

Научная статья

УДК 378.4

Возможности использования геймификации на онлайн-платформе Genially в обучении английскому языку

Светлана Петровна Хорошилова¹, Диана Валерьевна Корогодова¹

¹Новосибирский государственный педагогический университет,
Новосибирск, Россия

Аннотация. Статья посвящена организации процесса иноязычного обучения с применением геймификации. В последние годы наблюдается рост интереса к использованию инновационных методов обучения, таких как геймификация. Важным аспектом геймификации является использование цифровых платформ, которые предоставляют широкий спектр возможностей для реализации игровых элементов в обучении. Одной из таких платформ является Genially. В статье рассматриваются понятие «геймификация», ее элементы и преимущества использования в образовательном процессе. Также авторами описана онлайн-платформа Genially, особенности ее использования и возможности применения геймификации на данной платформе при обучении английскому языку.

Ключевые слова: геймификация, игровые элементы, цифровое обучение, образовательный процесс, английский язык, интерактивный контент, онлайн-платформа Genially

Для цитирования: Хорошилова С. П., Корогодова Д. В. Возможности использования геймификации на онлайн-платформе Genially в обучении английскому языку // Актуальные проблемы филологии и методики преподавания иностранных языков. 2025. Т. 19, № 1. С. 89–95.

Original article

The possibilities of using gamification on the Genially online platform in English language teaching

Svetlana P. Khoroshilova¹, Diana V. Korogodova¹

¹Novosibirsk State Pedagogical University, Novosibirsk, Russia

Abstract. The paper describes the possibilities of organizing the process of foreign language learning using gamification. In recent years, there has been a growing interest in using innovative learning methods such as gamification. An important aspect of gamification is the use of digital platforms that provide a wide range of opportunities for the implementation of gaming technologies in education. One of these platforms is Genially. The paper discusses the concept of “gamification”, its elements and advantages of use in the educational process. The authors also describe online platform Genially, its features and the possibility of using gamification on this platform in English language teaching.

Keywords: gamification, game elements, digital learning, educational process, English, interactive content, online platform Genially

For citation: Khoroshilova S. P., Korogodova D. V. The possibilities of using gamification on the Genially online platform in English language teaching. *Topical issues of philology and methods of foreign language teaching*, 2025, vol. 19, no. 1, pp. 89–95. (In Russ.)

Геймификация набирает все большую популярность среди преподавателей иностранных языков. Считается, что она является эффективным способом вовлечения обучающихся и повышает их интерес к процессу обучения.

Первое определение термина «геймификация» было дано в 1980-х гг. профессором из Университета Эссекса Ричардом Бартлом. Суть определения заключалась в утверждении, что геймификация — это превращение чего-то, что не является игрой, в игру.

Идея геймификации впервые проявилась в бизнес-сфере. Игровые механизмы начали внедряться для улучшения рабочих результатов и стимуляции сотрудников в работе. Геймификация получила широкое распространение, когда Себастьян Детеринг, описал его в своем исследовании как «применение элементов игрового дизайна в неигровой среде» [7, с. 10].

В области педагогики можно встретить различные трактовки данного термина, однако все они сводятся к одному — применению игровых технологий в образовательном процессе. К. М. Каппа дает следующее определение: «Геймификация – «внедрение игровых технологий в неигровые процессы, в том числе в образование» [10, с. 10].

Геймификация в образовании – это относительно новая и активно развивающаяся концепция. Она подразумевает использование азартного элемента и мотивации, присущих игровому процессу, для достижения образовательных целей.

Т. Н. Свиридова считает, что геймификация в образовательном контексте может быть описана как «мощный стимул к овладению иностранным языком и эффективный прием, помогающий превратить сложный процесс обучения в увлекательное занятие» [4, с. 56].

Исследователи выделяют два вида внедрения игры (геймификации) в об-

разовательный процесс: сквозную и точечную. Сквозная геймификация означает, что игровые элементы проходят через весь образовательный процесс, а сценарий курса «проработан схожим образом с игровым нарративом». Точечная геймификация – это метод, при котором элементы игры используются нечасто, играя второстепенную роль [2].

Важно отметить, что геймификация не похожа на игровое обучение. Геймификация подразумевает не создание полноценной игры, а лишь использование некоторых ее элементов для достижения цели.

Необходимо разобраться из чего состоит геймификация. По классификации Кевина Вербаха выделяют три категории игровых элементов, применяемых в геймификации: динамики, механики и компоненты [8].

Рассмотрим детально данную классификацию.

1. **Динамика.** Они формируют общее восприятие происходящего, устанавливают логику событий и взаимосвязи между игроками. Примеры динамики: повествование – линейное развитие событий; ограничения – пределы или неизбежные компромиссы; эмоции – чувство любопытства, конкурентоспособности, разочарования, радости; отношения – социальные взаимодействия, порождающие чувство братства и альтруизма.

2. **Механики.** Чтобы формировать игровые динамики нужно применять игровые механики. Соотношение и количество динамик и механик определяется в каждом случае исходя из учебной цели и ситуации. Приведем примеры механик в игровом процессе: вызовы, награды, ресурсы, порядок ходов, сделки.

3. **Компоненты.** Элементы игры, позволяющие реализовать механики. Участники игры непосредственно взаимодействуют именно с компонентами. Примеры компонентов: аватары, очки,

бейджи, уровни, рейтинги, квесты, сражения и битвы, виртуальные товары и валюта, бонусный контент.

Геймификация включает в себя различные элементы, которые делают процесс обучения более интерактивным и увлекательным, такие как соревнование, уровни, очки, награды и др. В рамках обучения монологу геймификация может использоваться для создания игровых ситуаций, в которых обучающиеся могут практиковать свои навыки вербальной и невербальной экспрессии [3].

При разработке заданий, построенных на принципах геймификации, необходимо определять цель. Учитель формулирует образовательную цель, в то время как для обучающихся может быть озвучена игровая цель.

Кроме того, разработка сюжета также является важным элементом. Сюжет должен быть ясным, последовательным, иметь четкое начало и конец, развиваться в конкретной обстановке и интегрировать учебный материал в сюжет. Информация в рассказе должна подаваться постепенно, иначе можно перегрузить

обучающегося и не добиться должного уровня заинтересованности.

Правила являются обязательным элементом. Они объявляются в начале урока, и обучающиеся обязуются принимать и выполнять их. Правила регулируют динамику игры и устанавливают границы, направляют обучающихся от начала до конца игры.

Геймификация имеет большие преимущества в учебной среде. Она активно привлекает использование современных цифровых средств обучения, привносит разнообразие в учебный процесс и положительно влияет на мотивацию обучающихся. Многие исследователи утверждают, что геймификация является полезной и продуктивной технологией в обучении иностранному языку. Игровые элементы помогают снизить уровень тревожности и создают условия для более открытого и свободного иноязычного общения на уроке иностранного языка.

Удобным инструментом для организации обучения на основе геймификации является онлайн-платформа Genially (рис.).

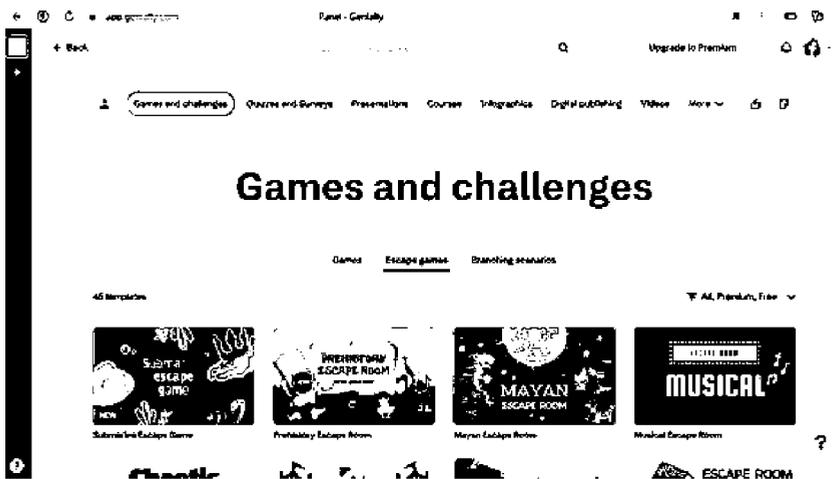


Рис. Веб-страница платформы Genially с выбором шаблонов

Платформа позволяет пользователям достаточно быстро и без лишних затрат создавать интерактивный контент,

такой как презентации, игры, квизы, иллюстрированные картинки, карты, резюме и т. д. Основной язык сервиса –

английский, однако существует возможность автоматического перевода в веб-браузерах [9].

Материалы, созданные на платформе Genially, можно легко интегрировать в другие цифровые ресурсы, например, в личный веб-сайт или оболочку Moodle [1].

Сервис предоставляет обширную коллекцию шаблонов и готовых элементов в разнообразной цветовой палитре. Поэтому создание электронных образовательных ресурсов в сервисе Genially не требует значительных усилий и особых знаний [6].

Genially предлагает следующие типы шаблонов: Games and Challenges, Quizzes and Forms, Presentations, Courses, Infographics, Digital Publishing, Videos. Стоит отметить, что данный онлайн-ресурс позволяет не только работать в уже предложенных шаблонах, но и создавать свои собственные с пустой страницы.

Раскроем немного каждый тип шаблонов на предмет возможности использования его на уроке английского языка.

Шаблон “Quizzes and Forms”. Платформа Genially предлагает инструменты для создания викторин, опросов и интерактивных заданий в данном разделе. Например, учитель может разработать игры, в которых обучающиеся отвечают на вопросы, связанные с темой урока, и за правильные ответы получают баллы.

Шаблон “Presentations”. В этой категории можно создавать интерактивные презентации. При создании продукта такого типа вы можете добавлять различные элементы, такие как изображения, видео, анимации и интерактивные кнопки, что позволяет экспериментировать со способом представления материала. Это делает презентацию более живой и интересной.

Шаблон “Courses”. Данный раздел позволяет создавать и представлять обучающие курсы, микрообучение, учебные ресурсы и школьные ресурсы. Примерами таких продуктов на уроках английского языка могут быть школьное расписание, учебное пособие, карты мира, оценочные рубрики, сравнительные таблицы, глоссарии и прочее.

Шаблон “Infographics”. Учителя могут создавать интерактивные изображения, временные рамки, диаграммы и флеш-карточки, которые отлично подходят для демонстрации тем урока или выполнения заданий.

Шаблон “Digital Publishing”. Платформа позволяет создавать брошюры, каталоги и отчеты. В образовательных целях возможно создание календарей, адвент-календарей, резюме и портфолио в данном разделе.

Шаблон “Videos” позволяет создавать интересные видео по теме урока. А после просмотра учитель может предложить обучающимся прокомментировать увиденное или ответить на вопросы по просмотренному материалу.

Шаблон “Games and Challenges”. Данная категория шаблонов позволяет легко геймифицировать учебный процесс. Шаблоны этого раздела тематически разнообразны, поэтому создание квеста не составит особого труда. Более того, в шаблонах представлены уже готовые геймификации. Такие геймификации уже имеют свою тематику, цель, содержание и сюжетные линии, а интерактивные элементы уже также продуманы авторами данной платформы. Каждый шаблон достаточно легко настраивается. Например, на платформе уже созданы цифровые комнаты с интерактивными заданиями, анимированной графикой и классными звуковыми эффектами. Поскольку в данных шаблонах уже все настроено, единственное, что нам нужно сделать, – это добавить свои собственные задания.

Здесь находятся три категории данного раздела: Games, Escape Games и Branching Scenarios. Раздел Games предлагает шаблоны таких игр, как крестики-нолики, домино, настольные игры, морской бой, шахматы, мемори и многие другие. Наиболее интересные шаблоны представлены в категории Escape rooms, так как данные геймификации привлекают своим сюжетом. В них необходимо выбраться из той или иной локации, пройти миссии или уровни и за прохождение каждого этапа игрок получает награду или прогрессирует свои знания.

Функционал шаблонов “Games and Challenges” разнообразен. Во-первых, есть возможность проводить интерактивные викторины и командные игры с таблицей лидеров. Во-вторых, можно создавать захватывающие истории, в которых обучающиеся должны будут искать подсказки и взламывать коды. И в-третьих, можно поднимать сопернический дух и мотивацию с помощью таймера обратного отсчета или секундомера, которые ограничивают время для ответов на вопросы.

Подобный сервис, как и другие, «является ценным ресурсом как для преподавателя, так и для учащихся в процессе самообучения в рамках овладения иностранными языками. За счет использования интерактивных элементов может быть решена одна из важнейших задач, стоящих перед учебными пособиями, вовлечение учащихся в активную познавательную деятельность» [5].

Методический потенциал данного сервиса достаточно разнообразен: подбор и наглядная презентация материалов в зависимости от темы модуля учебника, просмотр и обсуждение тематических видео, осуществление проектной деятельности, а также развитие творческих и интеллектуальных способностей обучающихся [4]. При помощи платформы Genially учитель

может без труда реализовать принцип наглядности в обучении. Это осуществляется благодаря огромному выбору шаблонов, которые помогают визуально презентовать учебный материал. Каждый шаблон интерактивен и приятен глазу для восприятия.

Интерактивные элементы, предлагаемые Genially, также способствуют развитию критического мышления. Обучающиеся могут анализировать и оценивать информацию, представленную в различных форматах, чтобы формировать и поддерживать собственное мнение. Например, при помощи презентаций или видео можно представить разные точки зрения на одну проблему и дать возможность обучающимся обсудить их и самим прийти определенному выводу. Таким образом у ребят можно развивать критическое мышление и принятие разных точек зрения.

Работа с Genially также позволяет обучающимся развивать навыки самопрезентации. Создавая проекты, обучающиеся учатся презентовать свою работу аудитории, что является важным аспектом развития публичного монолога. Обучающиеся могут практиковать свои навыки, выступая перед классом, и получать обратную связь от одноклассников и учителей. Это поможет им не только улучшить свои разговорные умения, но и преодолеть страх публичных выступлений.

Важно отметить, что Genially дает возможность организовывать групповую работу обучающихся. Ребята могут работать над групповыми проектами и таким образом развивать в себе ориентиры на сотрудничество, взаимоуважение, создание командного духа. Во время работы они учатся делиться идеями, обсуждать и критиковать работу друг друга, что является важной частью развития их вербальных и невербальных способностей.

Использование платформы разнообразит упражнения для отработки учебного материала и уроки, делает их более динамичными и запоминающимися, а также дает возможность создавать задания на развитие всех видов речевой деятельности.

Таким образом, мы рассмотрели понятие «геймификация», разобрали типы геймификации, описали существующие элементы геймификации, которые можно использовать при разработке заданий на ее основе. Мы также проанализировали возможности платформы Genially

для внедрения на уроках английского языка. Использование на уроках платформы Genially имеет большое количество преимуществ, которые мы описали в данной работе. Сервис Genially отвечает всем требованиям, предъявляемым к созданию современного образовательного контента. На наш взгляд, онлайн-платформа Genially может активно применяться в процессе обучения английскому языку, создавая благоприятные условия для развития иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся с применением геймификации.

Список источников

1. Бидикина Е. В. Реализация дидактических принципов К. Д. Ушинского на уроках английского языка // Народное образование Якутии. 2023. № 2 (127). С. 18–20.
2. Дубаков А. В. Геймификация в условиях методической подготовки будущих учителей иностранного языка // Вестник Череповецкого государственного университета. 2023. № 5 (116). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-usloviyah-metodicheskoy-podgotovki-buduschih-uchiteley-inostrannogo-yazyka> (дата обращения: 31.10.2024).
3. Попова С. В., Перницкий И. А. Цифровые технологии в иноязычном школьном образовании // Наука и образование. 2022. № 2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovye-tehnologii-v-inoazychnom-shkolnom-obrazovanii> (дата обращения: 17.09.2024).
4. Свиридова Т. Н. Геймификация в обучении иностранному языку // Наука современности: проблемы и решения: сб. науч. трудов. М.: Перо, 2019. С. 54–56.
5. Тбоева З. Э. Возможности применения инновационных технологий в обучении иностранным языкам в школе // Современные технологии в образовании. 2019. № 19. С. 200–205.
6. Ягудина М. С., Тернова Л. Н. Электронные образовательные ресурсы как средство повышения мотивации к изучению иностранного языка // Иностранные языки в контексте межкультурной коммуникации. 2021. № XIII. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/elektronnye-obrazovatelnye-resursy-kak-sredstvo-povysheniya-motivatsii-k-izucheniyu-inostrannogo-yazyka> (дата обращения: 17.07.2024).
7. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From game design elements to gamefulness: Defining “gamification” // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments. 2011. P. 9–15. ACM. DOI: <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
8. EduTech информационно-аналитический журнал. URL: https://sberuniversity.ru/upload/iblock/9a0/EduTech_40_web_2.pdf (дата обращения: 13.10.2024).
9. Genially. URL: <https://genial.ly/> (дата обращения: 13.09.2024).
10. Kapp K. M. The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer. 2012. 336 p.

Информация об авторах

С. П. Хорошилова – кандидат психологических наук, доцент, доцент кафедры английского языка, Новосибирский государственный педагогический университет, svx69@mail.ru

Д. В. Корогодова – магистрант 3 года обучения, факультет иностранных языков, Новосибирский государственный педагогический университет, diana.nug@mail.ru

Information about the authors

S. P. Khoroshilova – Candidate of Psychological Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Department of English, Novosibirsk State Pedagogical University, Novosibirsk, cvx69@mail.ru

D. V. Korogodova – 3d year Postgraduate Student, the Faculty of Foreign Languages, Novosibirsk State Pedagogical University, Novosibirsk, diana.nug@mail.ru

Статья поступила в редакцию 12.11.2024; одобрена после рецензирования 16.12.2024; принята к публикации 17.12.2024.

The article was submitted 12.11.2024; approved after reviewing 16.12.2024; accepted for publication 17.12.2024.