

УДК 37.01:007

Е. А. Закамаркина, Н. Е. Губенко

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Донецкий национальный технический университет»
283001, Донецкая Народная Республика, г. Донецк, ул. Артёма, 58

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГЕЙМИФИЦИРОВАННЫХ ПРИЕМОВ ПРИ РАЗРАБОТКЕ ГИПЕРМЕДИЙНЫХ СИСТЕМ ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ ЯЗЫКОВ

E. A. Zakamarkina, N. E. Gubenko

Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education
"Donetsk National Technical University"
283001, Donetsk People's Republic, Donetsk, st. Artyoma, 58

THE USE OF GAMIFIED TECHNIQUES IN THE DEVELOPMENT OF HYPERMEDIA SYSTEMS FOR LANGUAGE LEARNING

О. О. Закамаркіна, Н. Є. Губенко

Федеральна державна бюджетна освітня установа вищої освіти " Донецький національний
технічний університет»
283001, Донецька Народна Республіка, м. Донецьк, вул. Артема, 58

ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКОВАНИХ ПРИЙОМІВ ПРИ РОЗРОБЦІ ГІПЕРМЕДІЙНИХ СИСТЕМ ДЛЯ ВИВЧЕННЯ МОВ

В статье рассматриваются вопросы применения геймификации в процессе изучения иностранного языка. Использование геймификации в образовательном процессе, в том числе в условиях электронного и дистанционного обучения, является одним из активно развивающихся направлений современного образования.

Ключевые слова: геймификация, игровое обучение, мотивация, гипермедийные системы, иностранные языки.

The article discusses the application of gamification in the process of learning a foreign language. The use of gamification in the educational process, including in the conditions of electronic and distance learning, is one of the actively developing areas of modern education.

Key words: gamification, game learning, motivation, hypermedia systems, foreign languages

У статті розглядаються питання застосування гейміфікації в процесі вивчення іноземної мови. Використання гейміфікації в освітньому процесі, в тому числі в умовах електронного та дистанційного навчання, є одним з активно розвиваються напрямків сучасної освіти.

Ключові слова: гейміфікація, ігрове навчання, мотивація, гіпермедійні системи, іноземні мови.

Постановка проблемы

В настоящее время в образовательном процессе большое внимание уделяется геймификации – достаточно новому направлению, в рамках которого происходит введение элементов игры, изучение условий их внедрения в образовательную деятельность [1-5]. Использование принципов геймификация в образовательном процессе, в том числе в условиях электронного обучения, является одним из активно развивающихся направлений современного образования. Применение геймификации открывает новые возможности в управлении и планировании обучения, что способствует повышению результатов обучения и мотивации студентов к учебе. Обучение современного студента, хорошо понимающего игру и откликающегося на ее механизмы, невозможно без применения игровых технологий. Как подчеркивается в исследовании, виртуальная среда и компьютерные игры создают для обучающихся знакомую, комфортную среду, что немаловажно для эффективной организации учебной деятельности.

При активном электронном обучении используется широкий спектр Интернет-технологий, что позволяет внедрять недоступные для традиционных видов обучения методики. Эта проблема частично решается разработкой и внедрением адаптивных обучающих систем. Но в реальности создано не так уж много систем подобного класса, которые действительно отвечают требованиям адаптивности систем.

Адаптивность играет большую роль при разработке систем дистанционного обучения, потому что в процессе дистанционного обучения участвует много различных студентов, каждый из которых имеет свои интересы и знания [6-8]. Однопользовательские обучающие приложения разрабатываются только для определенного класса пользователей с одним складом ума, что может не подойти другим. Под адаптивностью имеется в виду различные пути прохождения контента разными обучаемыми в обучающей системе.

Геймификация как метод обучения иностранным языкам

На сегодняшний день технологии выступают движущей силой обучения и разработки учебных программ. Чтобы добиться лучших результатов от учащихся, современные преподаватели все чаще используют передовые цифровые инструменты и стратегии в своих методах обучения. Геймификация для обучения – одна из таких стратегий, которую все чаще используют учителя во всем мире. Использование игровых элементов может положительно повлиять на вовлеченность и сотрудничество учащихся, что в результате позволит им учиться более эффективно.

Геймификация – это применение игровых стратегий для улучшения обучения и повышения его привлекательности для людей. Геймификация для обучения может быть полезной, потому что игры прививают жизненные навыки, такие как решение проблем, критическое мышление, социальная осведомленность и сотрудничество. Игры также мотивируют людей, повышают интерес к определенным предметам, снижают уровень отсева учащихся, улучшают оценки и улучшают их когнитивные способности [1].

Введение индикаторов прогресса может быть чрезвычайно мотивирующим для учащихся и студентов. Подталкивать себя может быть намного проще, если у вас есть достижимая цель. Вместо того, чтобы иметь одну поставленную цель, к которой нужно стремиться, геймификация поощряет небольшие победы, которые помогают мотивировать учащихся.

Геймификация в образовании также отлично подходит для социального обучения, которое само по себе может быть огромным мотиватором. Существуют приложения и вебсайты, которые дают вам возможность связываться с друзьями и соревноваться с их результатами, побуждая учиться как можно больше. Геймификация вносит элемент игры в учебу, что в конечном итоге делает процесс увлекательным. Если у студента есть цель, к которой нужно двигаться, или новый уровень, который нужно достичь, это может подтолкнуть его к усердной учебе.

С учетом распространения видеоигр задача достижения нового уровня или цели может быть невероятно увлекательной. Геймификация может изменить отношение к обучению как к рутине и превратить ее в нечто приятное, чего ученики с нетерпением ждут [2].

Игровые учебные материалы могут помочь учащимся и учащимся почувствовать, что они лучше контролируют свое образование. Благодаря таким мотиваторам, как системы баллов и уровни, у учащихся есть средства для достижения своих целей так, как они это понимают и получают от этого удовольствие.

Игровое обучение не только побуждает учащихся чувствовать, что они контролируют свою судьбу, но также побуждает их пытаться снова после неудачи. В классических образовательных моделях учащиеся могут сильно демотивироваться, если они не справляются с заданием или не достигают желаемой оценки.

Геймификация также идет рука об руку с электронным обучением. Платформы онлайн-обучения — отличный способ проводить игровое обучение.

Электронное обучение резко выросло за последние годы, особенно из-за пандемии и потребности в альтернативах онлайн-обучения. Приложения и веб-сайты отлично подходят для методов геймификации, поскольку они часто органично включают в себя такие вещи, как списки лидеров и системы начисления очков.

Онлайн-обучение не всегда так увлекательно, как физические классы, и сопряжено со своими проблемами. Онлайн -лекции и уроки могут быть сложными для молодых студентов, так как их сложнее увлечь, а вокруг много отвлекающих факторов. Геймификация – отличный способ сделать электронное обучение таким же захватывающим, как и очное.

Геймификация – это перспективное средство обучения, но она также сопряжена с некоторыми сложностями. Методы геймификации часто связаны с приложениями и вебсайтами, которые требуют использования технологий. Уже существует цифровое неравенство, и, делая технологии такой важной частью обучения, есть риск подвергнуть некоторых студентов остракизму [3].

Необходимо также рассмотреть несколько успешных примеров геймификации.

– *Duolingo* – это приложение для изучения языка является прекрасным примером геймификации, используемой для обучения. Имея более 500 миллионов пользователей по всему миру, они явно хорошо используют методы геймификации. *Duolingo* успешно использует несколько методов геймификации, чтобы поддерживать интерес пользователей; с уровнями, полосами, значками и таблицами лидеров. Все эти функции делают игровой опыт очень похожим на игру и заставляют пользователей жаждать прогресса. Это отличный пример использования виртуального сценария для создания эффективного обучения.

– *Minecraft Education Edition* был создан специально для преподавателей и учащихся. Платформа позволяет студентам и преподавателям работать вместе в синхронной среде. Это фантастический пример использования методов, удобных для детей, в качестве средства обучения.

В образовательной версии *Minecraft* учащиеся могут повысить свою креативность, а также изучить различные темы. Игра особенно хороша для обучения студентов программированию, но также может помочь в других областях обучения. Они даже предлагают обучение на основе игр, которое предлагает местные и традиционные знания.

– *Classcraft* – это чрезвычайно уникальная обучающая платформа, полностью сосредоточенная на геймификации обучения для стимулирования мотивации. *Classcraft* позволяет учащимся создать собственный настраиваемый аватар в игре с различными способностями.

Исследования геймификации выявили несколько факторов, которые могут повысить мотивацию к выполнению задания. Составляющими, которые усиливают мотивацию, являются конкретные цели, интуитивно понятные правила, системы обратной связи и достаточно привлекательные функции, чтобы блокировать отвлекающие факторы. Педагоги могут включать геймификацию в различные виды образовательной деятельности и использовать ее для достижения целей, которые требуют поощрения для получения лучших результатов [4].

Говоря о геймификации как образовательном методе, стоит отметить ее особую роль в обучении иностранным языкам. К традиционным игровым элементам преподавания языков, таким как викторины, карточки со словами и ролевые игры, за последнее десятилетие прибавилось большое количество компьютерных игр и мобильных приложений, направленных на обучение языкам. Действительно, внедрение геймификации в обучение иностранным языкам помогает не только сформировать у обучающегося языковые навыки, но и позволяет охватить другие компетенции, такие как навыки коммуникации и командной работы. Возможность получать мгновенную обратную связь позволяет сформировать у учащегося самостоятельность, умение дать адекватную оценку своим способностям. Развитие внутренней мотивации будет способствовать готовности учащегося к самостоятельной активной речевой и письменной деятельности.

Убедившись, что внедрение геймификации в обучение иностранным языкам принесет однозначную пользу обучающимся, необходимо определить наиболее соответствующий цели вид геймификации. Так, американский ученый Карл М. Капп, автор ряда книг по геймификации образования, выделяет два вида геймификации: структурную (*structural gamification*) и содержательную (*content gamification*). Он подмечает, что оба вида не противоположны друг другу, а наоборот, могут эффективно дополнять друг друга в рамках одного курса [5], [18].

Структурная геймификация, чтобы поддержать интерес и мотивацию учащегося в процессе освоения материала курса, использует такие игровые элементы, как очки, уровни, достижения и доски почета. При этом содержание курса остается исключительно образовательным. Так, например, работает платформа *Quizlet*. Любой пользователь может создать свой модуль, состоящий из набора карточек со словами и их определениями, переводом или изображениями. После создания модуля пользователю становятся доступны разные режимы для запоминания слов. Пользователь может выбрать любой из интересных ему режимов обучения, а платформа будет показывать, какие слова и выражения обучающийся изучил, а какие еще следует запомнить [6].

Другим ярким примером структурной геймификации является образовательная платформа *Duolingo*. В отличие от *Quizlet*, платформа нацелена только на изучение иностранных языков (в том числе и искусственных, эсперанто, валирийского и клин-

гонского), а курсы на платформе заранее сформированы сотрудниками компании. Каждый из языковых курсов представлен в виде дерева навыков, состоящих из разных тем, которые открываются по мере прохождения курса. Также при помощи сервиса *Duolingo for schools* педагог может смотреть за прогрессом обучающихся и выдавать им домашние задания.

Содержательная геймификация нацелена на изменение содержания курса с целью сделать его более похожим на видеоигру. С этой целью используются такие игровые элементы, как создание истории и персонажей в ней. Однако содержание курса не становится игрой само по себе, оно просто содержит механики, характерные для игры. Это означает, что цель курса все так же остается образовательной, а не развлекательной. Так, например, построена серия компьютерных игр «*Learn Japanese to Survive!*», каждая из игр которой обладает определенным сюжетом и различными персонажами, с которыми может взаимодействовать аватар игрока. Чтобы продвигаться по сюжету, игроку необходимо изучать катакану, хирагану и кандзи, слова и элементы японской грамматики [7].

Таким образом, возможности использования геймификации в обучении иностранным языкам виднеются в трех направлениях: можно геймифицировать отдельные элементы урока или курса, пользоваться готовым продуктом со встроенной образовательной, либо создавать образовательный курс, где игровые механики – это неотъемлемый элемент курса. Выбор стоит осуществлять исходя из образовательных потребностей учащихся и целей курса. Несмотря на преимущества геймификации, всегда стоит помнить о связанных с ней возможных трудностях, и использовать её только тогда, когда геймификация помогает обучающемуся.

Реализация методов адаптации в гипермедийных системах обучения

Адаптивная гипермедиа – технология создания гипертекстовых и гипермедийных систем, которая отражает определенные характеристики пользователя в его модели и применяет эту модель для адаптации различных аспектов системы к потребностям пользователя.

Документ гипермедиа – основной компонент WWW, который позволяет пользователям свободно перемещаться информацией в гиперпространстве и состоит из узлов, содержащих информацию и связи, соединяющие их. Гипермедиа – гипертекст, в котором могут быть ссылки на другой тип информации. Системы адаптивной гипермедиа применяют различные виды моделей пользователя для адаптации контента автоматизированных обучающих систем (АОС) и внутренних ссылок под уровень знаний и интересы пользователя. Образование всегда было одной из главных областей применения адаптивной гипермедиа. Большинство адаптивных систем гипермедиа используют методы, которые позволяют разработчикам описывать навигационные правила перемещения обучаемых по контенту АОС [8].

Модели обучаемых АОС можно разделить на три вида: оверлейные, стереотипные и модели, которые используют ключевые слова. Оверлейная модель основана на структурной модели предметной области, которая представлена как семантическая сеть понятий. Стереотипная модель назначает пользователю один из нескольких возможных стереотипов для определения соответствующей ему стратегии обучения. Модель обучаемого, использующая ключевые слова, представляет собой вектор или матрицу, элементы которой характеризуют степень интереса в ключевом слове или теме. Системы адаптивной гипермедиа, построенные на основе данной модели, позволяют хранить историю взаимодействия обучаемого с системой и относительно просто могут быть преобразованы в строки запросов при реализации модели адаптации [9].

Для разработки АОС предлагаемой архитектуры используется комбинированная модель обучаемого, хранящая как долгосрочную, так и краткосрочную информацию о нем. Для того чтобы модель обучаемого была более простой, требуется формат навигационного правила. В качестве параметра обучаемого предлагается использовать интересы и уровень знаний пользователя. Это позволит проводить моделирование обучаемого в течение продолжительного времени. Таким образом, предлагаемая модель обучаемого состоит из последовательности классов узлов. В каждом узле находится содержание, которое показывается обучаемым. Обучаемый может двигаться между узлами по связям между ними. В каждом узле обучаемый имеет возможность выбора связи возврата к предыдущему узлу. Каждый узел идентифицируется номером и классом узла. У всех узлов есть навигационные правила (рис. 1).

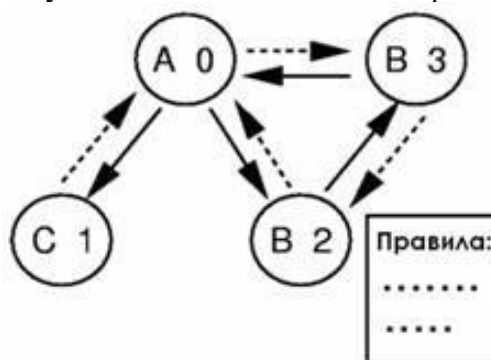


Рисунок 1 – Адаптивная модель обучения

Каждому узлу сопоставляем символ, характеризующий его класс. Понятие класса необходимо для формализации навигационных правил и логического вывода на них. Класс также является одной из компонент модели обучаемого [10].

Предлагаемая структура модели обучаемого содержит два компонента: набор параметров обучаемого и историю взаимодействия с АОС. Параметры модели обучаемого могут принимать различные значения и характеризовать различные свойства субъекта учебного процесса, такие, например, как уровень знаний обучаемого. Последний может представлять собой число из некоторого наперед заданного диапазона. Разработчик АОС присваивает значение данному набору параметров, которое используется в навигационных правилах. Необходимо отметить, что указанный набор параметров может быть также задан тьютором или автоматически самой АОС. Например, он может быть установлен по результатам ответа обучаемого на анкетный опрос или при использовании среднестатистических результатов прохождения тестов несколькими группами обучаемых и т.д. [11], [12].

История взаимодействия обучаемого с АОС представляется как последовательность классов узлов, которые он посетил и информацию с которых он просмотрел.

Предлагаемый навигационный метод основан на адаптивной технологии сокрытия связей. АОС, используя навигационное правило, решает, какие узлы скрывать и какие узлы могут быть связаны с текущим. Представляется целесообразным реализовать следующие четыре вида навигационных правил:

- навигационные правила узла;
- общие навигационные правила;
- локальные пользовательские навигационные правила;
- глобальные пользовательские навигационные правила.

Навигационное правило, которое использует набор параметров обучаемого из его модели, является пользовательским навигационным правилом. Навигационное правило может также быть разделено на два типа: правило узла и общее правило. Правило узла определено и применяется только для определенного узла. Общее правило – для того, чтобы описать наиболее часто встречающиеся навигационные пути в гиперпространстве и часто используемые сегментации диапазона параметров обучаемого [13].

Выводы

Таким образом, целью использования геймификации в образовании является помощь обучающемуся достичь образовательных целей курса, поддержать в нем интерес и мотивацию при внедрении в курс игровых элементов. В процессе обучения иностранному языку применение элементов геймификации, игровых учебных материалов способствует интерактивности обучения, созданию условий для эффективного освоения учебного материала в интересной и доступной форме, привносит в процесс обучения учебный, социальный и мотивационный компоненты.

Командные практики, включающие отношения пользователей в игре, являются хорошим методом реализации геймификации. Командное сотрудничество при реализации геймифицированного обучения способствует повышению вовлеченности обучающихся в образовательный процесс, предоставляя эффективные механизмы взаимодействия в ходе совместной деятельности.

Адаптивные системы могут быть особенно полезны для индивидуального обучения, а также для онлайн-курсов, где многие студенты с разными уровнями знаний могут изучать язык вместе. Они могут существенно улучшить эффективность обучения и сократить время, которое требуется для достижения поставленных целей.

Список литературы

1. Быкадорова, Е. С. Геймификация в образовании // *Современные научные исследования и разработки*. 2018. № 12 (29). С. 178–180.
2. Гимельштейн, Е. А., Годван, Д. Ф., Стецкая, Д. В. Применение инструментов геймификации в образовании // *Бизнес-образование в экономике знаний*. 2020. № 3.
3. Корнилов, Ю. В. Геймификация и веб-квесты: разработка и применение в образовательном процессе // *Современные проблемы науки и образования*. 2017. № 5. URL: <http://science-education.ru/ru/article/view?id=26865>
4. Овезова, У.А., Вагнер, М.Л. Геймификация в преподавании иностранных языков в неязыковом вузе // *Мир науки, культуры, образования*. 2020. № 4(83). С. 266–269.
5. Бершадский, А. М., Янко, Е. Е. Игровые компьютерные технологии в системе образования // *Электронный научно-практический журнал «Современная техника и технологии»*. 2016. No 9 (61).
6. Орлова, О. В., Титова, В. Н. Геймификация как способ организации обучения // *Вестник ТГПУ (TSPU Bulletin)*. 2015. № 9 (162).
7. Горбач, Т. В., Святкин, Я. В., Шубин, И.Ю. Методы реализации адаптивной гипермедиа в обучающих системах // *Вестник Херсонского национального технического университета*. – Херсон: Херсонский национальный технический университет. 2010. № 2 (38). С. 503–508.
8. Анцыферов, С. С., Сигов, А.С., Фазилова, К.Н. Методология развития интеллектуальных систем // *Проблемы искусственного интеллекта*. 2022. № 2 (25). С. 42-47.
9. Коряковцева, Н.Ф. Современная методика организации самостоятельной работы изучающих иностранный язык. М.: Просвещение, 2012. 219 с.
10. Павлыш, В.Н., Зайцева, М.Н. Задача формирования информационного обеспечения компьютерной системы обучения иностранному языку // *Проблемы искусственного интеллекта*. 2020. №2 (17). С. 58-67.

11. Павлова Д.Д. Современные технологии обучения иностранным языкам // Молодой ученый. 2014. № 11. С. 471-473.
12. Палагутина М.А., Серповская И.С. Инновационные технологии обучения иностранным языкам // Проблемы и перспективы развития образования: материалы Междунар. науч. конф., г. Пермь, апрель 2011 г. Т. I. Пермь: Меркурий, 2014. С. 156-159.
13. Буренина Т.С. Использование современных педагогических технологий в обучении иностранному языку // Педагогическое мастерство и современные педагогические технологии: сборник материалов V Международной научно-практической конференции. М., 2018.
14. Методики применения компьютерных технологий в процессе обучения иностранным языкам. URL: https://allbest.ru/otherreferats/-pedagogics/00184147_0.html
15. Новые информационные технологии в обучении иностранному языку. URL: https://studbooks.net/2146922/literatura/sovremennye-tehnologii_obucheniya
16. Орлова А.В. Меняющаяся роль преподавателя в обучении различным аспектам иностранного языка с использованием современных технологий // Наука и культура России. 2013. Т. 2. No 1.
17. Педагогические технологии на уроках иностранного языка. URL: <https://westud.ru/work/197172/Pedagogicheskie-tehnologii-na-urokax>
18. Римонди Д. Использование современных технологий обучения иностранному языку и их влияние на педагогическую деятельность // Непрерывное образование в современном мире: история, проблемы, перспективы: материалы V Международной очно-заочной научно-практической конференции. Воронеж, 2017.
19. Рыбина И.Р., Попова И.Ю. Использование проектных технологий при обучении иностранному языку студентов неязыковых специальностей в условиях современной парадигмы образования // English Language Teaching Upgrade: Practices and Innovations: сборник научных работ. М., 2017.
20. Слободина Т.И. Негативные аспекты использования современных информационных технологий в обучении иностранным языкам // Непрерывное обучение иностранным языкам: проблемы, решения, перспективы: материалы IV Международной интерактивно-дистанционной научно-практической конференции. М., 2016.

References

1. Bykadorova E.S. Geymifikatsiya v obrazovanii [Gamification in education]. *Sovremennyye nauchnyye issledovaniya i razrabotki* [Modern scientific research and development]. 2018. No. 12 (29). pp. 178-180.
2. Gimelstein E.A., Godvan D.F., Stetskaya D.V. Primeneniye instrumentov geymifikatsii v obrazovanii [Application of gamification tools in education]. *Biznes-obrazovaniye v ekonomike znaniy* [Business education in the knowledge economy]. 2020. №3.
3. Kornilov Yu.V., Levin I.P. Geymifikatsiya i veb-kvesty: razrabotka i primeneniye v obrazovatel'nom protsesse [Gamification and web quests: development and application in the educational process]. *Modern problems of science and education* [Sovremennyye problemy nauki i obrazovaniya]. 2017. No. 5 [Electronic Gamification as an effective technology of teaching foreign languages... 75 resource]. URL: <http://science-education.ru/ru/article/view?id=26865>
4. Ovezova U.A., Wagner M.L. Geymifikatsiya v prepodavanii inostrannykh yazykov v neyazykovom vuze [Gamification in teaching foreign languages in a non-linguistic university]. *Mir nauki, kul'tury, obrazovaniya* [The world of science, culture, education]. 2020. № 4(83). Pp. 266-269.
5. Bershadsky A.M., Yanko E. E. Igrovyye komp'yuternyye tekhnologii v sisteme obrazovaniya [Gaming computer technologies in the education system]. *Elektronnyy nauchno-prakticheskiy zhurnal «Sovremennaya tekhnika i tekhnologii»* [Electronic scientific and practical journal "Modern Technology and Technologies"]. 2016. No. 9 (61).
6. Orlova, O. V., Titova V. N. Geymifikatsiya kak sposob organizatsii obucheniya [Gamification as a way of organizing training]. *Vestnik TGPU (TSPU Bulletin)*. [Bulletin of TSPU (TSPU Bulletin)]. 2015. № 9 (162).
7. Gorbach T.V., Svyatkin Ya.V., Shubin I.Yu. Metody realizatsii adaptivnoy gipermedia v obuchayushchikh sistemakh [Methods of implementing adaptive hypermedia in training systems]. *Vestnik Khersonskogo natsional'nogo tekhnicheskogo universiteta* [Bulletin of the Kherson National Technical University]. Kherson: Kherson National Technical University. 2010. No. 2 (38). pp. 503-508.
8. Antsyferov S. S. Methodology of development of intelligent systems [Text] / S.S. Antsyferov, A.S. Sigov, K.N. Fazilova // Problems of artificial intelligence. – 2022. – № 2 (25). – Pp. 42-47. Olifer V.N. New technologies in education / V.N. Olifer. – St. Petersburg: BHV, 2010. – 215 p.
9. Koryakovtseva N.F. Modern methods of organizing independent work of foreign language learners / N.F. Koryakovtseva. – M.: Enlightenment, 2012. – 219 p.

10. Pavlysh V.N. The task of forming information support for a computer system for teaching a foreign language [Text] / V.N. Pavlysh, M.N. Zaitseva // Problems of artificial intelligence. – 2020. – №2 (17). – Pp. 58-67.
11. Pavlova D.D. Modern technologies of teaching foreign languages // Young scientist. - 2014. – No. 11. – pp. 471-473.
12. Palagutina M.A., Serpovskaya I.S. Innovative technologies of teaching foreign languages // Problems and prospects of education development: materials of the International Scientific Conference, Perm, April 2011 – T. I. – Perm: Mercury, 2014. – pp. 156-159.
13. Burenina T.S. The use of modern pedagogical technologies in teaching a foreign language // Pedagogical skills and modern pedagogical technologies: collection of materials of the V International Scientific and Practical Conference. Moscow, 2018.
14. Methods of using computer technologies in the process of teaching foreign languages. URL: https://allbest.ru/otherreferats/-pedagogics/00184147_0.html
15. New information technologies in foreign language teaching. URL: https://studbooks.net/2146922/literatura/sovremennye-tehnologii_obucheniya
16. Orlova A.V. The changing role of a teacher in teaching various aspects of a foreign language using modern technologies // Science and culture of Russia. 2013. Vol. 2. No 1.
17. Pedagogical technologies in foreign language lessons. URL: <https://westud.ru/work/197172/Pedagogicheskie-texnologii-na-urokax>
18. Rimondi D. The use of modern technologies of teaching a foreign language and their impact on pedagogical activity // Continuing education in the modern world: history, problems, prospects: materials of the V International full-time scientific and practical conference. Voronezh, 2017.
19. Rybina I.R., Popova I.Yu. The use of project technologies in teaching a foreign language to students of non-linguistic specialties in the conditions of the modern paradigm of education // English Language Teaching Upgrade: Practices and Innovations: collection of scientific papers. M., 2017.
20. Slobodina T.I. Negative aspects of the use of modern information technologies in teaching foreign languages // Continuous teaching of foreign languages: problems, solutions, prospects: materials of the IV International interactive-distance scientific-practical conference. Moscow, 2016.

RESUME

E. A. Zakamarkina, N. E. Gubenko

The use of Gamified Techniques in the Development of Hypermedia Systems for Language Learning

The use of gamified techniques in the development of hypermedia systems for language learning is based on the assumption that a game approach can increase motivation and effectiveness of language learning. According to research, a playful approach to learning can increase the level of interest of students and contribute to increased motivation to learn. At the same time, the use of game mechanics and gamification elements in the learning process can increase the level of involvement of students and help them better assimilate the material.

Methods and materials for using gamified techniques in the development of hypermedia systems for learning languages may include game tasks and quests that will help stimulate the interest and motivation of students. Using stories and characters that can help students had better understand the context and meaning of the language. Using gamification techniques in the development of hypermedia systems for learning languages can help create interesting, attractive and effective learning content that can help students better assimilate the material and increase their motivation to learn.

The use of gamified techniques in the development of hypermedia systems for language learning increases the motivation of students, improves the perception of the material, improves communication skills, as well as the level of involvement. The use of gamified techniques in the development of hypermedia systems for learning languages can be an effective way of learning that will help improve the motivation, assimilation of material and communication skills of students.

The use of gamified techniques in the development of hypermedia systems for learning languages can be a useful and effective way of learning. It can help to increase the motivation and involvement of students, improve the perception of the material, assimilation and memorization of language concepts, as well as improve communication skills in the language. However, it must be remembered that the use of gamification must be justified and meet the goals and objectives of training.

РЕЗЮМЕ

Е. А. Закамаркина, Н. Е. Губенко

Использование геймифицированных приемов при разработке гипермедийных систем для изучения языков

Использование геймифицированных приемов при разработке гипермедийных систем для изучения языков основывается на предположении, что игровой подход может повысить мотивацию и эффективность обучения языкам. Согласно исследованиям, игровой подход к обучению может увеличить уровень заинтересованности учеников и способствовать повышению мотивации к обучению. При этом, использование игровых механик и элементов геймификации в процессе обучения может увеличить уровень вовлеченности учеников и помочь им лучше усваивать материал.

Методы и материалы использования геймифицированных приемов при разработке гипермедийных систем для изучения языков могут включать в себя игровые задания и квесты, которые помогут стимулировать интерес и мотивацию учеников. Использование историй и персонажей, которые могут помочь ученикам лучше понимать контекст и смысл языка. Использование геймификационных приемов при разработке гипермедийных систем для изучения языков может помочь создать интересный, привлекательный и эффективный обучающий контент, который может помочь ученикам лучше усваивать материал и повышать их мотивацию к обучению.

Использование геймифицированных приемов при разработке гипермедийных систем для изучения языков повышают мотивацию учеников, улучшается восприятия материала, улучшаются коммуникационные навыки, а также уровень вовлеченности. Использование геймифицированных приемов при разработке гипермедийных систем для изучения языков может быть эффективным способом обучения, который поможет улучшить мотивацию, усвоение материала и коммуникационные навыки учеников.

Использование геймифицированных приемов при разработке гипермедийных систем для изучения языков может быть полезным и эффективным способом обучения. Он может помочь повысить мотивацию и вовлеченность учеников, улучшить восприятие материала, усвоение и запоминание языковых концепций, а также улучшить коммуникационные навыки на языке. Однако необходимо помнить, что использование геймификации должно быть обоснованным и соответствовать целям и задачам обучения.

Статья поступила в редакцию 05.03.2023.