

офисе, художественной галереи, ночном клубе - везде, где есть возможность узнать полезную информацию по определенной теме в расслабленной атмосфере [8].

Тем не менее, как указывается в [7] вследствие чрезмерного увлечения развлекательными формами и приемами данный подход формирует новое представление об учебном процессе. отождествление обучения с развлечением приводит к простому следствию. Если студента не развлекают, то он перестает учиться. Обучение представляется, как своеобразное препятствие, которое студент должен преодолеть, что не вызывает положительных эмоций у студента, и не стимулирует его учебную активность. В современной педагогике отношение к «edutainment» можно выразить словами Д. Перушева [6]: «Edutainment – это передача знаний, возможность узнать что-то новое из достоверных источников, а не альтернатива академическому образованию. Она работает в любой возрастной группе и подержана моде. В зависимости от конкретного события может перевешивать либо развлекательная, либо образовательная часть, главное, чтобы был этот “микс”».

На сегодняшний день по структуре, целям, содержанию и набору современных средств, посредством которых реализуется данный подход, для «edutainment» характерны все признаки «современной технологии обучения». В рамках многих методических и педагогических исследований [2, 4, 8] «edutainment» определяется как технология обучения, представляющая собой совокупность современных технических и дидактических средств и приемов обучения, которая направлена на достижение целей обучения с использованием элементов развлечения. В современном обучении наблюдается стремление разрабатывать материалы и применять технологии «edutainment» при изучении различных дисциплин, в том числе иностранных языков, которые предполагают, что для успешного овладения познавательную информацию необходимо предъявлять в понятной, простой и привлекательной форме, и осуществляться это должно в комфортных условиях.

#### Литература

1. Абрамов Д. Мода на любопытство: как образовательные практики меняют город [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://theoryandpractice.ru/posts/8685-be-curious>.
2. Атабаева А.К. Интерактивные технологии в образовании, как средство повышения эффективности учебной подготовки студентов. 2013. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://articlekz.com/article/6371>.
3. Евлампиева Т. Обучение через развлечение [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.slideshare.net/Evlampieva4life/ss-35377450>
4. Исаева Т.Е. Новые европейские технологии формирования компетенций // Материалы Международной научно-практической Интернет-конференции «Преподаватель высшей школы в XXI веке». – Ростов-н/Д., 2010.
5. Кувшинов С.В. Edutainment: Аудиовизуальные интерактивные технологии в образовании [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.polymedia.ru/ru/news/142/>.
6. Перушев Д. Уроки слов образования [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://finditnow.osa.pl/atp/?sai>.
7. Чередниченко Г., Климова О. Принцип совмещения развлечения и образования в обучении иностранным языкам [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://enufir.nuft.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/8956/1/ED.pdf>.
8. Anikina O.V., Yakimenko E.V. Edutainment as a modern technology of education [Электронный ресурс] – Режим доступа: [https://www.researchgate.net/publication/273299997\\_Edutainment\\_as\\_a\\_Modern\\_Technology\\_of\\_Education](https://www.researchgate.net/publication/273299997_Edutainment_as_a_Modern_Technology_of_Education).

### СРЕДСТВА ГЕЙМИФИКАЦИИ В ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ОРИЕНТИРОВАННОМ ОБУЧЕНИИ Г.В. Гондверкер

Научный руководитель доцент Д.А. Терпе  
*Национальный исследовательский Томский политехнический университет, г. Томск, Россия*

Расширение международных контактов и связей в условиях глобализации приводит к увеличению числа и влияния информационно-коммуникативных технологий, которые обеспечивают мобильность и продуктивность деятельности. Складывается ситуация, когда академическое профессиональное образование, с одной стороны, старается использовать данные технологии в свою пользу и формирует интерактивную среду обучения, а с другой стороны, чтобы составить конкуренцию различным виртуальным ресурсам, оно вынуждено представить традиционное содержание обучения в форме интересной и увлекательной для студентов. Fun или веселье, удовольствие составляет центральное понятие геймификации. Именно через привнесение удовольствия и веселья в рутинные задачи достигается результат - повышение внутренней мотивации к выполнению этих действий.

Целью и ожидаемым результатом геймификации становится изменение привычного поведения аудитории, вовлечение в деятельность, не меняя содержания выбранной деятельности, но определенным образом ее структурируя, тем самым влияя на повышение мотивации к решению поставленной задачи, а так же увеличение времени приверженности этой задаче [4]. Сама же технология геймификации состоит из комплекса мер, которые могут применяться как в полном объеме, так и частично. В обучении профильным дисциплинам, как и в сфере образования в целом [2] выделяются такие тенденции геймификации, как разработка компьютерных обучающих игр; геймификация систем управления обучением и учебным содержанием в электронном профессионально-ориентированном обучении; геймификация как способ повышения мотивации обучающихся.

Внедрение данной технологии может осуществляться через применение образовательных игр, которые имеют четко обозначенную цель и соответствующий ей результат, достижение которого требует применения

знаний, полученных в ходе обучения по специальности. Как свидетельствуют психологические исследования, то, что мы слышим, активно усваивается на 40%, то, что видим, – на 50%, если мы видим и слышим одновременно, то это запоминается на 70–75%, а если мы это делаем сами, мы запоминаем на 92% [1].

Современный студент хорошо владеет информационно-коммуникативными технологиями и активно использует электронные носители. Это делает возможным, проводить часть обучения в online режиме, за рамками занятий в аудиториях, что позволяет увеличить аудиторную нагрузку за счёт применения интересных и доступных студентам элементов учебного процесса. В рамках данной технологии компьютерные игры могут создаваться в образовательных организациях в зависимости от характера задач учебной деятельности на определенном этапе профессионального обучения и содержания изучаемой дисциплины, при этом используется вполне доступное программное обеспечение. Специальные визуальные редакторы предоставляют разработчику игр, например, такие возможности как расставлять графические объекты на сцене игры, перетаскивая их мышкой; назначать нажатием клавиш клавиатуры некоторое поведение персонажа игры; определять уровни игры; рисовать графические объекты, не используя дополнительных программ, и т. д.; позволяют использовать компьютер, мобильный телефон, планшет, и другие мультимедийные устройства в сочетании с разными операционными системами в игровом интерактивном процессе.

Существует большое разнообразие компьютерных обучающих игр, которые активизируют различного типа познавательные сценарии, в их число входят ситуационный анализ; ролевая игра; симулятор виртуального мира; симуляторы-макеты; конструктор схем; решение задач; исправление текстов; викторина; кроссворд; картинная галерея [2].

Выделяются так называемые игры в альтернативной реальности, которые представляют интерактивное повествование с игровыми элементами, использующее в качестве платформы реальный мир [3]. ARG являются частным случаем проникающих игр (Pervasive games) — игры, где нет четкой границы между реальностью и линией игры. Такие игры могут быть предназначены для воспроизведения в реальном мире. Однако, игры, проходящие в реальном мире и в реальное время, требуют огромной гибкости, так как невозможно запланировать все вероятные сценарии поведения участников.

Новое направление в образовательных играх – это так называемые «серьезные игры» (Serious games or Science games), которые требуют от играющих практически уже профессиональных компетенций: оптимизировать ресурсы, выстраивать логистику, работать с персоналом. Например, в ходе игры «Виртуальный университет» [2] игрок в качестве ректора университета, находящегося на финансовом самообеспечении, исполняет роль кризисного управляющего, задачей которого является вывод учебного заведения из состояния упадка, сложившегося на момент начала сессии.

Специфика дисциплины определяет способ представления изучаемого материала в виде игр. Например, для технических и медицинских дисциплин обычно используют симуляторы, виртуальные эксперименты, для иностранных языков актуальны видеоклипы, игры в слова, составление предложений из слов и т. п. Игры по развитию стратегического мышления, навыков ведения бизнеса – стратегии, логические игры и квесты (так называемые «бродилки») позволяют реализовать учебные задачи в экономических дисциплинах.

Привлекательным аспектом компьютерных игр является возможность «учиться на своих ошибках». В ходе игры участник может совершать неправильные действия, но при этом, стремясь достичь успеха, он совершает новые попытки и открывает новые средства и варианты для успешного достижения цели. Фактически чем быстрее студент сделает что-то неправильно, тем скорее он найдет правильное решение. Система оценок, когда каждый начинает с нуля и каждое задание оценивается определенным количеством баллов, мотивирует дополнительно. Понимая, что он находится в одинаковых условиях с остальными, студент знает, что необходимо зарабатывать баллы для хорошей оценки, он концентрируется на учебе, и перестает делать ошибки.

Другим значимым фактором обучения с использованием компьютерных игр является командная работа. Одним из источников положительных эмоций признается удовольствие от общения. Компьютерные игры учат командному взаимодействию, когда студенты с большим интересом изучают материал вместе.

Кроме того компьютерные игры, в том числе и образовательные показывают обучающимся их прогресс — что именно они изучили, а что еще предстоит впереди. Человеку важно знать, в какой точке пути он находится, сколько он уже прошел и куда он вообще направляется. Также есть возможность пользователям ресурсов устанавливать свои собственные цели в обучении, что является выражением внутренней мотивации, и чего нет в классическом образовании, где цели навязаны обучающимся извне.

Одним из способов повышения мотивации является включение элементов геймификации в обучающие компьютерные программы [2, 3]. Мотивация достигается за счет сочетания сюжета, дизайна, интерактивности, обратной связи и сценария игры. С этой целью в интерфейс программ встраивают забавные аватарки (иконки), за выполнение заданий начисляются баллы или пользователь получает некие виртуальные предметы, которые может потом использовать, широко используются элементы соревновательности (деление на команды). Для привлечения внимания можно внедрять виджеты (движущиеся изображения и видео) на страницу. Интерактивность и обратная связь – основные составляющие популярности игры.

В настоящее время с целью повышения эффективности электронного обучения в рамках электронных курсов различных профессиональных дисциплин, разработанных в соответствии с последними требованиями времени, осуществляются попытки геймификации различных электронных платформ, составляющих интерактивную среду обучения многих вузов. Среди функций, которые могут употребляться для геймификации платформ, применяются в основном элементы, обеспечивающие прозрачность учебных достижений и различные виды поощрений [2, 3, 4], например:

- элементы завершения курса, правила, дедлайны и др.;

- знаки отличия;
- шкала достижений;
- определение лидеров и пр.

На сегодняшний день включая игры в учебный процесс, преподаватели в качестве поощрений используют вполне осязаемые награды, например, такие как заказ пиццы для отличившихся обучающихся, разрешение задать вопрос преподавателю на экзамене без снижения оценки, возможность есть на уроке и пр. Западные обучающиеся, особенно студенты, «насытились» виртуальными наградами и для мотивации требуются новые материальные виды поощрения и наказания [2].

Помимо положительных отзывов и соображений по поводу геймификации в образовании, существует и критика. Так, в качестве недостатков данной технологии рассматриваются следующие негативные следствия и особенности геймификации процесса профессиональной подготовки [3]:

- геймификация привносит сугубо внешнюю мотивацию в процесс обучения. Внешняя мотивация, внешние награды, такие как бейджи и пр. необходимы, но более важно познавательное содержание предмета изучения, важна внутренняя мотивация студентов к обучению;
- геймификация представляет собой всего лишь новый «маркетинговый ход». Известно огромное число примеров пренебрежительного использования наград в обучении, поэтому и преподаватель и студент должны четко определять и осознавать, за что именно даются награды (бейджи, очки и т. д.);
- геймификация психологически подрывает поведение. Многие студенты стремятся получить сами награды, но не сосредоточены на процессе обучения.

Геймификация при обучении в вузе направлена на создание информационно-обучающей среды, которая формирует самостоятельное, активное стремление студента к приобретению знаний, навыков и профессиональных умений, включая критическое мышление, умение командной работы и быстрого принятия решения, быть способным к эффективному взаимодействию. Таким образом, геймификация способствует раскрытию творческих способностей и стимулирует самообразование. Несмотря на бурное развитие процесса геймификации обучения, многие вопросы, особенно применения и места компьютерных игр в учебном процессе, находятся в стадии осмысления и экспериментирования.

#### Литература

1. Варенина Л.П. Геймификация в образовании [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii>
2. Карленко О.М., Лукьянова А.В., Абрамова А.В., Басов В.А. Геймификация в электронном обучении [Электронный ресурс] – Режим доступа: [http://www.muh.ru/content/doc/2015/gamification\\_st\\_2015.pdf](http://www.muh.ru/content/doc/2015/gamification_st_2015.pdf)
3. Ницца А. Геймификация в образовании [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://te-st.ru/2012/12/21/gamification-education/>
4. Титова В.Н. Что такое геймификация? [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://moodle.ido.tsu.ru/course/view.php?id=741&section=7>

#### **ПРИЧИНЫ КОММУНИКАТИВНЫХ НЕУДАЧ В УСЛОВИЯХ МЕЖЪЯЗЫКОВОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБЩЕНИЯ**

**А.Д. Горюнов**

Научный руководитель доцент Д.А. Терре

*Национальный исследовательский Томский политехнический университет, г. Томск, Россия*

Мы живем в то время, когда международное сотрудничество играет всё большую роль. Конечно же, политическое, экономическое, научное сотрудничество невозможно без прямого общения между представителями разных языковых групп. Отсюда вытекает очень важная проблема, следствием которой может стать языковой барьер. Проблема успешности существует и в повседневном общении, но в сфере профессионально-коммуникации имеет решающее значение.

Межъязыковая профессиональная коммуникация рассматривается как содержательный (смысловой) процесс взаимодействия субъектов как носителей профессионального опыта с целью обмена информацией в производственной ситуации и достижения согласия (понимания) [3], осуществляемый при помощи иностранного языка, не являющегося родным для одного или обоих говорящих.

Включение в структуру коммуникации субъекта [1, 5], который обладает своим жизненным опытом и представлениями об окружающей его действительности (картиной мира), приводит к тому, что коммуникация рассматривается как обмен информацией, в ходе которого происходят процессы кодирования и декодирования самобытных «миров» говорящих, как следствие, неизбежны потери и помехи.

В общении могут возникать ситуации, когда между участниками отсутствует взаимодействие, взаимопонимание и согласие. Положение вещей, при котором вовлеченные в общение люди не могут реализовать свои коммуникативные ожидания, составляет основу понятия «коммуникативная неудача». В [4] коммуникативную неудачу определяют как такой сбой в общении, при котором речевые произведения не выполняют своего предназначения.

Выделяют три класса причин, вызывающих коммуникативные сбои [2].

1. Порождаемые устройством языка.
2. Порождаемые культурными различиями.
3. Порождаемые ситуацией общения.