

**ВЫСШЕЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ,
ПЕДАГОГИКА ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ**

doi: 10.51639/2713-0576_2024_4_3_111

УДК 37.015.3

ГРНТИ 15.81.21

ВАК 5.8.2

Игровая концепция Й. Хейзинга: философско - культурологическое обоснование педагогической методики на примере изучения английского языка

Яблонская Л.В., Чихарь А. И.

*Новороссийский филиал Белгородского государственного технологического университета
им. В.Г. Шухова (НФ БГТУ им. В.Г. Шухова), 353919, Россия,
г. Новороссийск, Мысхакское шоссе, дом 75*

email: diada1965@mail.ru, nastya-chihar@mail.ru**Аннотация**

На основании эмпирических данных, полученных в процессе преподавания иностранного языка применение исключительно научных, научно-популярных и специализированных материалов и грамматического подхода в процессе усвоения английского языка и формирует у студентов одностороннее понимание функционирования языка и ограничивает формирование лингвокоммуникативных навыков.

Более того, использование данного подхода значительно снижает интерес к изучаемому языку и усложняет процесс обработки и запоминания аудиолингвальной информации.

Однако следует отметить, что использование игровых методик обучения в высшей школе способствует сокращению времени на отработку новой информации, позволяет преобразовать теоретические знания в практические языковые навыки и умения благодаря моделированию ситуаций, приближенных к реальным.

Более того игровые методики могут быть применены и в обучении специализированному иностранному языку, усиливая интерес и степень вовлеченности студентов во время занятий и расширяя спектр коммуникативных навыков.

Ключевые слова: методы, коммуникативные компетенции, обучающие игры, лингвокоммуникативные навыки.

Введение

В современном мире преподаватели и работники системы образования сталкиваются с проблемами мотивации обучающихся.

В этой ситуации большое значение имеют психологические аспекты нынешнего поколения студентов. Как правило студенты, рождённые после 2000 года (поколение Z) с детства интегрированы в мир цифровых (в том числе и игровых) технологий и нацелены на быстрое получение результата. Они хорошо работают с информацией, способны легко выделять нужное из потока, но при этом не могут долго удерживать информацию на пике внимания.

В связи с этим, а также в следствии так называемого «клипового мышления» традиционные способы обучения показывают все меньшую эффективность.

Это приводит к тому, что нестандартным способам обучения стало уделяться гораздо больше внимания. Так исследователи и практики анализируют такие методики как проектную деятельность, дебаты, метод «погружения», мозговые штурмы и конечно же применение игр. Именно роли, месту и формам игр в образовательном процессе и посвящена данная статья.

Концепции игры по Хёйзинга и её применение в системе образования

Существует два основных подхода к применению игр в образовательном процессе: первый предполагает использование игр как элемента методики обучения, а второй рассматривает образование в целом как игру.

Основоположником подхода, в котором все сферы человеческой деятельности рассматриваются через призму игры можно назвать нидерландского историка и культуролога Йохана Хёйзинга.

Он считал, что игра старше культуры и более того, что игровые состязания способствовали росту и развитию форм культуры. Кроме того, по его мнению, мудрость и знание обретали словесное выражение в освящённых обычаях играх, проходивших как состязания.

В соответствии с концепцией учёного, жизнь и культура сами по себе являются игрой. Обучение и образование составляют неотъемлемую часть культуры и соответственно также могут быть рассмотрены в контексте игры. Поскольку, получая образование, мы соперничаем, развиваемся и движемся вперёд, что отражает основные принципы игрового процесса.

Этот автор считал, что «мы можем назвать игру с точки зрения формы некоей свободной деятельностью, которая осознаётся как ненастоящая, не связанная с обыденной жизнью и тем не менее могущая полностью захватить играющего; которая не обуславливается никакими ближайшими материальными интересами или доставляемой пользой; которая протекает в особо отведенном пространстве и времени, упорядоченно и в соответствии с определенными правилами ...» [1].

Йохан Хёйзинга выделял основные принципы игры и при тщательном рассмотрении можно заметить, что обучение включает в себя характеристики, присущие игре.

Согласно автору труда «Homo Ludens» всякая игра есть прежде всего и в первую очередь свободное действие. Возвращая внимание к системе образования, можно сказать, что слушатели курса присутствуют на нем добровольно, без принуждения. То есть элемент свободы соблюден.

Второй пункт данной концепции подразумевает то, что игра избыточна и выходит за рамки обыденности. Потребность в игре обусловлена доставляемым игрой удовольствием. Иными словами, получение образования не является неотъемлемой жизненной потребностью, такой как сон и еда. Однако способно удовлетворить наши более глубинные нужды.

Третий отличительный признак игры — её замкнутость и ограниченность.

Игра «разыгрывается» в определённых временных и территориальных рамках, ей присуще очерёдность, завязка и развязка.

Возвращаясь к рассмотрению учебного процесса, мы не можем не заметить, что он ограничен как временными рамками (длительностью лекции или семинара), так и местом проведения (здание учебного заведения, аудитория)

Четвертой характеристикой игры Хёйзинга считает наличие порядка и правил, которые не подлежат сомнению.

Мы можем наблюдать это в системе образования, где правилам и уставу отведена существенная роль. Например, в высших учебных заведениях существуют компетентностные планы, рабочие программы дисциплин, правила сдачи зачётов и экзаменов, этика преподавателя. Собственно говоря, свод правил и регламентов, которые согласно концепции Хёйзинга делают игру возможной.

Также этот исследователь выделяет напряжение и соперничество как одно из свойств игры. По его мнению, мужество, изобретательность, упорство и выносливость игрока подвергаются испытанию, поскольку, несмотря на желание выиграть, он вынужден держаться в рамках игры. Очевидно, что и элемент напряжения, и элемент соперничества также свойственнее образовательному процессу.

Таким образом, приходим к выводу что процесс приобретения знаний можно рассматривать как игру, поскольку он предполагает агонистический элемент, поощрение, самоконтроль, способность ограничивать свои стремления и видеть себя в рамках добровольно принятых норм.

Концепция геймификации, её роль в образовательном процессе и связь с концепцией игры по Хёйзинга

Достаточно близким к концепции Хёйзинга является такое понятие как геймификация. Термин геймификация (игрофикация, геймизация; англ. gamification) означает применение игровых элементов и механик к неигровым контекстам.

Это понятие появилось в начале 2000-х годов (некоторые источники в качестве года создания термина называют 2002, другие 2003) и развилось во многом благодаря распространению смартфонов и видеоигр. Исследователи геймификации затрудняются с ответом на вопрос кто является «отцом концепции». На наш взгляд стоит упомянуть несколько имён.

Одними из первых игровой потенциал геймификации увидели британский программист Ник Пеллинг (ввёл определение геймификации как процесса использования игрового мышления и игровой динамики для привлечения аудитории и решения поставленных задач) и канадский консультант Габе Цихерманн (соавтор книг «Маркетинг, основанный на играх», «Геймификация средствами дизайна»).

Первыми, кто предложил применения игровых механик не только в игровой индустрии, но и в других сферах были Ричард Бреннер и Ян Кенни. (сервис по геймификации Bunchball).

Игрофикация включает элементы, схожие с характеристиками игры по Хёйзинга.

А именно:

- очки, рейтинг и обратная связь соответствуют концепции Хёйзинга, считавшего что игре присуще рамки и правила;
- вознаграждение в геймификации близко к тому, что Хёйзинга выделял как соревновательный элемент в игре. Мотивирует сам факт победы над другими игроками, а награда – это то, что подтверждает статус победителя;
- измерение и оценку результатов также можно отнести к принципу игры, который предполагает наличие правил и регламентов, делающих игру возможной;
- удовольствие от процесса соответствует такой характеристике игры как избыточность и тем, что потребность в игре, согласно нидерландскому учёному обусловлена доставляемым игрой наслаждением.

Однако одной из проблемных звеньев и противоречий концепции геймификации Хёйзинга оказалось определение неигровых ситуаций.

Основоположники идей геймификации (маркетологи и разработчики игр) не могут дать определения «неигровых ситуаций», а согласно Хёйзинга все сферы социальной жизни могут быть рассмотрены через призму игры.

Также противники геймификации, в числе которых Дэниел Пинк (автор книги «Драйв. Что на самом деле нас мотивирует»), убеждены, что она не рассматривает внутренние мотивы и основывается на идеи понимания людей, опираясь исключительно на их внешнее поведение. Дэниел утверждает, что в отличие от внутренней, внешняя мотивация краткосрочна и не способна дать длительного устойчивого результата.

Так, например, применительно к системе образования можно рассмотреть ситуацию, при которой студент осознаёт, что выбранное направление обучения не совпадает с его будущей профессией и вектором профессионального развития. Тогда, несмотря на геймификацию образовательного процесса, будет наблюдаться сниженная мотивация либо её отсутствие. Или в определенный период времени, обучающийся будет испытывать психологические сложности или терзаться внутренним конфликтом, и в этом случае внешнее поощрение и игрофикация могут не способствовать существенному изменению вовлеченности в образовательный процесс.

Однако критики игрофикации не до конца учитывают все имеющиеся теории мотивации и не склонны учитывать тяготение людей с определёнными психотипами к преимущественно внешней или внутренней мотивации. Если принимать во внимание теорию потребностей Маслоу [2], геймификация закрывает потребности высшего порядка – потребность в уважении, благодаря своей соревновательности, и потребность в самовыражении, благодаря вознаграждению и творческому элементу.

Игрофикация получила широкое распространение в повседневной жизни и в качестве примеров могут быть рассмотрены такие неочевидные вещи как банковские приложения (банк Тинькофф присуждает своим клиент достижения за траты), умные часы и фитнес трекеры (достижение целей по ходьбе, упражнениям, сожжённым калориям).

Примеры геймификации мы можем встретить и в литературе задолго до возникновения самого термина. Так, одним из наиболее ярких примеров является процесс покраски забора Томом Сойером и превращение этого скучного занятия в увлекательный процесс с привлечением других людей.

Однако объектом исследования авторов является процесс обучения, поэтому наиболее значимым является рассмотрение игрофикации этого процесса.

Так же необходимо рассмотреть примеры геймификации в обучении, а именно в изучении английского языка.

Для отработки изученных грамматических тем студентам было дано творческое задание – придумывать и создать дизайн поликодовых текстов («мемов») и шуток по пройденным грамматическим темам.

Например, в рамках изучения темы Present Perfect студенты придумали шутки и подобрали или создавали к ним подходящие картинки, а затем было проведено голосование за лучший мем или шутку. Именно голосование за лучший «мем» можно считать примером геймификации задания поскольку оно явно включало измерение (количество голосов), вознаграждение (статус лучшей шутки на тему Present Perfect) и определённое поведение (студенты получали удовольствия от процесса и демонстрировали большую степень вовлечённости).

Далее было выявлено, что студенты, закрепившие грамматическую теорию за счёт геймификации творческого задания (создания юмористических поликодовых текстов), показали лучший результат во время грамматического теста нежели те, кто приобретал знания о Present Perfect исключительно по правилам и упражнениям.

При детальном изучении теории и практики игрофикации авторы статьи пришли к выводу, что сам по себе процесс обучения предполагает геймификацию, потому как он включает соревновательный элемент, обратную связь в виде комментариев преподавателя, оценку достижений в виде экзамена или зачёта.

Также, помимо этого, в ряде высших учебных заведений внедрена балльная система, при которой студенты получают определённое количество баллов за выполнение проектов, посещаемость, активность во время семинаров и выполнение дополнительных работ.

Обучающая игра как элемент обучения

Помимо рассмотрения концепции, в которой весь процесс обучения считается игрой, важно рассмотреть вторую концепцию, в рамках которой игра может выступать в качестве элемента обучения.

Концепция имеет глубокие исторические корни, восходящие к Древней Греции, так и при этом не теряет своей актуальности в современном мире. Как педагогическое явление игру как способ обучения одним из первых классифицировал Фридрих Фрёбель (немецкий педагог, теоретик дошкольного воспитания) в XIX веке. Как действенное средство обучения игры рассматривали и такие российские учёные как К.Д. Ушинский (русский педагог, писатель, один из основоположников научной педагогики в России), П.Ф. Лесгафт (русский биолог, анатом, антрополог, врач, педагог и создатель научной системы физического воспитания). Последний выступал с критикой Фрёбеля и его системы воспитания за формализм и ограничение самостоятельности)

Однако прежде чем углубляться в особенности теории и знакомиться с её практическим применением, представляется важным определить, что же является обучающей игрой применительно к обучению иностранным языкам.

Согласно новому словарь методических терминов и понятий ОБУЧАЮЩАЯ ИГРА - это особым образом организованное на занятиях по языку ситуативное упражнение, при выполнении которого создаются возможности для многократного повторения речевого образца (образцов) в условиях, максимально приближенных к условиям реального речевого общения (с присущими ему признаками – эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого акта) [3].

Игры, применяемые в процессе обучения языку, способствуют достижению следующих методических целей:

- 1) Содействие формированию психологической готовности учащегося к устному общению;
- 2) Обеспечение необходимости повторения языкового и речевого материала;
- 3) Подготовка к спонтанной речи, благодаря тренировки учащихся в выборе соответствующего речевого варианта.

Актуальность применения игровых методик в обучении английскому языку обуславливается рядом причин:

- повышение концентрации и вовлеченности студентов. Согласно проведённому ранее одним из авторов статьи исследованию среди студентов, 29% из них имеют сложности с концентрацией и удержанием внимания на рутинных задачах. Применение обучающих игр способно нивелировать эти трудности и повысить интерес к изучаемому языку благодаря разнообразию игровых механик и внедрению элемента соревнования;

- активное обучение вместо пассивного усвоения информации. Игры повышает мотивацию и вовлеченность в процесс обучения. Исходя из этого студенты переходят от пассивного потребления информации к активному участию в образовательном процессе;

- гибкость применения игровых методик:

Во-первых, игровой формат может быть применен для различных образовательных целей: отработки лексики, грамматики, улучшения коммуникативных навыков.

Во-вторых, данный формат может использоваться для групп с различным уровнем знаний начиная от А1 и заканчивая С2

В-третьих, педагог может адаптировать различные игры и игровые механики под конкретные цели урока и под особенности группы или индивидуальные особенности студентов.

- активизация когнитивных процессов

Ролевые и деловые игры стимулируют когнитивное развитие, поскольку развивают у студентов умения анализировать, оценивать и применять полученные знания в различных контекстах;

- развитие навыков сотрудничества и командной работы. Многие игры предполагают групповое взаимодействие. Учащиеся учатся работать в команде, распределять обязанности, общаться и достигать общих целей, что является важным навыком в современных реалиях;

- формирование навыков критического мышления и решения проблем. Игры часто предполагают сложные ситуации или проблемы, которые требуют от учащихся принимать решения на основе анализа информации. Это помогает развивать у учащихся критическое мышление и способность решать проблемы;

- повсеместное использование компьютерных технологий.

Для современного поколения студентов, живущих в эпоху цифровизации, интерактивные платформы, обучающие приложения и компьютерные игры являются неотъемлемой частью реальности. Поэтому внедрение цифровых игр в образовательный процесс формирует привычный контекст и положительно воспринимается обучающимися вне зависимости от уровня владения языком.

Следует отметить и недостатки применения игровых методик в обучении:

- большие временные затраты для разработки или адаптации игр;

- финансовые затраты на приобретение игр или доступа к игровым онлайн платформам;

- методические сложности при выборе жанра и сложности игр, соотнесения их с учебным планом занятий;

- сложности с вовлечением в групповые игры студентов, тяготеющих к индивидуальному формату работы;

- уровень осведомленности, подготовки и квалификации преподавателя поскольку применение нестандартных форм обучения ставит перед преподавателем требования либо самостоятельного освоения игровых методик, либо повышения квалификации на курсах и семинарах.

Игры положительно сказываются на успеваемости и мотивации студентов, однако требуют от преподавателя высокого уровня подготовки и соотнесения игровых упражнений с методическими целями, учебным планом и уровнем знаний обучающихся.

Более того, как бы парадоксально это не звучало, но, несмотря на присутствующий агонистический компонент, обучающие игры позволяют сплотить группу, благодаря командной работе, дальнейшему обсуждению, обратной связи от преподавателя и удовольствию, получаемому в процессе. Это соответствует 3 уровню пирамиды Маслоу и закрывает потребность в доброжелательности.

Исследование результативности игр в образовательном процессе

В рамках исследования роли и места игры в образовании было проведено исследование и разработан опрос.

В опросе принимали участие 118 студентов бакалавриата и магистратуры как гуманитарных, так и технических направлений подготовки – юриспруденция, медицина, строительство, журналистика, связи с общественностью, экономика, преподавание, переводческая деятельность.

География исследования включала в себя несколько городов России (Краснодар, Новороссийск, Санкт-Петербург). Помимо Российских студентов, в исследовании приняли участие обучающиеся из других стран, таких как Азербайджан, Китай, Великобритания, Литва и Италия.

Статистика показала, что более 80 % студентов считают игры важной составляющей образовательного процесса, при этом касаясь частоты использования игр 14,4 % опрошенных придерживаются мнения о необходимости очень частого использования игровых форм обучения, 39 % частого, и такое же количество студентов (39 %) указали на

то, что игры стоит применять иногда. И только 6,8% и 0,8 % студентов сочли что игры стоит использовать редко или не использовать вовсе.

Эти данные подтверждают важность использования игровых методик в обучающем процессе.

Также 93,3 % прошедших опрос отметили эффективность обучающих игр как очень и вполне эффективную. При этом среди причин эффективности по мнению опрошенных лидируют закрепление материала через практическое применение (36,8 %), визуализация иллюстраций и примеров (20,5%), привлечение внимания к теме обучения (20,5 %).

Подобная статистика иллюстрирует высокую результативность применения игровых методик в привлечении и удержании внимания студентов к теме занятий, а также в возможности игр наглядно продемонстрировать практическое применение получаемых знаний.

Студенты также поделились предпочтительными игровыми форматами, среди них 35,7 % отдают предпочтение ролевым играм, 30,4 % интерактивным симуляциям, 20 % настольным играм, 10,4 % компьютерным играм и менее 4 % предпочитают другие виды игр.

Самым важным при использовании игр большинство студентов сочли увлекательность игрового процесса и обучающий аспект игры (27,8 и 27 процентов соответственно). Чуть меньшее количество (20,9 %) подчеркнули важность закрепления изученного материала в игровой форме. Также 13 % и 7,8 % студентов уделили внимание взаимодействию со сверстниками и развитию креативности в рамках игровой методики.

Это указывает на то, что в процессе обучения преподавателю следует применять разнообразные игровые форматы и подходы, получая таким образом возможность вовлечь максимальное количество студентов в процесс обучения.

Выводы

Обе рассмотренные в данной статье концепции игры имеют как свои положительные, так и отрицательные аспекты. Все они были подробно рассмотрены в каждом из разделов. Однако несомненным плюсом обеих является возможность по-новому взглянуть на процесс образования. Не только с точки зрения выполнения показателей и соответствия учебному плану, но и с точки зрения удовольствия, получаемого в процессе.

Опираясь на теоретическую базу, описанную в первых разделах, и проведённому исследованию, авторы приходят к заключению о важности рассмотрения игрового элемента в обучении.

Более того, опрос студентов наглядно проиллюстрировал, что менее 1 % студентов не считают игры важной составляющей урока. Остальные же признают их эффективность и практическую цель применения.

Опрос подтверждает убеждённость авторов в положительном влиянии игры на вовлечённость и успеваемость студентов. Это, а также высокая скорость и степень усвоения материала были подтверждены на практике в процессе преподавания.

В заключении хотелось бы отметить, что рассмотрение всего процесса получения знаний как игры, или же рассмотрение игры как важного и необходимого элемента обучения позволяет уйти от монотонности и сугубо формального подхода в обучении и сконцентрироваться на разнообразии самого процесса.

Это делает возможным творческий подход к процессу преподавания, при котором уделяется внимание как коллективным мотивам, так и индивидуальной мотивации студентов.

Конфликт интересов

Авторы статьи заявляют, что у них нет конфликта интересов по материалам данной статьи с третьими лицами, на момент подачи статьи в редакцию журнала, и им ничего не известно о возможных конфликтах интересов в настоящем со стороны третьих лиц.

Список литературы

1. Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. – Изд-во Ивана Лимбаха, 2011.
2. Маслоу А. Г. Мотивация и личность:[пер. с англ.]. – Издательский дом " Питер", 2009.
3. Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). - М.: Издательство Икар, 2009, - 448 с.

The game concept of the game. Huizinga: philosophical and cultural justification of pedagogical methodology using the example of learning English

Yablonskaya L.V., Chikhar A. I.

*Novorossiysk branch of Belgorod State Technological University named after V.G. Shukhov (NF BSTU named after V.G. Shukhov), 353919, Russia,
Novorossiysk, Myshakskoe highway, house 75*

email: diada1965@mail.ru, nastya-chihar@mail.ru

Abstract

The article discusses current issues in developing foreign language communicative competence among students with memory and attention concentration problems using the example of teaching English.

One of the factors influencing the formation of communication competence is the speed of processing and memorizing information. The ability of students to concentrate plays an important role in this process. A study conducted with five study groups showed that 30 percent of students have attention concentration problems during learning.

The article proposes methods that have been adapted and tested for higher education students. The effectiveness of using these methods is expressed in reducing loss of concentration and, as a result, more effective memorization and assimilation of information.

Keywords: methods, communicative competence, attention concentration, adaptive methods

References

1. Huizinga J. Homo Ludens. A man playing.– Ivan Limbach Publishing House, 2011.
2. Maslow A.G. Motivation and personality: [trans. from English]. – Publishing house "Peter", 2009.
3. Azimov E.G., Shchukin A.N. New dictionary of methodological terms and concepts (theory and practice of language teaching). - М.: Ikar Publishing House, 2009, - 448 p.