

В.А. Буров

ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ И ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ: СХОДСТВА И РАЗЛИЧИЯ



БУРОВ Владимир Александрович – аспирант Высшей школы лингводидактики и перевода Гуманитарного института; *Научный руководитель: доктор педагогических наук, профессор Н.В. Попова*; Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого.
ул. Политехническая, 29, Санкт-Петербург, 195251, Россия;
e-mail: wing17@mail.ru

BUROV Vladimir A. – Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University. *Scientific supervisor Dr.Sc.(Pedagogy), Professor Popova Nina V.*
Politekhnikeskaya, 29, St. Petersburg, 195251, Russia; e-mail: wing17@mail.ru

Рассмотрены такие современные методики обучения иностранному языку студентов технического вуза как *эдьютейнмент* и *геймификация*. Изучены особенности данных методик, их сходства, различия и целесообразность применения в конкретных условиях, для решения конкретных задач. Выявлены принципиальные различия между геймификацией и эдьютейнментом, разграничивающие их область применения. Проведён и представлен обзор литературы по применению геймификации и эдьютейнмента в образовании. Показана необходимость различать понятия «игра», «геймификация» и «эдьютейнмент». Выявлены проблемы недостаточной изученности применения игровых элементов в обучении иностранному языку, их эффективности, а также систематизации применяемых групп игровых элементов. На основе изученной литературы проведён анализ сходств и различий между геймификацией и эдьютейнментом, проанализирован инструментарий обоих методик. Сформулированы рекомендации применения геймификации или эдьютейнмента в конкретных условиях обучения студентов. Сделаны выводы о том, что эдьютейнмент, обладая более широким набором инструментов, может применяться для обучения общему иностранному языку, преимущественно на начальном уровне. С ростом сложности и объёма изучаемого материала, особенно при изучении иностранного языка для специалистов, эдьютейнмент теряет эффективность и целесообразно применять геймификацию. В отличие от эдьютейнмента, геймификация достаточно сложна в разработке и применении, её инструменты требуют дальнейшего изучения и систематизации.

ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ; ГЕЙМИФИКАЦИЯ; ИГРА; ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ; МЕТОДИКА; ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК

Ссылка при цитировании: Буров В.А. Эдьютейнмент и геймификация в обучении иностранному языку: сходства и различия // Вопросы методики преподавания в вузе. 2020. Т. 9. № 35. С. 8–17.
DOI: 10.18720/HUM/ISSN 2227-8591.35.01

Введение. В обучении иностранному языку всё чаще используются игровые методы для повышения эффективности преподавания. Игра делает процесс обучения увлекательным для студента, мотивирует

его заниматься больше и получать при этом удовольствие от процесса. Различные методики, такие как геймификация или эдьютейнмент используют похожие и трудно различимые между собой инструменты.

Целью написания данной статьи является выявление и анализ сходства и различий между методиками *эдьютейнмент* и *геймификация*. **Актуальность** данной статьи заключается в том, что большое количество различных методов обучения иностранному языку, использующих игры и игровые элементы, приводит к путанице в терминах, например, таких как «игра», «геймификация», «эдьютейнмент». Это может привести к подмене одного понятия другим. С учётом того, что, несмотря на внешнее сходство, каждая методика обладает своей спецификой и областью применения, это может привести к выбору неправильной методики обучения иностранному языку, и, как следствие, отсутствию положительных результатов в обучении студентов. По нашему мнению, требуется, по возможности, разграничить игровые методики, определив их сходства и различия, а также область применения. В ходе исследования применялся сравнительно-сопоставительный анализ методической литературы по теме использования эдьютейнмента и геймификации, давший возможность определения и сравнения основных характеристик данных методик и особенностей их применения при обучении студентов иностранному языку.

Геймификация и эдьютейнмент в обучении иностранному языку. Геймификация обучения иностранному языку получила широкое распространение, прежде всего в мобильных приложениях, таких как «Duolingo» [1]. На рис. 1 показан пример задания для начинающего изучать немецкий язык, выполненного с использованием игровых элементов – сверху идёт полоска, отражающая количество «жизней» игрока (у него их пока 5), в основной части он должен выбрать картинку с правильным переводом слова «мужчина» на немецкий. При правильном ответе пользователь получает очки, при неправильном у него «сгорают» «жизни».



Рис. 1. Пример геймификации [1]

Представленный рисунок является примером геймификации, однако это утверждение не выглядит очевидным – на рисунке изображена игра, которая, вероятно «развлекает» пользователя. Почему нельзя назвать этот пример «игрой», или «эдьютейнментом»? Данный пример – это геймификация, так как упражнение является всего лишь одним из тысяч упражнений, используемых в системе «Duolingo». Они распределены по видам (лексика, грамматика, аудирование, письмо и т. д.), темам и по сложности, увязаны с системой очков, системой рейтингов, специальной социальной сетью для пользователей. Вся эта система является результатом труда про-

граммистов, лингвистов, педагогов. Она разработана, сбалансирована таким образом, чтобы максимально долго удерживать внимание пользователя, мотивируя его изучать иностранный язык. Несмотря на то, что внешне это выглядит, как игра – в основе лежит неигровой контекст. Несмотря на то, что в начале упражнения лёгкие и забавные, с ростом сложности от пользователя потребуется больше усилий и меньше «развлечения», при этом будет сохраняться мотивация к обучению.

Обзор литературы. Нами была изучена и проанализирована литература по теме использования эдьютейнмента и геймификации в образовании и, в частности, обучения иностранному языку, выявлены проблемы и особенности внедрения систем эдьютейнмента и геймификации в обучение иностранному языку, а также, был проведён сравнительный анализ двух систем с целью выявить их сходства и различия и целесообразность применения в разных ситуациях.

Изучению методики эдьютейнмента посвятили свои работы ряд отечественных ученых: О. Богданова [2], Е. Горбачёва [3], Н. Гуремина и Л. Путинцева [4], О. Дьяконова [5], Т. Самосенкова и И. Савочкина [6], Е. Кармалова и др. [7] Как пишет Н.А. Кобзева [8], термин «эдьютейнмент», происходит от соединения двух слов «education» (образование) и «entertainment» (развлечение), и означает внедрение различных форм развлечения, таких как фильмы, музыка, компьютерные игры и т. д., в систему образования. О.М. Железнякова приводит определение эдьютейнмента как «цифровой контент, соединяющий образовательные и развлекательные элементы» [9: 182].

Методика геймификации исследуется такими учёными как К. Вербах и Д. Хантер [10], Н. Титова и К. Чикризова [11], О. Ор-

лова и В. Титова [12], Т. Краснова [13] и др. Геймификация, по мнению К. Вербаха [10] – это использование игровых элементов в неигровом контексте. Применительно к обучению иностранному языку это означает, что в учебный процесс добавляются различные игровые элементы и механики, после чего учебный процесс становится похожим на игру, при этом не являясь игрой.

Несмотря на то, что и в эдьютейнменте, и в геймификации используются игры, эти две методики различаются между собой. Из названия «эдьютейнмент» можно понять, что это концепция, направленная исключительно на обучение, целью которой является создание такой системы обучения, которая бы сделала процесс обучения лёгким, увлекательным, даже «развлекающим» студента. При этом Н.А. Кармалова [7] пишет, что понятие «эдьютейнмент» гораздо шире, чем просто «игра», игра в эдьютейнменте является всего лишь одним из используемых элементов. Из определения Н.А. Кобзевой [8] становится очевидным, что эдьютейнмент использует намного более широкий спектр инструментов, чем геймификация, практически всё, что связано с развлечением, может быть использовано в эдьютейнменте – начиная от интересных видео и компьютерных игр, заканчивая экскурсиями и проведением уроков на природе. Как полагает Е.В. Горбачёва, эдьютейнмент, в широком смысле, – это «знание, завёрнутое в яркую обёртку» [3: 130]. В отличие от эдьютейнмента, набор инструментов геймификации намного более узок – там даже не используются игры – только игровые элементы – такие как очки, рейтинги, игровые сценарии и т. д.

В то же время, геймификация имеет гораздо более широкую сферу применения. В отличие от эдьютейнмента, применяемого исключительно в образовании, в задачи геймификации изначально входило моти-

вировать работников выполнять рутинную работу как можно более быстро и эффективно. К. Вербах в своей книге приводит пример использования геймификации в компании Майкрософт. Сотрудникам компании было необходимо проверить на наличие ошибок все тексты на всех языках в программном обеспечении компании. Эту скучную и монотонную работу удалось относительно легко выполнить, устроив соревнование между офисами в разных странах и внедрив систему очков за найденные ошибки [10].

Геймификация образования является одним из направлений геймификации, сохраняющим в себе общую парадигму геймификации. В своей работе Х. Дичев приводит данные по использованию геймификации в различных сферах образования, представленные в табл. 1 [14: 3].

Таблица 1

**Использование геймификации
 в различных сферах образования**

Название предмета	Доля в %
Компьютеры и информационные технологии	39%
Математика	10%
Мультимедиа / Коммуникации	12%
Медицина/Биология/Психология	10%
Иностранные языки	8%
Другие предметы	21%

Исходя из табл. 1, наиболее часто геймифицируемыми являются предметы, связанные с ИТ-сферой. Однако, по мнению Х. Дичева, это не означает, что эти предметы лучше подходят для геймификации. Скорее всего, преподавателям предметов, связанных с интернет-технологиями, легче экспериментировать с игровыми технологиями, поскольку обучение связано с применением компьютеров. Также заметно,

что использование геймификации в преподавании иностранных языков хоть и занимает предпоследнее место в таблице, но всё-таки достаточно часто геймифицируется, чтобы быть выделенным среди общего числа предметов. Тем не менее использование геймификации в обучении могло быть более широким, однако, по мнению Х. Дичева, влияние игровых элементов на поведение студента ещё не до конца изучено, а эффективные комбинации игровых элементов ещё не в полной мере систематизированы [14]. Также, по мнению К. Боверманн, важно изучать самих студентов, их тип личности и их тип игрового поведения, что позволит использовать такие онлайн платформы как Moodle для внедрения систем геймификации (например, если студент любит общение, то игровая система обучения может быть внедрена на форуме) [15].

Важным моментом, отличающим геймификацию от эдьютейнмента, является то, что в задачи геймификации не входит «развлекать» студента, основной задачей является модифицировать процесс обучения при помощи внедрения игровых элементов для более эффективного усвоения заданного материала или получения заданных компетенций. Если сравнивать геймификацию образования и общую геймификацию, то студент выступает как бы в роли работника, а содержание обучения выступают в роли работы, которую нужно выполнить. Отличие от эдьютейнмента здесь в том, что мы не можем менять параметр «работа», то есть, содержание обучения.

Например, если программисту поставлена задача написать работающую программу, и мы геймифицировали этот процесс – добавили игровой интерфейс, очки за написанные модули программы, то программа всё равно должна быть написана целиком – иначе работа не будет выполнена. Если какие-то этапы работы над про-

граммой не стали увлекательней после внедрения системы геймификации, они всё равно должны быть выполнены.

В эдьютейнменте содержание обучения может меняться. Например, если мы выберем тему «компьютерные игры», то это будет интересно студентам, и они охотно примут участие в дискуссии и получат удовольствие от урока. Как пишет Т. Сапху [16], эдьютейнмент позволяет установить эмоциональную связь между студентами и предметом обучения. Но, если нам обязательно надо пройти тему «языки программирования», то она вряд ли вызовет такой же энтузиазм у студентов.

Для того, чтобы сделать данную тему увлекательной и «развлекательной» необходимо сильно изменить содержание обучения. В результате получится интересный, увлекательный обучающий модуль, с использованием мультимедийных средств, игр, видеороликов, например, содержащих интервью с известными программистами. Такой курс подойдёт для студентов, чья специальность не связана с информационными технологиями, и он может быть увлекательным и «развлекательным». Но, если это студенты ИТ-специальностей, то знаний, полученных на таком курсе, будет недостаточно. В задачи обучения студентов ИТ-специальностей иностранному языку входит формирование компетенции, позволяющей читать большие объёмы литературы на иностранном языке. Такую компетенцию нельзя сформировать, используя развлекательные уроки. Студент должен привыкнуть именно к рутинной, скучной работе с большими текстами на иностранном языке, связанными с его специальностью.

Именно эту работу ему, скорее всего, придётся выполнять при поиске необходимой информации во время трудовой деятельности. Также, эдьютейнмент мало подходит для формирования компетенций,

связанных с продуктивными видами речевой деятельности – написание эссе на иностранном языке по специальности, подготовка выступления на сложную тему на иностранном языке. Всё, что связано с большим объёмом рутинной работы – это область применения геймификации. Внедрение игровых элементов в рутинный процесс позволяет использовать определённые свойства игры, которые заставляют игроков часами заниматься деятельностью, которая со стороны постороннего наблюдателя не кажется увлекательной и интересной. Некоторые игроки испытывают даже негативные эмоции и неприятные физические ощущения после долгой непрерывной игры, но при этом не могут остановиться. Именно поэтому авторы книги «Вовлекай и властвуй» предупреждают о необходимости быть осторожными при внедрении системы внутренней геймификации, системы мотивирующей сотрудников компании.

Сотрудники, стараясь получить как можно больше дополнительных игровых очков, начинают работать сверхурочно, что нарушает их право на отдых и может быть причиной судебных исков к компании [10]. Таким образом, система геймификации мотивирует студентов выполнять сложные объёмные задания. Для этого используются системы очков, рейтинги, различные игровые сценарии, позволяющие студентам почувствовать себя участниками важного проекта. Всё это позволяет сделать рутинный процесс увлекательным, но это нельзя будет назвать развлечением, и задачи развлекать геймификация перед собой не ставит.

По мнению Н. Титовой «геймификация подразумевает использование некоторых элементов игры для осуществления профессиональных, но не развлекательных целей...» [11: 136]. В то же время, на начальном этапе изучения иностранного языка,

особенно, когда нет жёстких требований по содержанию обучения, геймификация внешне практически неотличима от эдьютейнмента. В обоих случаях студенты играют, получают удовольствие от процесса игры и, одновременно изучают иностранный язык. Разница здесь заключается в том, что геймификация – это внедрение игровых элементов в неигровой контекст, а игра – это самостоятельный процесс, целью которого является сама игра. В таком случае, перевод текста на скорость с получением очков и соревнованием с другими студентами будет геймификацией, а игра «Саймон говорит» будет в прямом смысле игрой.

Здесь можно возразить, что во время игры «Саймон говорит», студенты, выполняя приказы Саймона учат английский язык, но, хотя чёткого разграничения между игрой и геймификацией на данный момент нет, можно заметить, что игра существует в виде отдельного сценария, который запускается в какой-то момент времени, и затем заканчивается. Таким образом, игру можно отнести к эдьютейнменту. Геймификация же, в отличие от игры, всегда имеет в центре неигровой контекст, вокруг которого строится система игровых элементов. Примером может быть упражнение «Заполнение пропусков», реализованное в виде компьютерной программы.

Студент, вместо вписывания нужных слов должен перетаскивать при помощи курсора мыши прямоугольники, в которые вписаны нужные слова. При правильном ответе загорается зелёный индикатор, и студент получает балл, при неправильном ответе загорается красный индикатор и балл снимается. Такое упражнение выполнять гораздо легче, чем обычное письменное упражнение, но при этом его нельзя назвать развлекающим. Оно просто облегчает студенту задачу по усвоению новой лексики или грамматики. Когда слова или правила выучены, студент переходит к следующему этапу, где ему уже необходимо печатать слова самостоятельно, чтобы закрепить их правильное написание.

В своей работе О. Орлова сравнивает геймификацию с различными видами игр (табл. 2) [12: 62]. На основании этого сравнения О. Орлова приходит к выводу, что геймификация пересекается с разными видами игр по многим параметрам (правила, цели, структура игры), но, но при этом, не переносит игрока в игровое пространство.

Обсуждение результатов исследования. На основании вышеизложенного можно составить следующую таблицу по сравнению эдьютейнмента и геймификации (табл. 3).

Таблица 2

Сравнение геймификации с различными видами игр

Параметр сравнения	Традиционные игры	Рольевые игры	Деловые игры	Симуляторы	Геймификация
Спонтанность	нет	да	нет	нет	нет
Наличие правил	да	нет	да	да	да
Наличие цели	да	нет	да	да	да
Структура	да	нет	да	да	да
Реальный мир	нет	нет	да/нет	да/нет	да
Реальный мир	нет	нет	нет	да/нет	да

Таблица 3

Сравнение эдьютейнмента и геймификации

Сравнительные характеристики	Эдьютейнмент	Геймификация
Область применения	Образование	Любая область, где нужно управлять поведением человека.
Используемые инструменты	Широкий набор инструментов – от видеороликов, интересных текстов, до различных игр.	Игровые элементы и механики.
Цели применения	Сделать учебный процесс увлекательным, что способствует лучшему усвоению материала (содержание обучения может меняться)	Используя игровые элементы и механики сделать рутинный процесс увлекательным для достижения поставленных целей (содержание обучения не меняется)
Структура	Не обязательна (могут использоваться отдельные упражнения для поднятия настроения у студентов).	Чётко разработанная структура, позволяющая постепенно усваивать сложный материал, получая за это дополнительные баллы.
Правила	Могут быть, могут быть несколько игр за урок с различными правилами.	Система с чёткими, проработанными правилами и системой баллов.
Целесообразность применения	Общий иностранный язык, разговорный язык	Иностранный для специалистов, для аспирантов.
Простота внедрения	Может варьироваться от простого использования готовых упражнений, до разработки обучающего курса.	Сложная система, требующая изучения материала и разработки системы геймификации. Готовые решения с набором стандартных лидербордов, систем очков и жетонов как правило неэффективны.

Исходя из сравнения, приведённого в табл. 3 можно утверждать, что несмотря на то, что и эдьютейнмент, и геймификация используют схожие способы влияния на поведение студента, для повышения его мотивации к учёбе, между этими двумя методами существуют серьёзные различия. К положительным свойствам эдьютейнмента можно отнести его гибкость. Преподаватель может включать «развлекательный» контент в учебный процесс в той степени, в которой это необходимо. Например, он может включить в урок небольшое упражнение, содержащее забавный контент, или, наоборот, перенести весь урок в какое-нибудь необычное место, например, парк или здание, связанное с Англией. Также, если преподаватель обладает определёнными навыками, такими как умение петь или играть на музыкальном инструменте, это всё может быть использовано в учебном процессе и будет считаться эдьютейнментом.

Однако, с ростом сложности и объёма изучаемого материала отдельные развлекательные упражнения будут терять свою эффективность. В данном случае будет целесообразно применить геймификацию. При этом существует ряд трудностей, например трудоёмкость создания такой системы, требующей определённых навыков. Как было показано в начале данной работы, приложение «Duolingo» – это результат работы специалистов из разных областей.

В настоящее время появились компании, такие, как «Gamification Lab» [17], предлагающие готовые решения в области геймификации онлайн. Однако, такие решения имеют свои недостатки, так как в основном сосредоточены на использовании видимых игровых элементов, таких как очки, рейтинги и лидерборды. Для создания эффективной системы геймификации от её разработчика потребуется то, что К. Вербах называет «игровым мышлением», умение

создавать увлекательные игры, которые действительно понравятся игрокам.

Так же есть определённая инерция в применении геймификации, показанная в табл. 1: чаще всего геймификацию применяют для обучения информационным технологиям, прежде всего, потому что программистам легче разработать игровую систему обучения, а также, потому, что геймификация прочно ассоциируется с компьютерами и компьютерными приложениями, что совсем не обязательно – систему геймификации при необходимости можно построить и без использования компьютеров, хотя они значительно облегчают задачу. Продолжающиеся многочисленные исследования и эксперименты в области геймификации позволяют ожидать, что в ближайшее время все вышеперечисленные трудности будут преодолены.

Выводы. Таким образом, сравнивая геймификацию и эдьютейнмент, можно прийти к следующим выводам:

1. Эдьютейнмент как методика образования обладает гораздо большим спектром инструментов, чем геймификация.

2. Геймификация обладает гораздо большей чем эдьютейнмент областью применения.

3. Использовать эдьютейнмент в обучении иностранному языку лучше всего при обучении на начальных этапах и при обучении общей лексике.

4. При обучении профессионально-ориентированному иностранному языку лучше подойдёт геймификация.

5. Эдьютейнмент может быть применён как система или как отдельные элементы или мероприятия.

6. Геймификация внедряется как система, требующая изучения содержания обучения, выбора подходящих игровых элементов и механик.

7. Геймификация – это сравнительно новая методика, не все элементы, используемые в геймификации, в достаточной степени изучены и систематизированы.

Результаты данного исследования могут быть использованы при выборе методики обучения студентов иностранному языку в зависимости от сложности обучения, типа курса, а также целей и задач обучения.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Duolingo [Электронный ресурс]: [Сайт]. – <https://www.duolingo.com/welcome> (дата обращения 5.12.2020)

2. **Богданова О.А.** Эдьютейнмент как особый тип учения // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: Информатика и информатизация образования. 2014. №4 (30). С. 61–65. ISSN: 2072-9014eISSN: 2072-9030

3. **Горбачева Е.В.** Эдьютейнмент — он повсюду, или Современное подрастающее поколение нужно учить по-другому // Молодой ученый. 2020. №1 (291). С. 130-132. ISSN: 2072-0297eISSN: 2077-8295

4. **Гуремина Н.В., Путинцева Л.В.** Эдьютейнмент как эффективная технология развития творческого потенциала личности в учеб-

ном процессе // Russian Journal of Education and Psychology. 2016. №3-2 (59). С. 88–94. eISSN: 2218-7405

5. **Дьяконова О.О.** Понятие «эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике // Сибирский педагогический журнал. 2012. № 6. С. 182–185. ISSN: 1813-4718

6. **Самосенкова Т.В., Савочкина И.В.** Технология «Эдьютейнмент»: к истории вопроса // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Сер. Гуманитарные науки. 2017. №28(277). вып.36. С. 142–149. ISSN: 2075-4574

7. **Кармалова Е.Ю., Ханкеева А.А.** Эдьютейнмент: понятие, специфика, исследование потребности в нем целевой аудитории // Вестник Челябинского государственного универси-

тета. 2016. № 7 (389). Филологические науки. Вып. 101. С. 64-71. ISSN: 1994-2796

8. **Кобзева Н.А.** Edutainment как современная технология обучения // Ярославский педагогический вестник. 2012. Т.2. № 4. С. 192–195. ISSN: 1813-145X

9. **Железнякова О.М., Дьяконова О.О.** Сущность и содержание понятия «эдыутейнмент» в отечественной и зарубежной педагогической науке // Alma mater (Вестник высшей школы). 2013. № 2. С. 67-70. ISSN: 1026-955X

10. **Вербах К., Хангер Д.** Вовлекай и властвуй. – М.: Манн, Иванов и Фербер. – 2014. – 224 с. ISBN 978-5-00057-344-0

11. **Титова С.В., Чикризова К.В.** Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал // Педагогика и психология образования. 2019. №1. С. 135 – 152. ISSN: 2500-297X

12. **Орлова О.В., Титова В.Н.** Геймификация как способ организации обучения // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2015. № 9(162). С. 60–64. ISSN: 1609-624X

13. **Краснова Т.И.** Геймификация обучения иностранному языку // Молодой ученый.

2015. №11(91). С. 1373–1375 ISSN: 2072-0297eISSN: 2077-8295

14. **Dichev C., Dicheva D.** Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*. 2020. №9. pp. 1–36. ISSN: 1793-7078 (electronic). – Режим доступа: <https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-017-0042-5> (дата обращения 10.12.2020).

15. **Bovermann K., Bastiaens T.J.** Towards a motivational design? Connecting gamification user types and online learning activities. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*. 2020. №1.18 p. ISSN: 1793-7078 (electronic). – Режим доступа: <https://telrp.springeropen.com/articles/10.1186/s41039-019-0121-4> (дата обр. 10.12.2020).

16. **Сапух Т.В.** Применение технологии «эдыутейнмент» в образовательной среде университета // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2016. № 8(173). С. 30-34. ISSN: 1609-624X

17. Gamification Lab [Электронный ресурс] : [Сайт]. – <https://gamificationlab.com/> (дата обращения 5.12.2020)

REFERENCES

1. Duolingo [Elektronnyj resurs] : [Sajt]. – <https://www.duolingo.com/welcome> (data obrashcheniya 5.12.2020)

2. **Bogdanova O.A.** Ed'yutejment kak osobyj tip ucheniya // Vestnik MGPU. 2014. № 4 (30). S. 61–65. ISSN: 2072-9014eISSN: 2072-9030

3. **Gorbacheva E.V.** Ed'yutejment — on povsyudu, ili Sovremennoe podrastayushchee pokolenie nuzhno uchit' podrugomu // Molodoy uchenyj. 2020. № 1 (291). S. 130-132.

4. **Guremina N.V., Putinsteva L.V.** Edutainment as an effective technology for the development of the creative potential of the individual in the learning process. *Russian Journal of Education and Psychology*. 2016. №3-2 (59). Pp. 88–94. eISSN: 2218-7405 (In Russian)

5. **D'yakonova O.O.** Ponyatie «ed'yutejment» v zarubezhnoj i oteche-stvennoj pedagogike // Sibirskij pedagogicheskij zhurnal. 2012. № 6. S. 182–185. ISSN: 1813-4718

6. **Samosenkova T.V., Savochkina I.V.** Tekhnologiya "Ed'yutejment": k istorii voprosa // Nauchnye vedomosti BelGU. Ser. Gumanitarnye nauki. 2017. №28(277), vyp.36.S. 142-149. ISSN: 2075-4574

7. **Karmalova E.Yu., Khankeeva A.A.** Edutainment: concept, specifics, research of demand for Edutainment among the target audience. *Bulletin of Chelyabinsk State University*. 2016. No. 7 (389). Philology Sciences. Issue 101. Pp. 64–71. ISSN: 1994-2796

8. **Kobzeva N.A.** Edutainment as a Modern Technology of Education. *Yaroslavl Pedagogical Bulletin*. 2012.vol. 2. no. 4. pp. 192–195. ISSN: 1813-145X (in Russian).

9. **ZHeleznyakova O.M., Dyakonova O.O.** Sushchnost i sodержanie ponyatiya «edyutejment» v otechestvennoj i zarubezhnoj pedagogicheskoy nauke. *Alma Mater*. 2013, No. 2. pp. 67–70. ISSN: 1026-955X

10. **Verbah K., Hanter D.** Vovlekaj i vlastvuj. – Moskva: Mann, Ivanov i Ferber. – 2014. – 224 s. ISBN 978-5-00057-344-0
11. **Titova S.V., Chikrizova K.V.** Gejmifikaciya v obuchenii inostrannym yazykam: psihologo-didakticheskij i metodicheskij potencial. *Pedagogika i psihologiya obrazovaniya*. 2019. No 1. pp. 135–152. ISSN: 2500-297X.
12. **Orlova O.V., Titova V.N.** Gamification as a way of learning organization. *Tomsk State Pedagogical University Bulletin*. 2015. no. 9 (162). pp. 60–64. ISSN: 1609-624X. (In Russian).
13. **Krasnova T.I.** Gejmifikaciya obucheniya inostrannomu yazyku // Molodoj uchenyj. 2015. №11 (91). pp. 1373–1375. (in Russian)
14. **Dichev C., Dicheva D.** Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*. 2020. №9. pp. 1–36. ISSN: 1793-7078
- (electronic). Rezhim dostupa: <https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-017-0042-5> (data obrashcheniya 10.12.2020).
15. **Bovermann K., Bastiaens T.J.** Towards a motivational design? Connecting gamification user types and online learning activities. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*. 2020. №1. 18 p. ISSN: 1793-7078 (electronic). Rezhim dostupa: <https://telrp.springeropen.com/articles/10.1186/s41039-019-0121-4> (data obr. 10.12.2020).
16. **Sapuh T.V.** Application of technology «edutainment» in the educational environment of the university. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta*. 2016. No.8(173). Pp. 30–34. ISSN: 1609-624X
17. Gamification Lab [Elektronnyj resurs] : [Sajt]. – <https://gamificationlab.com/> (data obrashcheniya 5.12.2020)

Burov V.A. Edutainment and gamification in teaching a foreign language: similarities and differences. The article considers such modern approaches to teaching a foreign language to students of a technical university as edutainment and gamification. The features of these approaches, their similarities, differences and the appropriateness of their application in specific conditions, for solving specific problems have been studied. Fundamental differences between gamification and edutainment have been revealed, delimiting their range of use. A review of the literature on the use of gamification and edutainment in education is carried out and presented. The need to distinguish between the concepts of «game», "gamification" and "edutainment" is shown. The problems of insufficient knowledge of the use of game elements in teaching a foreign language, their effectiveness, as well as systematization of the groups of game elements used are revealed. On the basis of the studied literature, an analysis of the similarities and differences between gamification and edutainment was carried out, the tools of both methods were analyzed. Recommendations for the use of gamification or edutainment in the specific conditions of student learning are formulated. It is concluded that edutainment, having a wider set of tools, can be used to teach a common foreign language, mainly at the initial level. With an increase in the complexity and volume of the studied material, especially when studying a foreign language for specialists, edutainment loses its effectiveness and it is advisable to use gamification. However, unlike the edutainment, gamification system is quite difficult to develop and apply, its tools require further study and systematization.

EDUTAINMENT; GAMIFICATION; GAME; GAME ELEMENTS; METHODOLOGY; FOREIGN LANGUAGE

Citation: Burov V.A. Edutainment and gamification in teaching a foreign language: similarities and differences. *Teaching Methodology in Higher Education*. 2020. Vol. 9. No 35. P. 8–17. DOI: 10.18720/HUM/ISSN 2227-8591.35.01