

УДК 681.3

МОДЕЛЬ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ ЛИНГВИСТИЧЕСКИХ КУРСОВ С ЭЛЕМЕНТАМИ ГЕЙМИФИКАЦИИ

Закамаркина Е.А., Губенко Н.Е.

ГОУ ВПО «Донецкий национальный технический университет» (г. Донецк)

e-mail: zakamarkina@mail.ru

Постановка проблемы

Создание и совершенствование компьютеров привело и продолжает приводить к созданию новых технологий в различных сферах научной и практической деятельности. Одной из таких сфер стало образование – процесс передачи систематизированных знаний, навыков и умений от одного поколения к другому. Будучи самой по себе мощной информационной сферой, которая владеет опытом использования различных классических информационных систем, образование быстро откликнулось на возможности современной компьютерной техники.

Целью данной работы является рассмотрение модели педагогического дизайна для изучения лингвистических курсов с элементами геймификации. Одним из эффективных средств, позволяющих повысить интерес обучаемых к освоению учебного курса, являются традиционные игровые технологии. В настоящее время все большее внимание разработчиков систем управления обучением привлекает геймификация учебного процесса.

Педагогический дизайн

Педагогический дизайн – относительно молодая дисциплина. Если разбираться в значении термина Instructional Design, он образован от двух слов, Instruction и Design. В буквальном значении Instruction означает ряд мероприятий, способствующих обучению. Слово Design — это общий термин, обозначающий любой «образец творчества».

Цель педагогического дизайна заключается в планировании и создании ситуаций, которые расширяют возможности обучения для отдельных учащихся. Это означает, что обучение нужно планировать так, чтобы оно было эффективно и систематически спроектировано. В этом разделе предлагаются базовые понятия о теориях, моделях и применении педагогического дизайна.

Значение выражения Instructional Design/Педагогический дизайн определяется самим словом Design. Дизайн сам по себе считается наукой и означает «план действий», осуществляемых с определенной целью. В этом разделе педагогический дизайн рассматривается как объективно

существующая данность, отличная от педагогической науки и образовательных технологий. Педагогический дизайн — это учебная дисциплина, теория и содержание которой основываются на психологии, теории мультимедиа сред [1].

Педагогическая модель

Педагогическая модель – это взаимное расположение основных и дополнительных образовательной программы и связей между ними.

Хотя существует много моделей, понять их использование можно на «ADDIE»:

- Analysis – среды обучения, обучаемых и задач обучения;
- Design – составление плана разработки педагогической деятельности;
- Development - разработка педагогической деятельности;
- Implementation - внедрение проекта;
- Evaluation - оценка работы обучаемых и эффективности данного проекта (рис. 1).

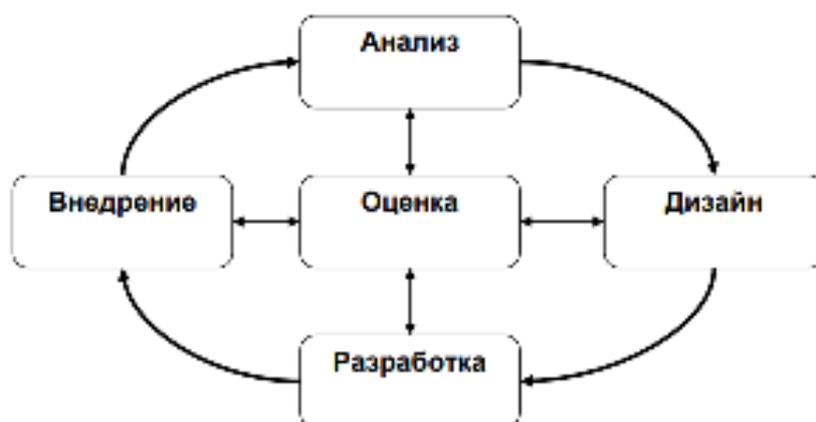


Рисунок 1 – Модель «ADDIE»

Эти фазы, «ADDIE», работают по принципу замкнутой цепи и должны постоянно повторяться, чтобы привести к улучшению процесса. Можно, и часто целесообразно, сокращать фазы педагогического дизайна, но это следует делать только после анализа потребностей обучаемых. Процесс «ADDIE» особенно важен при разработке дистанционного обучения, когда преподаватель и студенты имеют мало личных контактов, или не имеют их совсем.

Польза моделей педагогического дизайна заключается в том, что они выполняют функции коммуникационных инструментов. Модели педагогического дизайна позволяют индивидуальным разработчикам и мультидисциплинарным командам пользоваться одними и теми же терминами и осуществлять связанные процессы. Педагогическим дизайнерам нужно знать различные модели педагогического дизайна. В зависимости от

обстоятельств можно использовать несколько элементов из разных моделей, чтобы выработать сбалансированный подход [2].

Элементы геймификации в обучении

Существенный прогресс в развитии компьютерных технологий приводит к изменению и в процессе обучения иностранным языкам. Ведущим компонентом содержания обучения иностранному языку является обучение различным видам речевой деятельности: говорению, аудированию, чтению, письму. При обучении аудированию каждый ученик получает возможность слышать иноязычную речь. При обучении говорению каждый ученик может произносить фразы на английском языке в микрофон. При изучении грамматических явлений каждый ученик может выполнять грамматические упражнения, имеет возможность выполнять игровые упражнения.

В практике применения компьютера в учебном процессе особо подчеркивается его обучающая функция, а также, компьютер является инструментом, который организует самостоятельную работу обучаемых и управляет ею, особенно в процессе тренировочной работы с языком и речевым материалом в виде игрового формата.

На сегодняшний день одним из инновационных способов изучения лингвистических курсов можно считать внедрение элементов геймификации.

Геймификация (или игрофикация) — это относительно новый, но уже показавший свою эффективность способ использования игровых технологий и элементов игры в неигровых процессах для привлечения пользователей в различных сферах и повышения их интереса к решению различных задач. Она лишь улучшает неигровой процесс, но не превращает все в игру, она должна иметь основную цель и соблюдать баланс между четкой структурой и возможностью для исследования [3].

В образовании геймификация – это процесс распространения игры на различные сферы образования, который позволяет рассматривать игру как метод обучения и воспитания, и как форму воспитательной работы, и как средство организации целостного образовательного процесса.

Отличительными чертами игровых элементов, включаемых в образовательный процесс, выступают следующие:

- немедленная обратная связь;
- усложнение заданий в количестве и выполнении;
- индикаторы прогресса (например, через баллы);
- управление игрока.

Обучение, которое содержит некоторые из вышеперечисленных элементов и их черт, можно рассматривать как «геймифицированное». Лучшие комбинации, которые создают устойчивое взаимодействие, учитывают уникальные потребности учащихся и не просто используют очки и уровни, чтобы мотивировать «игроков». Геймификация в образовании

предполагает получение множества возможных преимуществ, в том числе следующих:

- учащиеся чувствуют себя «хозяевами» своего процесса обучения;
- более непринужденная атмосфера в отношении неудачи, так как ученики могут просто попробовать снова;
- больше удовольствия в процессе учебного занятия;
- обучение становится видимым и фиксируемым с помощью баллов;
- учащиеся могут проявить внутреннюю мотивацию для обучения;
- учащиеся часто чувствуют себя более комфортно в игровой среде.

Процесс внедрения и использования геймификации в курсы обладает рядом отличительных особенностей. Необходимо принимать во внимание некоторые специфические черты метода, а также следовать основным его принципам, которые представлены далее в тексте исследования. Только грамотное методическое сопровождение геймифицированных занятий позволит добиться наилучших результатов в обучении на базе использования новейшей технологии [4].

Существует четыре основных способа применения геймификации в учебной среде:

- адаптация оценок к получению очков или баллов в приложении;
- изменение коммуникации на занятиях;
- изменение структуры занятий.

При включении геймификации в обучающий процесс необходимо помнить о необходимости использования игровой механики, являющейся частью теории игр. Игровая механика подразумевает сам принцип работы игры, ее причинно-следственная связи: поступив определенным образом, ученик получает определенный результат. Например, при прохождении испытаний обучаемые могут приобретать новые способности; определенное количество собранных ресурсов позволяет пройти вперед. Иными словами, все поступки учеников должны иметь определенные последствия, а от их выбора должен зависеть ход истории.

Необходимо помнить о том, что цель состоит в геймифицировании процесса, а не результата. Геймификация напрямую влияет на взаимодействие и мотивацию, и это косвенно ведет к приобретению большего количества знаний и навыков. Методы геймификации расширяют традиционные образовательные инструменты, такие как лекции, задания, тесты, но не заменяют традиционную педагогику [5].

Выводы

Таким образом, в статье рассмотрено понятие педагогического дизайна и его модель. Применение элементов геймификации в изучении лингвистических курсов позволит повысить интерес обучающихся к

изучению предмета и большей осознанности в материале, также позволит закрепить теоретические и получить практические навыки.

Литература

1. Принципы педагогического дизайна. Режим доступа: <https://moluch.ru/information/pedagogicheskij-dizajn-ponyatie-principyu-modeli/>. – Заглавие с экрана.
2. Педагогическая модель действительности. Режим доступа: <https://lib.nspu.ru/umk/d46f0ee95c19b2ba/t6/ch2.html>. – Заглавие с экрана.
3. Геймификация: как превратить обучение в интересную игру. Режим доступа: <https://antitreningi.ru/info/online-obrazovanie/kak-prevratit-obuchenie-v-igru/>. – Заглавие с экрана.
4. Игровые элементы геймификации. Режим доступа: <https://4brain.ru/gamification/igrovyje-jelementy.php>. – Заглавие с экрана.
5. Геймификация. Режим доступа: <https://4brain.ru/gamification/>. – Заглавие с экрана.

Закамаркина Е.А., Губенко Н.Е. Модель педагогического дизайна для изучения лингвистических курсов с элементами геймификации. В докладе рассматривается понятие педагогического дизайна, его модель и роль элементов геймификации в учебном процессе.

Ключевые слова: обучение, дизайн, геймификация, педагогика, анализ, проектирование.

Zakamarkina E.A., Gubenko N.E. Pedagogical design model for studying linguistic courses with gamification elements. The report examines the concept of pedagogical design, its model and the role of gamification elements in the educational process.

Keywords: training, design, gamification, pedagogy, analysis, design.