

ВЛИЯНИЕ ГЕЙМИФИКАЦИИ НА МОТИВАЦИЮ К ОБУЧЕНИЮ: ОПЫТ ВНЕДРЕНИЯ ГЕЙМИФИЦИРОВАННОГО ОНЛАЙН-КУРСА В ДИСЦИПЛИНУ «ИСТОРИЯ И КУЛЬТУРА СТРАН ИЗУЧАЕМОГО ЯЗЫКА»

И.В. Ставцева, Т.С. Вагина

Южно-Уральский государственный университет, г. Челябинск, Россия

В статье рассматривается геймификация обучения как один из возможных способов мотивирования студента. Авторы рассматривают понятие геймификации и e-learning как инструмент и среду создания геймифицированного контента. На основе исследования теоретических материалов на корпоративной Moodle-платформе «Электронный ЮУрГУ 2.0» создан геймифицированный онлайн-курс по страноведению Великобритании Back to the UK. Помимо геймификации курс реализует принципы смешанного обучения: его структурной основой стала рабочая программа дисциплины «История и культура стран изучаемого языка» (Великобритания), время прохождения блока курса календарно соответствует времени семинарского занятия по этой же теме. Курс апробирован в группе ЛМ-337 (ИЛИМК, кафедра лингвистики и перевода) в феврале–апреле 2018 года. Результаты студентов и анкетирование показало, что геймифицированный курс положительно повлиял на их мотивацию, улучшились их результаты по дисциплине.

Ключевые слова: геймификация, e-learning, мотивация, смешанное обучение, страноведение Великобритании, геймифицированный онлайн-курс.

Следует ли системе высшего образования просто удовлетворять потребности общества? Или адаптация к изменяющимся условиям жизни является неперенным условием реальности? Многие из того, что казалось естественным еще 50 лет назад, стремительно теряет свое значение. В век быстрого развития технологий и появления новой информации представляется естественным «ход» в ногу со временем и использование достижений науки и техники при подготовке квалифицированных специалистов.

Лингвистическое образование можно считать одним из ярчайших примеров правильности этого тезиса. Студенты-лингвисты должны знать огромное количество информации, уметь применять полученные знания на практике и сохранять и улучшать их. Представляется чрезвычайно важным, чтобы студенты были постоянно заинтересованы в этом, чтобы уровень их мотивации не уменьшался.

Решение вышеназванной проблемы авторы статьи видят в комбинированном использовании геймификации и e-learning. Во-первых, все повышающаяся информатизация позволяет вынести получение образования в виртуальную среду, и университеты совместно используют ИКТ для организации дистанционной работы студентов с помощью корпоративных порталов. Во-вторых, Moodle-платформа «Электронный ЮУрГУ 2.0» предоставляет большой набор инструментов как для создания контента e-learning, так и для его геймифицирования. В-третьих, виртуальная среда и компьютерные игры представляют для современного студента среду комфорта, что немало-

важно для успешной организации деятельности. Следовательно, возникает необходимость в создании и экспериментальной проверке влияния геймифицированного онлайн-курса на мотивацию студентов.

1. Факторы, влияющие на мотивацию студента к учебе

Мотивация и увлеченность обычно считаются предпосылками выполнения задания или поощрения конкретного поведения. В образовании список причин отказа от изучения материала или низких результатов включает скуку или отсутствие заинтересованности. Если интерес к занятию минимален, такие технические достижения современности как Интернет и смартфоны завладевают вниманием студента [1].

Что такое мотивация? Это слово имеет латинское происхождение и восходит к слову *motivatio*, что и означает «мотивация», и, в свою очередь, является производным от глагола *movere* – «двигать». Рассмотрим несколько вариантов определения этого понятия. Согласно «Философскому энциклопедическому словарю», мотивация – это «система внутренних факторов, вызывающих и направляющих ориентированное на достижение цели поведение человека или животного» [6]. Согласно «Толковому словарю Ушакова», мотивация – это «совокупность мотивов, обуславливающих тот или иной поступок» [5]. Приведенные определения позволяют получить представление о понятии в общем: мотивация – это совокупность факторов, обуславливающее направленное на достижение цели поведение и поступки.

Если сам студент не имеет своей целью обретение знаний, умений и навыков, то преподаватель вряд ли сможет в значительной мере изменить ситуацию. По каким признакам преподаватель может понять, что студент мотивирован/заинтересован? Он внимателен, начинает работать над заданием сразу же после его получения, активно задает вопросы и отвечает на вопросы преподавателя и других студентов. Мы согласны с Кейлин Уильямс и Кэролайн Уильямс [15] в том, что обучение вряд ли будет продуктивным, если студенты не мотивированы на постоянной основе. Каким образом можно повлиять на заинтересованность студента? Психологи выделяют три фактора, влияющих на появление мотивации, чем объясняются поступки и решения [15]:

- интенсивность желания или потребности;
- стимул получения определенных преимуществ достижения цели;
- ожидания индивида и окружающих.

Авторы *Five key ingredients for improving student motivation* предлагают свое видение на набор факторов, влияющих на мотивацию студента. По их мнению, она складывается из пяти ключевых элементов:

- студент;
- преподаватель;
- содержание;
- метод/процесс;
- среда [15].

Все вышесказанное позволяет сделать следующий вывод: уровень мотивации является оптимальным, если студенты открыты воздействию большого числа вышеперечисленных факторов регулярно, студенты во время обучения должны иметь многочисленные источники мотивации. Согласно мнению К. Уильямс и К. Уильямс, для внесения изменений в мотивацию достаточно модифицировать любые три элемента из пяти. Мы выбрали такие элементы, как *среда* (виртуальная среда геймифицированного курса вместо аудиторных занятий), *метод/процесс* (геймификация) и *преподаватель* (осуществление только контролирующей функции). Таким образом, нашей целью стала проверка возможности применения геймификации для повышения мотивации студентов.

2. Использование геймификации в e-learning

В настоящее время геймификация понимается как:

- применение игровых методик в неигровых ситуациях [13];
- применение элементов дизайна игры в неигровом контексте [8];
- применение элементов игры и техник дизайна игры в неигровых контекстах [11].

Последнее определение, с нашей точки зрения, наиболее полно раскрывает сущность этого еще нового явления.

Элементы игры – это те ее части, которые можно вычленил из игры и с которыми можно работать в дальнейшем. Как утверждает профессор Вербах, смысл геймификации заключается в том, что возникает возможность заново использовать эти элементы при создании новых, не имеющих прямого отношения к играм продуктов [11].

Но игра – это не только элементы; есть еще и визуальное ее представление, которое создается с помощью дизайна. Тем не менее дизайн игры представляет собой не столько набор каких-либо инструментов, сколько способ мышления: поиск варианта решения стоящей перед игроком задачи [11]. Под неигровыми контекстами понимается некая цель, отличная от задачи достижения успеха в самой игре. Геймификация как способ мотивировать людей на совершение определенных действий уже была применена во многих сферах.

Геймификация в образовании – это образовательный подход к мотивированию студентов учиться с помощью дизайна видеоигр и игровых элементов в образовательной среде [12]. Ее основной целью является получение удовольствия и достижения максимальной вовлеченности путем «захвата» интереса обучающихся для того, чтобы побудить их к продолжению обучения [14].

Геймификация образования основана на допущении того, что увлеченность игрой, которую испытывает геймер, возможно перенести на образовательный контекст с целью облегчения процесса изучения материала и воздействия на поведение студента [12]. Факт того, что геймеры добровольно проводят бесчисленные часы, решая проблемы в игре, подтолкнул исследователей к изучению способов использовать обширные возможности видеоигр в мотивации и приспособить их для образовательных целей. Для «поколения компьютерных гениев» геймификация может стать популярной тактикой поощрения конкретного поведения и повышения мотивации и заинтересованности. Применяя ее, педагоги пытаются найти баланс между достижением целей обучения и соответствием интересам и потребностям студентов [14].

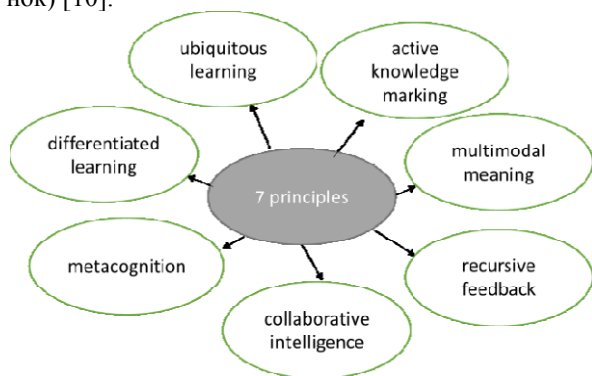
Осуществление геймификации возможно путем создания онлайн-курса [12]. Этот способ применения геймификации предполагает интерактивное обучение [12]: создается блок заданий или целый курс, в котором изучение нового организовано с использованием игровых элементов, например, ограниченность времени, соревнование, обратная связь, быстрое получение результата, возможность повторить задание и т. д.

Выяснив, что для практического применения геймификации необходимо создать онлайн-курс, рассмотрим понятие e-learning, неразрывно связанное с самой идеей создания электронного образовательного контента.

«Электронная книга про e-learning» предлагает такую трактовку этого понятия: «e-learning – это использование информационных технологий для

повышения эффективности обучения, а не отдельный вид обучения и не технологии» [7]. Гэвин Дьюдени и Никки Хокки в книге *How To Teach English with Technology* понимают под e-learning обучение с использованием таких технологий, как Интернет, портативные устройства или компакт-диски [9].

Ответом на вопрос, чем же e-learning отличается от обычного обучения, служит термин e-affordance, использованный профессором Вербахом для описания того, что можно сделать с помощью технологий (affordance с английского – позволительность). Он признает, что перечисленные им позволительности на самом деле известны давно, но их использование до сих пор было затруднительно, и именно e-learning позволяет легко реализовать их применение на практике (см. рисунок) [10].



Типы e-affordance [10]

После рассмотрения понятия e-learning наш выбор был сделан в пользу организации геймифицированного курса именно в онлайн-форме, что объясняется следующим рядом причин:

- виртуальная среда представляет собой среду комфорта для студентов;
- e-learning предлагает большой инструментарий для создания геймифицированного контента;
- онлайн-курс не повышает аудиторную нагрузку ни преподавателя, ни студентов: задания могут выполняться, когда и где предпочитает студент.

3. Геймификация курса страноведения Великобритании

Для геймификации была выбрана «История и культура стран изучаемого языка» (Великобритания), так как направленная на «ознакомление студентов с различными сферами жизни Великобритании, ... на формирование умений наблюдать... культурные факты, интерпретировать их и устанавливать между ними связь...» [2] дисциплина представляет собой систему разнообразных разноплановых сведений по культуре, истории, искусству, политике, экономике, географии, средствам массовой информации и так далее, собранных в едином предмете. Многообразие информации подражает значительную заинтересованность со стороны преподавателя в том, чтобы студенты

усвоили все, что, в свою очередь, возможно лишь в том случае, если им интересен предмет.

Руководствуясь списком компетенций, указанных в [3], мы разработали задания, направленные на овладение ими, и впоследствии применили к ним элементы геймификации. Также были учтены все аспекты дисциплины «История и культура стран изучаемого языка» (Великобритания): цель и задачи дисциплины, виды контроля, особенности проведения занятий. Было решено, что созданный онлайн-курс станет дополнением к основному аудиторному, т. е. будет организовано *смешанное обучение*. Для геймификации и создания e-learning были выбраны первые три темы дисциплины: *The Country, The Geography, Customs and Traditions*.

В первую очередь была модифицирована структура курса для внесения определенного уровня схожести с игрой с использованием такого игрового элемента, как язык. Академичный официальный язык мы сделали более живым и образным, в том числе применяя так называемый язык геймеров (без использования геймерского сленга).

Как видно из таблицы, структура онлайн-курса, основанная на планах семинарских занятий, после проделанных модификаций напоминает структуру игры, чему также способствуют использование *Task* вместо *Seminar*, *Mission* вместо *Question*, перефразирование формулировок названий темы и вопросов. Тем не менее необходимо отметить, что глубоких изменений произведено не было: измененная структура соответствует изначальной, видимые изменения коснулись лишь переименования тем и вопросов, иногда – соединения последних. Некоторые вопросы были объединены либо из-за их сходства и смысловой близости, либо из-за необходимости избежать дробления информации.

На следующем этапе мы подобрали материалы, соответствующие как изначальной [2], так и модифицированной структуре. В основе использованных критериев отбора материала можно перечислить следующие факторы:

- запросы, интересы, потребности студентов;
- возраст;
- уровень владения языком [4].

Необходимо отметить, что курс создан для студентов Института лингвистики и международных коммуникаций ЮУрГУ, т. е. для студентов языковых специальностей, где язык курса – английский – изучается как один из основополагающих. Группа, выбранная для экспериментальной проверки онлайн-курса, изучает его как второй иностранный (первый иностранный для них – китайский) и, следовательно, со второго года обучения в ЮУрГУ. Но для поступления в ИЛиМК требуются результаты ЕГЭ по иностранному языку; большинство выбирают английский. Уровень владения английским (B2) ЛМ-337 достаточен для понимания материалов. Студенты данной группы – третьекурсники в возрасте от 20 до 22 лет. Следовательно, материалы, как можно лучше соответствующие их запросам, должны вызывать

Геймификация структуры курса

Структура согласно плану семинарских занятий [3]	Модифицированная структура онлайн-курса
<i>Seminar 1: The UK. The Country</i>	<i>Task 1: In Search of the Country</i>
Question 1: The Names of the country and historical provinces	Mission 1: Who is Who and What is What
Question 2: The capitals of the country and historical provinces	
Question 3: The official symbols of the country	
Question 4: The languages	Mission 3: Skanning for Languages
<i>Seminar 2: The UK. The Geography</i>	<i>Task 2: Where is 'Where' and What to Find There a.k.a. Geography</i>
Question 1: Land	Mission 1: Basic Facts (была собрана информация, соответствующая вопросам 1, 2, 4 в планах семинарских занятий)
Question 2: Relief	
Question 3: Rivers and lakes	Mission 2: Rivers and lakes
Question 4: Climate	
Question 5: Plant and animal life	Mission 3: Flora and Fauna
<i>Seminar 3: The UK. Customs and Traditions</i>	<i>Task 3: When in Rome...</i>
Question 1: Peoples of the UK	(вопрос рассматривается студентами самостоятельно во время выполнения Mission 3 в Task 1)
Question 2: Official ceremonies	Mission 1: Ceremonies
Question 3: Religious holidays	Mission 2: Holidays
Question 4: Local traditional festivals and customs	Mission 3: Local Traditional Festivals

интерес формой представления, быть по сути информативными, но в то же время не слишком продолжительными; не содержать излишних сведений: необходимо принимать во внимание как степень аудиторной нагрузки студентов-третьекурсников, так и время проведения эксперимента – март – апрель, месяцы перед окончанием семестра. Также необходимо учитывать и то, что курс строения посвящен Великобритании, следовательно, был использован британский вариант английского языка и предпочтение отдавалось материалам, выполненным именно на нем.

Для того чтобы созданный онлайн-курс соответствовал принципу наглядности, мы решили использовать минимальный объем текста; больший объем информации передан видео и изображениями, имеющими большую смысловую нагрузку. Источником видео стал YouTube, сервис, предоставляющий открытый доступ к значительному количеству видеоматериалов, созданных как профессионалами, так и любителями, на разные темы. Использование аутентичных видеоматериалов с сайта YouTube имеет следующие преимущества:

- репродуктивное изложение материала;
- создание языковой среды: материал представлен носителями языка;
- наглядность: динамичная смена видео, изображений, графиков и диаграмм;
- большее разнообразие видеосюжетов.

Для создания онлайн-курса была выбрана платформа «Электронный ЮУрГУ 2.0». Из всех модулей мы выбрали наиболее подходящие, с на-

шей точки зрения, для создания геймифицированного онлайн-курса, а именно:

- «Гиперссылка»;
- «Файл»;
- «Пояснение»;
- «Задание»;
- «Интерактивный»;
- «Сертификат»;
- «Тест».

При составлении заданий и тестов мы использовали помимо самостоятельно придуманных задания из *Opportunities in Britain* и с сайта *British Council*. Кроме того, в финальный тест по онлайн-курсу вошли вопросы из финального теста по дисциплине «История и культура стран изучаемого языка», составившие 25 % от общего количества вопросов. При создании тестовых блоков на платформе «Электронный ЮУрГУ 2.0» были использованы такие типы вопросов, как множественный и одиночный выбор, установление истинности высказывания, соотношение данных, написание краткого ответа. Тесты были направлены на активизацию полученных знаний и проверку запоминания ключевых фактов. Для избежания механического ответа в настройках модулей «Тест» и «Интерактивный» был установлен случайный порядок вопросов. Каждый раздел курса (Task) также содержит задание, выполняемое творчески и оцениваемое тьютором.

Именно в тестовых заданиях был сделан акцент на применение геймификации. Во все тесты был добавлен экран завершения «уровня», учитывающий три варианта окончания теста:

- если студент завершает задание, дав менее 60 % правильных ответов, «уровень» (тест) считается «проваленным». В этом случае проигрывается видео Game Over, сопровождаемое аудио провала уровня из игры Super Mario;

- если студент успешно завершает задание, выполнив его до 85 % правильно, то проигрывается видео со звучащими фанфарами или проигрывается мелодия победы в игре из Super Mario и появляется надпись Game Won;

- если студент выполняет задание на 85 % и выше правильно, звучат фанфары и появляется картинка с надписью Genius.

Следующий элемент игры, использованный в курсе, – это *неограниченное количество попыток*: студент мог пройти тест неограниченное количество раз, самостоятельно определяя приемлемый для себя результат. Этот параметр относился ко всем тестам, кроме итоговых тестов по разделам и финального теста по курсу, где было установлено *ограничение* (2 попытки, учитывался лучший результат). Время ответа также не было ограничено, тем самым снималось психологическое напряжение. Тем не менее было ограничено время выполнения раздела: по 2 недели на каждый раздел, 5 дней на выполнение финального теста. Это было сделано для организации смешанного обучения: каждый раздел должен был быть параллелен семинарскому занятию, дополняя его и организуя, помимо прочего, самостоятельную работу студента. *Немедленная обратная связь* означала, что студент узнавал, правилен ли его ответ сразу после выполнения вопроса или теста. Проходя курс, студент получал очки (100 максимум за курс), также равные проценту прохождения. За прохождение курса студент мог получить 20 баллов за курс страноведения (100 очков приравнялись к 20 баллам). Более того, были внедрены *элементы сюжета*: студент получал роль путешественника во времени, попавшего в прошлое/наше настоящее, и должен был узнать о Соединенном Королевстве наших дней, что объясняет данное нами название курса – *Back to the UK*. Тем не менее, несмотря на применение этого элемента игры, сам процесс *не становился игрой*: «сюжет» выполнял второстепенную функцию, был внедрен только в описание *Task*, не менял ни цели, ни способов ее достижения, способствуя достижению большей наглядности курса и дополняя структуру. Еще одним важным элементом игры стали *значки достижений*. Каждый значок (всего 14) был разработан отдельно: были решено, что значок будет выдан за завершение всех миссий в разделе (3 значка), за прохождение итогового теста раздела (3 значка), за выполнение задания (3 значка), за успешное решение вводного теста раздела (2 значка), финального теста по курсу (1), прохождение курса (1) и выполнение бонусного задания (1).

Итак, курс создан с использованием таких элементов игры, как язык, очки, значки достижений, возможность неоднократного выполнения заданий, ограниченный срок выполнения раздела,

«сюжет», немедленная обратная связь, экран завершения уровня, что позволяет нам сделать заключение о том, что курс был геймифицирован.

Опытное обучение проводилось с 19 февраля по 5 апреля 2017–2018 учебного года согласно ограничениям по времени, установленным для прохождения каждого раздела (2 недели на каждый раздел и 5 дней на выполнение итогового блока геймифицированного онлайн-курса). Созданный курс служил дополнением к аудиторным занятиям студентов, таким образом реализуя концепт смешанного обучения. Опытное обучение проводилось в группе студентов третьего курса кафедры лингвистики и перевода Института лингвистики и международных коммуникаций (ИЛиМК) НИУ ЮУрГУ. В группе ЛМ-337 16 человек, китайский изучается как первый иностранный язык с начала обучения; английский – как второй иностранный.

Студенты предпочитали выполнять задания в субботу и воскресенье, что объясняется нагрузкой в университете в будние дни, часто после 18:00. Такой режим негативно отразился на динамике курса: иногда студенты просто забывали об ограничении. Несколько раз тьютор напоминала о прохождении курса перед окончанием лимита времени на завершение раздела.

Так как в каждом разделе было задание, требующее творческого подхода и проверяемое тьютором, можно с уверенностью констатировать, что студенты были заинтересованы в выполнении его нестандартно. Например, в *A Language of the UK (Task 1)* студент выбирал какой-либо язык, на котором говорят в Великобритании (кроме английского), и записывал свое произношение фразы на нем. Интересно, что все студенты, выполнившие это задание, выбирали между шотландским, кельтским и гэльским, хотя в задании *не* было указано, что в качестве ответа не подойдут фразы на языках, используемых иммигрантами, и ответ был бы принят. В *10 Longest Rivers in the UK (Task 2)* было предложено оформить ответ кратко в двух-трех предложениях; некоторые студенты предпочли записать свой ответ на аудио. Самое большое многообразие форм ответа (текст, аудио, слайды) было получено на задание *A Festival for You (Task 3)*, где студенту предлагалась сообщить о фестивале в Соединенном Королевстве, который он/она хотели бы посетить. Все вышеуказанное позволяет утверждать, что студенты были заинтересованы в выполнении этих заданий.

Доступ к *Back to the UK* был закрыт 6 апреля в 00:00. На момент окончания курса с выставленными ограничениями во времени 15 студентов (из 16) приняли участие в выполнении заданий. Средний процент выполнения заданий составил 42,2 %, лучший результат – 82,69 %, худший – 2,4 %.

После этого студентам было предложено пройти опрос, созданный в Google Forms. Подводя итоги опроса, мы решили убрать все ограничения во времени и выяснить, улучшатся ли результаты: половина опрошенных отмечали негативное от-

ношение к установленному лимиту. Формально срок окончания курса не был установлен, но было обговорено, что выставление баллов будет произведено ближе к концу апреля 2018 года, тем самым было уменьшено психологическое давление на студентов, не видевших напоминание о сроках доступа раздела при каждом входе на платформу.

Принятие таких решений привело к тому, что в этот раз в прохождении курса приняли участие все студенты группы ЛМ-337, лишь трое из которых не использовали возможность улучшить свой результат. Студент, ранее не принявший участия, за несколько дней выполнил курс на 42,77 %. Остальные 12 студентов повысили свои результаты, 11 из них – в среднем в 2 раза. Средний процент прохождения курса также увеличился на 22,39 %.

Таким образом, можно утверждать, что опытное обучение было проведено успешно: студентам понравился геймифицированный онлайн-курс, они проявили интерес к данной форме представления информации. Наглядность также была отмечена ими как выгодная черта Back to the UK. Что касается использованных элементов игры, частично негативную оценку получило ограничение во времени на выполнение раздела. После того как оно было снято, заинтересованные в улучшении своих результатов студенты, которых оказалось большинство (13 из 16 человек), повысили свои показатели. Итогом курса стало выставление баллов – «награда» студентам, участвовавшим в опытном обучении. Финальные баллы были выставлены из расчета 20 баллов = 100 % прохождения курса. Проведение опытного обучения показало, что геймифицированный онлайн-курс может быть внедрен в традиционные занятия по страноведению для поддержания интереса студентов к этому предмету, что достигается большей наглядностью курса и новизной подхода (геймификацией). Более того, мы доказали, что использование геймификации в образовании повышает желание учиться, делает сам процесс обучения более интересным и «близким» для современного поколения, привыкшего к повседневному использованию гаджетов. Кроме того, применение геймификации в лингвистическом образовании может улучшить навыки студентов при решении практических задач, помогая запомнить материал, представленный в отличной от классического подхода форме.

Литература

1. Дейкова, Л.А. Становление и развитие системы лингвистического образования студентов вузов России: монография / Л.А. Дейкова. – М.: Флинта, 2014. – 166 с.

2. История и культура стран изучаемого языка: программа и планы семинарских занятий / сост. С. Петров. – Челябинск: Издательский центр ЮУрГУ, 2015. – 23 с.

3. Рабочая программа к ОП ВО / сост. С.Г. Петров. – Челябинск: ЮУрГУ, 2017. – 11 с.

4. Соловова, Е.Н. Методика обучения иностранным языкам: базовый курс: пособие для студентов пед. вузов и учителей / Е.Н. Соловова. – М.: АСТ: Астрель: Полиграфиздат, 2010. – 238 с.

5. Толковый словарь Ушакова. – <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ushakov/863858/%D0%9C%D0%9E%D0%A2%D0%98%D0%92%D0%90%D0%A6%D0%98%D0%AF>, свободный (дата обращения: 23.10.2017).

6. Философская энциклопедия. – https://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_philosophy/2755/%D0%9C%D0%9E%D0%A2%D0%98%D0%92%D0%90%D0%A6%D0%98%D0%AF, свободный (дата обращения: 23.12.2017).

7. Электронная книга про e-learning. – <https://psv4.userapi.com/c423426/u224171267/docs/986c82d6ef0b>, ограниченный (дата обращения: 30.01.2016).

8. Deterding, S. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification” / S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled, L. Nackle. – https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification, свободный (дата обращения: 18.09.2016).

9. Dudeney, G. How to Teach English with Technology / G. Dudeney, N. Hocky. – Harlow: Longman, 2008. – 194 p.

10. e-Learning Ecologies: Innovative Approaches to Teaching and Learning for the Digital Age <https://www.coursera.org/learn/elearning/home/welcome>, свободный (дата обращения: 10.09.2017).

11. Gamification. – <https://www.coursera.org/learn/gamification>, свободный (дата обращения: 10.10.2016).

12. Gamification in Education. – <https://www.learning-theories.com/gamification-in-education.html>, свободный (дата обращения: 7.10.2016).

13. Gamification Wikipedia. – <https://badgeville.com>, свободный (дата обращения: 14.11.2016).

14. Soman D. A Practitioner’s Guide to Gamification of Education / D. Soman, W. Hsin-Yuan Huang. – Toronto: University of Toronto, 2013. – 29 p.

15. Williams, K.C. Five Key Ingredients for Improving Student Motivation / K.C. Williams, C.C. Williams. – New York: Springer, 2011. – 23 p.

Ставцева Ирина Вячеславовна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры лингвистики и перевода, Южно-Уральский государственный университет (Челябинск), i.v.stavtseva@gmail.com

Вагина Татьяна Сергеевна, магистрант группы ЛМ-140 Института лингвистики и международных коммуникаций, Южно-Уральский государственный университет (Челябинск), tatian_cher@mail.ru

Поступила в редакцию 23 октября 2018 г.

GAMIFICATION INFLUENCING MOTIVATION TO LEARN: EXPERIENCE IN IMPLEMENTATION OF GAMIFIED ONLINE COURSE IN UK COUNTRY STUDY

I.V. Stavtseva, i.v.stavtseva@gmail.com

T.S. Vaguina, tatian_cher@mail.ru

South Ural State University, Chelyabinsk, Russian Federation

The paper discusses gamification of learning as one of possible approaches to motivating a student. The authors specify the notions of gamification and e-learning as a tool and a gamified content development environment. According to the theoretical data a gamified online course on the UK country study is created on the Moodle platform "E-SUSU 2.0". Besides gamification, the course realizes the principles of blended learning, the subject work programme being its structure base and course completion time corresponding to traditional face-to-face training. The course has been tested in LM-337 (ILIC, SUSU) from February to April, 2018. The students' results and the survey show positive influence of the gamified online course on motivation, their performance having improved.

Keywords: gamification, e-learning, motivation, blended learning, UK country study, gamified online course.

References

1. Deikova L.A. Stanovlenie I razvitie sistemi lingvisticheskogo obrazovaniz studentov vuzov Rossii: monografiya. Moscow, Flinta, 2014. 166 p.
2. Istoria I kultura stran izuchaemogo yazika: programma I plani seminarikh zanyati. Chelyabinsk, South Ural St. Univ. Publ., 2015. 21 p.
3. Rabochaya programma k OP VO. Chelyabinsk: South Ural State University, 2017. 11 p.
4. Solovova E.N. Metodika obuchenia inostrannim yazikam: bazovi kurs: posobie dlya studentov ped. vuzov i uchitelei. Moscow: AST: Astrel: Poligrafizdat, 2010. 238 p.
5. Tolkovi slovar Ushakova. <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ushakov/863858/%D0%A2%D0%98%D0%92%D0%90%D0%A6%D0%98%D0%AF> (accessed: 23.10.2017).
6. Filosofskaya entsiklopedia. https://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_philosophy/2755/%D0%A2%D0%98%D0%92%D0%90%D0%A6%D0%98%D0%AF (accessed: 23.12.2017).
7. Elektronnaya kniga pro e-learning. <https://psv4.userapi.com/c423426/u224171267/docs/986c82d6ef0b> (accessed: 30.01.2016).
8. Deterding S. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification (accessed: 18.09.2016).
9. Dudeney G. How to Teach English with Technology. Harlow: Longman, 2008. 194 p.
10. e-Learning Ecologies: Innovative Approaches to Teaching and Learning for the Digital Age. <https://www.coursera.org/learn/elearning/home/welcome> (accessed: 10.09.2017).
11. Gamification. <https://www.coursera.org/learn/gamification> (accessed: 10.10.2016).
12. Gamification in Education. <https://www.learning-theories.com/gamification-in-education.html> (accessed: 7.10.2016).
13. Gamification Wikipedia. <https://badgeville.com> (accessed: 14.11.2016).
14. Soman D. A Practitioner's Guide to Gamification of Education Toronto: University of Toronto, 2013. 29 p.
15. Williams K.C. Five Key Ingredients for Improving Student Motivation New York: Springer, 2011. 23 p.

Irina V. Stavtseva, PhD (education), assistant professor, Linguistics and Translation Department, South Ural State University (Chelyabinsk), i.v.stavtseva@gmail.com

Tatiana S. Vaguina, a graduate student of group LM-140, South Ural State University (Chelyabinsk), tatian_cher@mail.ru

Received 23 October 2018

ОБРАЗЕЦ ЦИТИРОВАНИЯ

Ставцева, И.В. Влияние геймификации на мотивацию к обучению: опыт внедрения геймифицированного онлайн-курса в дисциплину «История и культура стран изучаемого языка» / И.В. Ставцева, Т.С. Вагина // Вестник ЮУрГУ. Серия «Лингвистика». – 2019. – Т. 16, № 1. – С. 33–39. DOI: 10.14529/ling190106

FOR CITATION

Stavtseva I.V., Vaguina T.S. Gamification Influencing Motivation to Learn: Experience in Implementation of Gamified Online Course in UK Country Study. *Bulletin of the South Ural State University. Ser. Linguistics*. 2019, vol. 16, no. 1, pp. 33–39. (in Russ.). DOI: 10.14529/ling190106