

# РАЗДЕЛ III. ТЕОРИЯ И МЕТОДИКА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

---

УДК 37.016:811

DOI: 10.18384/2310-7219-2017-4-64-71

## МОБИЛЬНЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ КАК ИНСТРУМЕНТ ГЕЙМИФИКАЦИИ ЯЗЫКОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ

**Авраменко А.П., Шевченко В.Н.**

*Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова  
119991, г. Москва, Ленинские горы, д. 1, Российская Федерация*

**Аннотация.** Данная статья посвящена вопросу использования мобильных приложений в качестве одного из средств внедрения игровой деятельности в процесс обучения иностранному языку. В работе рассмотрено понятие «геймификация» и приведены различные подходы к классификации учебных игр. Предложены и проанализированы также конкретные мобильные сервисы, способствующие развитию коммуникативной компетенции учащихся. По итогам проведённого анализа удалось установить, какие технологии могут быть использованы с целью формирования языкового, речевого и социокультурного компонентов коммуникативной компетенции.

**Ключевые слова:** ИКТ в образовании, методика преподавания иностранных языков, геймификация образования, мобильное обучение, коммуникативная компетенция, обучающее мобильное приложение.

## MOBILE APPLICATIONS AS A TOOL OF LANGUAGE EDUCATION GAMIFICATION

**A. Avramenko, V. Shevchenko**

*Lomonosov Moscow State University  
GSP-1, Leninskie Gory, Moscow, 119991, Russian Federation*

**Abstract.** The article focuses on the issue of mobile application use as one of the means of introducing game activities into the process of language teaching. The article studies the concept of “gamification”, various classifications of learning games are examined. Certain mobile applications contributing to the development of linguistic, discourse and sociocultural elements

of learners' communicative competence are given and analyzed. The results of the analysis enable the author to state that the mobile technologies can be used with the aim of forming the language, speech and social-cultural components of communicative competence.

**Key words:** ICT in education, methods of language teaching, gamification, mobile learning, communicative competence, mobile application.

Мобильные приложения стали неотъемлемой частью жизни современного человека. В настоящее время они используются во всех сферах человеческой деятельности: культуре, общении, транспорте, развлечении, финансах, спорте, профессиональной деятельности и т. д., в том числе и в образовании. Основная цель обучающих мобильных приложений – облегчить учебный процесс, сделать его более увлекательным, интересным и эффективным для пользователей зачастую через внедрение игрового момента в обучение, т.е. через геймификацию образования [5; 6].

Геймификация – это использование игровых техник и мышления в неигровом контексте, в данном случае с целью повышения заинтересованности и мотивации учащихся в процессе обучения. Впервые данное понятие было употреблено британским ИТ-экспертом Ником Пеллингом, однако до 2010 г. термин не пользовался большой популярностью [7, с. 2].

Обширные исследования, проведенные различными образовательными учреждениями по всему миру, выявили, что наиболее значительными факторами, влияющими на эффективность игровых технологий в обучении, являются: уровень активности и мотивации учащихся, степень интерактивности игры и вовлечённость студентов в игровой процесс. Чем выше данные показатели, тем динамичнее и оживлённее проходит игра и, следовательно,

тем эффективнее её конечный результат [7].

На данный момент существует огромное количество различных классификаций учебных игр, созданных для занятий иностранным языком. Важно отметить, что каждая из них имеет как сильные, так и слабые стороны. Рассмотрим некоторые из классификаций.

М.Ф. Стронин выделяет следующие виды учебных игр: подготовительные игры, грамматические игры, лексические игры, фонетические игры, орфографические игры, творческие игры, аудитивные игры, речевые игры [приводится по: 4, с. 220, 221].

Существует также классификация, разработанная Д. Хадфилдом и построенная на основе принципов действий, выполняемых учащимися во время той или иной игры:

1. Информационный пробел (information gap).

2. Соединение или подбор элементов (jigsaw or fitting together principle).

3. Обмен (barter principle) [4, с. 222].

Согласно Е.Н. Солововой, учебные игры подразделяются на:

1. игры типа «Лото» (bingo games);

2. игры, основанные на использовании «информационного пробела», расхождений в оценке и восприятии информации (information gap, opinion gap, perception gap);

3. игры-головоломки по принципу игр «сложи так» (jigsaw);

4. игры с использованием драматизации (simulations) [4, с. 222–226].

Исходя из вышеизложенного, можно с уверенностью отметить многообразие существующих классификаций учебных игр для изучения иностранного языка. При выборе той или иной разновидности игровых приёмов необходимо обратить внимание на такие параметры, как возраст учащихся, учебная дисциплина, для которой выбирается та или иная игра, тема занятия, цели, на которые оно направлено, и др.

Учитывая социальный заказ общества, который обусловил высокую популярность коммуникативного подхода к обучению иностранным языкам, рассмотрим геймификацию как способ формирования коммуникативной компетенции учащихся, а мобильные приложения как инструмент, с помощью которого реализуется данный процесс. При таком подходе важно отметить, как конкретные электронные сервисы способствуют развитию всех компонентов коммуникативной компетенции, а именно ее языковой, речевой и социокультурной составляющих [4, с. 23].

**Языковая компетенция** – способность понимать и продуцировать неограниченное число правильных в языковом отношении предложений с помощью усвоенных языковых знаков и правил их соединения [3, с. 2]. Ниже предлагается анализ дидактического потенциала приложений, направленных на развитие языковой компетенции.

*Duolingo* – приложение и сайт, содержащие широкий спектр упражнений, игр и заданий, направленных на развитие лексических, грамматических и фонетических навыков учащихся с уровнем владения иностранным язы-

ком от А1 до С1. Технология включает следующие типы заданий: упражнения на перевод, запись собственного голоса (произнесение фраз и предложений), тесты, заполнение пропусков, записывание услышанных фраз и др. Приложение можно применять для закрепления или повторения уже изученного грамматического и лексического материала в качестве домашнего задания.

*The Phrasal Verbs Machine (Cambridge University Press)* – мобильное приложение для расширения словарного запаса учащихся, а именно заучивания фразовых глаголов. В приложении обеспечены визуализация и графика: для объяснения фразовых глаголов разыгрывается реальная ситуация из жизни (используется мультипликация), а также приводятся различные значения глаголов и примеры их использования в предложениях.

*Quizlet* – сервис, который может быть использован как на ПК, так и на мобильном устройстве. С помощью данной технологии можно изучать новый вокабуляр, используя следующие задания: *Flashcards* – карточки будут полезны для ознакомления с новыми словами, их запоминания и дальнейшей отработки; *Learn* – задание для закрепления вокабуляра (даётся русский перевод / определение, необходимо вписать английский вариант); *Spell* – задание на тренировку правописания. Ученику необходимо прослушать произношение слова (в качестве дополнительной подсказки также показан и русский эквивалент / определение слова) и вписать его в окошко; *Test* – данное задание включает в себя сразу несколько упражнений: перевод слова, сопоставление слова с его переводом / определением, множественный выбор

и определение, верен ли представленный перевод. Такое задание подойдёт для контрольной проверки усвоения новых слов. *Match* – игра, в которой нужно соединить слово с его переводом, чтобы оно исчезло. Чем быстрее исчезнут все слова с поля, тем лучше; *Gravity* – игра, в которой необходимо спасти Землю от астероидов, набирая верный перевод слов, написанных на них.

*Practice English Grammar* – приложение, которое, несмотря на название, призвано тренировать не только грамматические навыки, но и лексические. Сервис содержит следующие типы упражнений: карточки (flashcards), тестовые задания, игры (по типу тетриса), определение верности высказывания (true/false), заполнение пропусков.

*Learn English Grammar (British Council)* – приложение, включающее в себя обширный круг грамматических тем и предоставляющее возможность использования упражнений различных форматов: тестов с выбором ответа, составления предложений из представленных слов, классификации слов согласно их грамматическим категориям, прослушивания аудиозаписей с дальнейшим ответом на вопрос и т. д.

*Merriam Webster Dictionary* содержит не только словарь, но и игры для изучения и отработки английских слов и выражений: игры на поиск синонимов, на определение верности происхождения слов, на выбор названий вещей из разных областей (области меняются каждую неделю; например, на этой неделе тема – цветы) и слов, называющих различные музыкальные явления.

*Pear Deck* – уникальный сервис, который позволяет преподавателю во

время презентации задавать вопросы различных типов (да / нет, согласен / не согласен, с выбором ответа, с коротким ответом, с развернутым ответом, с ответом в виде рисунка и пр.), при этом студенты могут видеть слайды и вопросы к ним не только на большом экране, но и на экране своего телефона или планшета, для этого необходимо ввести код, который высветится на экране компьютера, используемого учителем. Таким образом, можно мгновенно узнать, насколько хорошо студенты усвоили тот или иной языковой материал, и при необходимости прокомментировать результаты.

*Words, Sounds: Pronunciation App by Macmillan* – данное мобильное приложение нацелено на развитие навыков аудирования и произношения у учащихся. Предоставляется таблица со всеми гласными и согласными звуками английского языка, при нажатии на любой из них происходит их воспроизведение. После изучения таблицы можно попрактиковаться или сразу перейти к тесту. Принципы построения тренировочных и тестовых заданий совпадают: первое задание – по транскрипции записать слово; второе задание – записать транскрипцию по слову; третье задание – записать транскрипцию слова по его произношению.

*LearnEnglish Kids: Phonics Stories by British Council* – игры для детей, состоящие из видео-историй и песен с субтитрами, которые помогут ученикам познакомиться с новыми словами, развить навыки слушания и понимания устного текста, а также запомнить, как употребляются грамматические конструкции в речи.

*Phrasalstein* – игра, построенная по тому же принципу, что и *The Phrasal*

*Verbs Machine*, и преследующая ту же цель – изучение фразовых глаголов.

*Lingualeo* – один из самых популярных сервисов для изучения английского языка, включающий интерактивные обучающие задания по видео-, аудио-записям, письменным текстам, упражнениям с выбором ответа, тесты и т. д., целью которых является всестороннее и гармоничное развитие языковой личности учащегося.

Приложение *Anki* основано на методе карточек (flashcards), который призван расширить и углубить знания лексики иностранного языка.

**Речевая компетенция** – владение способами формирования и формулирования мыслей посредством языка и умение пользоваться такими способами в процессе восприятия и порождения речи [1, с. 251]. Формированию речевой компетенции способствуют такие коммуникативные сервисы, как *Learn English with SpeakingPal*, *Seesaw* и др.

*Learn English with SpeakingPal* – приложение включает в себя технологию распознавания речи, с помощью которой анализируется произношение пользователя и выставляется оценка его правильности. Более того, используются видеодialogи, так что у ученика создаётся впечатление, что он участвует в живом общении.

*Seesaw* позволяет ученику создавать собственные аудио- и видеозаписи, с помощью которых он может тренировать свои речевые навыки. Кроме того, учитель может давать такие упражнения в качестве домашнего задания, а затем проверять правильность его выполнения.

*VoiceThread* предоставляет возможность создавать презентации и озвучивать их собственным голосом.

Такое задание хорошо подойдёт в качестве домашнего, но важно, чтобы ученики при записи голоса не читали заранее подготовленный текст, а старались тренировать спонтанную речь. *PodOmatic* – приложение для записи собственных подкастов, что опять же способствует развитию навыков формулирования мыслей на иностранном языке и умения их использовать в процессе порождения речи.

Играя в *Pokemon Go*, дети могут делать снимки экрана своих телефонов с запечатлёнными на них монстрами, а затем подготовить с ними презентацию или репортаж, рассказывая о своих приключениях на иностранном языке, показывая местоположения пойманных покемонов, таким образом, тренируя свои речевые навыки через интересующую их тему.

Наконец, **социокультурная компетенция** – способность оперировать системой социокультурных знаний и умений при осуществлении общения в условиях диалога культур, т. е. на межкультурном уровне [2, с. 156]. Для развития социокультурной компетенции подходят следующие сервисы.

*Story maker (British Council)*, *Storybird* – сервисы для создания собственных историй в формате digital storytelling, с помощью которых как учитель, так и ученики могут проводить собственные презентации, связанные с историей и культурой страны изучаемого языка.

*Memrise* – это не просто приложение для изучения иностранных языков, оно предоставляет широкий выбор тем для исследования: естественные и гуманитарные науки, тренировка памяти, искусство, развлечения, тесты, игры и т. д., поэтому, используя данную технологию, можно познакомить

детей с разнообразными темами, расширяя одновременно и их кругозор, и языковые знания.

Принцип работы с *Pear Deck* уже был описан ранее, однако данный сервис обладает широким кругом возможностей, поэтому может быть применён также и для презентации социокультурного материала с дальнейшей проверкой его понимания.

*ESLvideo* – сервис для работы с видеоматериалами, который использует тестовую систему для определения, насколько хорошо дети усвоили информацию, проиллюстрированную в видеозаписи. При подборе подходящего материала такой подход может быть реализован для приобретения детьми знаний о культуре, странах и людях изучаемого языка.

Технология *Lingualeo*, уже упомянутая выше, также включает в себя материал, полезный для развития социокультурной компетенции: видео- и аудиозаписи, тексты, песни, игры и пр.

*Kahoot!* – интерактивная тестовая система, которая поможет преподавателю оценить скорость и качество ус-

воения материала студентами, а также привнесет в процесс обучения момент соревнования и игры. Тестирование проводится на занятии в командах или индивидуально, важную роль при оценивании играют правильность и скорость ответа.

*Prezi* – технология для создания интерактивных презентаций, которую может применять как сам учитель для подачи материала, так и предлагать детям для подготовки презентации в качестве домашнего задания.

Итак, можно сделать вывод, что при тщательной разработке преподавателем стратегии обучения и выборе наиболее подходящих средств в соответствии с целями, нуждами и возрастом учащихся современные мобильные приложения как инструмент геймификации предоставляют широкие возможности для достижения высоких результатов при изучении иностранного языка в рамках коммуникативного подхода к обучению, так как позволяют плавно и гармонично внедрить элементы игры в учебный процесс, а также повысить мотивацию учащихся.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Азимов Э.Г., Шукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). М., 2009. 448 с.
2. Дарева О.А., Дашиева С.А. Социокультурная компетенция как компонент коммуникативной компетенции // Вестник Бурятского государственного университета. 2009. № 15. С. 154–159.
3. Жажева Д.Д., Жажева С.А. Формирование лингвистической компетенции на основе использования дидактической игры [Электронный ресурс] // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 3: Педагогика и психология. 2013. № 4. С. 99–108.
4. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам: продвинутый курс: пособие для студентов пед. вузов и учителей. М., 2008. 272 с.
5. Титова С.В. Дидактические проблемы интеграции мобильных приложений в учебный процесс // Вестник Томского государственного университета. 2016. № 7–8 (159–160). С. 7–14.

6. Титова С.В. Контроль и оценивание в языковом классе с помощью мобильных приложений // Вестник Московского университета. Серия 19: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2017. № 1. С. 24–35.
7. Pappas C. How Gamification Reshapes Learning [Электронный ресурс]. URL: <https://elearningindustry.com/how-gamification-reshapes-learning#introduction> (дата обращения: 11.09.2017).

#### REFERENCES

1. Azimov E.G., Shchukin A.N. *Novyi slovar' metodicheskikh terminov i ponyatii (teoriya i praktika obucheniya yazykam)* [A new dictionary of methodological terms and concepts (theory and practice of language training)]. Moscow, 2009. 448 p.
2. Dareeva O.A., Dashieva S.A. [Sociocultural competence as a component of communicative competence]. In: *Vestnik Buryatskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of the Buryat State University, 2009], no. 15, pp. 154–159.
3. Zhazheva D.D., Zhazheva S.A. [The formation of linguistic competence on the basis of educational games use]. In: *Vestnik Adygeiskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya 3: Pedagogika i psikhologiya* [Bulletin of Adyghe State University. Series 3: Pedagogy and psychology, 2013], no. 4, pp. 99–108.
4. Solovova E.N. *Metodika obucheniya inostrannym yazykam: prodvintyj kurs* [Methods of teaching foreign languages: advanced course]. Moscow, 2008. 272 p.
5. Titova S.V. [Didactic problems of integrating mobile applications into the educational process]. In: *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of Tomsk State University], 2016, no. 7–8 (159–160), pp. 7–14.
6. Titova S.V. [Monitoring and evaluation in the language classroom using mobile apps]. In: *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 19: Lingvistika i mezhkul'turnaya kommunikatsiya* [Bulletin of Moscow University. Series 19: Linguistics and intercultural communication], 2017, no. 1, pp. 24–35.
7. Pappas C. How Gamification Reshapes Learning. Available at: <https://elearningindustry.com/how-gamification-reshapes-learning#introduction> (accessed: 11.09.2017).

---

#### ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

*Авраменко Анна Петровна* – кандидат педагогических наук, доцент, доцент кафедры теории преподавания иностранных языков Московского государственного университета им. М.В. Ломоносова;  
e-mail: avram4ik@gmail.com

*Шевченко Валерия Николаевна* – студент факультета иностранных языков и регионоведения Московского государственного университета им. М.В. Ломоносова;  
e-mail: valeriesheff@gmail.com

#### INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

*Anna P. Avramenko* – PhD in Pedagogical sciences, associate professor, associate professor at the Department of Theory of Teaching Foreign Languages, Lomonosov Moscow State University;  
e-mail: avram4ik@gmail.com

*Valeriya N. Shevchenko* – student at the Faculty of Foreign Languages And Area Studies, Lomonosov Moscow State University;  
e-mail: valeriesheff@gmail.com

**ПРАВИЛЬНАЯ ССЫЛКА НА СТАТЬЮ**

Авраменко А.П., Шевченко В.Н. Мобильные приложения как инструмент геймификации языкового образования // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Педагогика. 2017. № 4 С. 64–71.

DOI: 10.18384/2310-7219-2017-4-64-71

**FOR CITATION**

Avramenko A., Shevchenko V. Mobile applications as a tool of language education gamification. In: *Bulletin of the Moscow Region State University. Series: Pedagogics*. 2017. no. 4, pp. 64–71.

DOI: 10.18384/2310-7219-2017-4-64-71