

ИЗУЧЕНИЕ ВЛИЯНИЯ ВНЕДРЕНИЯ ЭЛЕМЕНТОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ НА ВЕБ-САЙТ ДЛЯ ПОМОЩИ В ИЗУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ

Лоскутова Е.А. (ИТМО)

Научный руководитель – кандидат философских наук, доцент Смолин А.А.
(ИТМО)

Введение. Словарные тренажёры и другие цифровые сервисы в настоящее время активно приходят на помощь в изучении иностранных языков. Веб-сайт «Personal Word Trainer» позволяет изучать и тренировать слова любых иностранных языков, лексика которых может быть записана с помощью Юникода [1]. Это достигается за счёт возможности создания пользовательских словарей и самостоятельного наполнения их интересующими пользователя материалами. Результаты исследований указывают на значительное положительное влияние геймификации на мотивацию студентов к изучению иностранного языка, а также их академическую успеваемость [2]. Поэтому было решено исследовать эту тему для последующего внедрения в сервис.

Основная часть. Одними из наиболее популярных сервисов для помощи в изучении иностранных языков являются Duolingo и Lingualeo. В результате анализа были выделены следующие общие черты: наличие маскота, наличие внутриигровой валюты, начисление игрового опыта за пройденные тренировки, получение ежедневных бонусов при регулярном посещении, пользователю предлагается установить ежедневную цель и интенсивность обучения.

Приведём описание функционала сервиса. После авторизации, пользователю доступна возможность создания своих словарей и самостоятельного наполнения словаря. После наполнения словаря или импорта материалов от преподавателя, пользователь может приступить к тренировке слов. Доступно 4 вида тренировок: «Карточки», «Слово — Перевод», «Перевод — Слово», а также усложнённый метод «Слово — Перевод», в котором пользователю не показывается транскрипция слова, что позволяет тренировать навыки чтения.

Была разработана и внедрена система геймификации. Пользователю начисляются баллы за следующие действия: выбор ответа «Помню» в тренировке Карточками (+1XP); выбор правильного ответа в тренировке «Перевод – Слово» (+2XP); прохождение тренировки «Карточки» (+5XP); прохождение тренировки «Перевод – Слово» (+10XP).

Выводы. Был произведён анализ существующих сервисов для изучения иностранных языков. Принято решение внедрить в сервис элементы геймификации, а именно, лимитирование времени на выбор ответа во время тренировки слов, а также разработать систему игровых достижений. Элементы были внедрены, а затем проведён эксперимент для измерения влияния таких изменений на мотивацию пользователей к обучению.

Список использованных источников:

1. Волков В.Н., Герасимова Н.М., Лоскутова Е.А., Полонская Т.С. Внедрение информационных технологий в образовательный процесс: создание сервиса для изучения иностранных языков // Информационные системы и технологии. – 2023. – № 5(139). – С. 24–29.
2. Huseinović L. The effects of gamification on student motivation and achievement in learning English as a foreign language in higher education // MAP Education and Humanities – 2023 – vol. 4, pp. 10–36.