P. 1–9.

5. Buckley, P., Doyle, E. Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*. – 2016. – № 24(6). – P. 1162–1175.

6. Landers, R. N. Developing a Theory of Gamified Learning: Linking Serious Games and Gamification of Learning. *Simulation and Gaming*. – 2014. – № 45(6). – P. 752–768.

7. Mardiyatul, W., Wan, M. Towards Interactive Learning Style in Accounting: The Game Approach. *Academic Journal of Business and Social Sciences*. – 2018. – October, 2. – P. 1–8.

8. Masli, A. M. (2020). Muñoz, S., Gamboa, E., Bedoya, O., & Trujillo, M. (2019). Towards reinforcing generic competences in higher education students using gamification. *Communications in Computer and Information Science*, 1114 CCIS. – P. 408–422.

9. Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*. – 2017. – № 69. – P. 371–380.

10. Simonton, K. L., & Garn, A. C. Control–value theory of achievement emotions: A closer look at student value appraisals and enjoyment. *Learning and Individual Differences*. – 2020 – № 81.

11. Chan, S. H., Song, Q., Rivera, L. H., & Trongmateerut, P. Using an educational computer program to enhance student performance in financial accounting. *Journal of Accounting Education*. – 2016. – № 36. – P. 43–64.