

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им.
В.П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Факультет иностранных языков

Выпускающая кафедра: кафедра германо-романской филологии и иноязычного образования

Ильченко Анастасия Петровна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

ИНТЕРНЕТ-ПРИЛОЖЕНИЯ КАК ЭФФЕКТИВНОЕ СРЕДСТВО
ПРИМЕНЕНИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО
ЯЗЫКА В 7-8 КЛАССАХ

Направление подготовки **44.03.01** – педагогическое образование

Направленность/профиль - иностранный язык (английский)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой, к.пед.н., доцент Майер И.А.
(ученая степень, ученое звание, фамилия, инициалы)
« ____ » _____ 2018 г. _____
(подпись)

Руководитель ст. преп. Озолина И.А.
(ученая степень, ученое звание, фамилия, инициалы)
« ____ » _____ 2018 г. _____
(дата, подпись)

Дата защиты «20» июня 2018 г.

Обучающийся Ильченко А.П.
(фамилия, инициалы)
« ____ » _____ 2018 г. _____
(дата, подпись)

Оценка _____
(прописью)

Красноярск

2018

Оглавление

Оглавление	2
Введение	3
Глава 1. Теоретические основы понятия «геймификация» в образовании..	7
1.1 Понятие геймификации как способ организации обучения	7
1.2 Подходы зарубежных исследователей к определению игры и геймификации.....	10
1.3 Подходы советских ученых к применению игровой деятельности.....	15
1.4 Сходства и различия традиционных игровых практик и геймификации в обучении иностранному языку	17
Выводы по главе 1	20
Глава 2. Оценка эффективности применения геймификации с помощью интернет-приложений на уроках английского языка	22
2.1 Классификация интернет-приложений для осуществления геймификации при обучении английскому языку	22
2.2 Методические рекомендации по использованию интернет-приложений на уроке английского языка в 7-8 классах.....	30
2.3. Результаты использования геймификации на уроках английского языка в 7-8 классах	33
Выводы по главе 2.....	37
Заключение	39
Список литературы:	41
Приложение А	44
Приложение Б	50
Приложение В.....	55
Приложение Г	59
Приложение Д.....	60

Введение

На современном этапе развития одной из важнейших характеристик общества является его подверженность влиянию информационных технологий, которые можно обнаружить во всех сферах деятельности человека. Они формируют глобальное информационное пространство и обеспечивают информационный обмен в обществе. Следовательно, существенное влияние оказывается и на образование. В настоящий момент в мире насчитывается около пяти миллиардов мобильных устройств, количество которых в несколько раз превышает количество персональных компьютеров, поэтому можно смело утверждать, что ни одна технология не оказывает такого влияния на человечество, как мобильные телефоны.

Актуальность данной работы обусловлена тем, что смартфоны, мобильные телефоны, планшетные компьютеры стали основной частью цифровой жизни человека. С каждым годом мультимедийные и технические возможности данных устройств увеличиваются, растет надежность и скорость при передаче данных по каналам беспроводной связи. Благодаря чему, мобильные устройства, на данный момент, стали наиболее удобными инструментами для получения доступа к любой информации, в том числе и образовательной. Однако, обучающиеся недостаточно осведомлены о вероятных образовательных возможностях смартфонов и планшетных компьютеров. В основном, мобильные устройства и компьютерная техника используется как средство связи и средство развлечения. Однако, в связи с введением Федерального государственного образовательного стандарта нового поколения (ФГОС), который предъявляет жесткую систему требований к результатам обучения и воспитания школьников, возникла необходимость поиска новых способов и средств реализации требуемых результатов обучения, которые окажутся эффективными на этапе основного общего образования.

Помимо этого, в атласе новых профессий говорится, что после 2020 года появятся такие профессии как игропедагог: специалист, который создает образовательные программы на основе игровых методик, выступает игровым персонажем, а также игромастер: специалист по разработке и организации

обучающих игр, сопровождению игр с использованием симуляторов [Атлас новых профессий]. Исходя из этого, можно сказать, что существует необходимость исследования новых игровых практик и их применения в школе.

Одним из перспективных направлений может считаться включение в процесс обучения элементов геймификации. Несмотря на то, что геймификация появилась сравнительно недавно, результаты ее использования отражаются в повышении интереса обучающихся к предмету.

Таким образом, использование интернет-приложений для создания игровой оболочки на уроке английского языка может стать отличным способом развития мотивации, которая является основным условием успешности образовательного процесса. Именно поэтому методисты пытаются найти новые нетрадиционные способы повышения мотивации и вовлеченности школьников в учебный процесс.

Объектом исследования является процесс обучения английскому языку в 7-8 классах.

Предметом данного исследования является применение геймификации в обучении английскому языку в 7 -8 классах.

Целью данной выпускной квалификационной работы является теоретически обосновать и разработать методическое обеспечение для эффективного применения геймификации с помощью интернет-приложений на уроках английского языка в 7-8 классе.

Для достижения поставленной цели предлагается решение следующих задач:

1. Провести теоретический анализ литературных источников (зарубежных и российских) по понятию «геймификация»;
2. Сделать обзор и проанализировать интернет-приложения, актуализирующие процесс геймификации;
3. Классифицировать интернет-приложения с точки зрения определенных критериев;
4. Составить технологическую карту занятий, в ходе которых будут использоваться интернет-приложения;

5. Выявить преимущества геймификации в качестве использования интернет-приложений в ходе урока как для учителя, так и для обучающегося.

6. Проанализировать эффективность применения интернет-приложений для создания игровой оболочки.

В данной работе использовались такие методы научного исследования, как изучение и реферирование различных источников по выбранной теме, сравнительный анализ, сравнение и эксперимент.

Теоретическую основу исследования составили работы как отечественных (Выготский Л. С., Селевко Г. К., Шульц Д. П., Шульц С. Э., Эльконин Д. Б.), так и зарубежных авторов (Эрик Берн, Кевин Вербах, Гейб Зикерманн, Джоселин Линдер, Йохан Хейзинга, Ричард Бартл, Джо Ли, Джессика Хаммер, Марио Хергер, Джесси Шелл, Ли Шелдон, Себастьян Детердинг), а также были использованы научные статьи (Одинокая М. А., Коллерова М., Орлова О. В., Титова В. Н., Приходько Е. А.).

В приведенном исследовании впервые представлена самостоятельно разработанная классификация интернет-приложений, которые отвечают принципам геймификации.

Материалом исследования является анализ и оценка эффективности следующих интернет-приложений: Memrise, Duolingo, LinguaLeo, Edmodo, Classcraft, ClassDojo, TEDed, Coursera, Udemy, Tinycards, Khan Academy.

Практическая значимость исследования заключается в том, что проанализированные интернет-приложения могут быть использованы педагогами для геймификации образовательного процесса, а предложенные методические рекомендации, созданные на основе технологических карт, могут послужить наглядным примером их использования.

Апробация и внедрение результатов. Основные результаты исследования были представлены на XIX Международном научно-практическом форуме студентов, аспирантов и молодых ученых "Молодежь и наука XXI века". По теме выпускной квалификационной работы опубликованы две статьи, в которых нашли отражение теоретические аспекты геймификации, а также результаты исследования.

Эффективность внедрения результатов определяется разработанностью в выпускной квалификационной работе методических рекомендаций для преподавателей по использованию интернет-приложений с целью создания на уроках иностранного языка игровой оболочки.

Данная работа состоит из введения, в котором обосновывается актуальность выбранной темы и описывается материал исследования, двух глав, заключения и библиографического списка.

Глава 1. Теоретические основы понятия «геймификация» в образовании

1.1 Понятие геймификации как способ организации обучения

Геймификация является совершенно новым термином, который появился всего несколько лет назад, однако он стал очень известным во многих сферах жизни благодаря поискам подходов для повышения эффективности деятельности. Несмотря на это, элементы геймификации можно было встретить более века назад, например, в сфере маркетинга, когда некоторые компании (например, Cracker Jack) начали использовать награды для своих клиентов с целью повышения продаж и привлечения большего количества клиентов [Зикерманн, Линдер, 2014, с. 23-24]. После этого стали использоваться различные игры и игрушки с целью повышения продаж. Данное явление, тем не менее, отличается от современного понимания термина «геймификация».

Впервые термин появился в 1980 году, когда Ричарда Бартла, известного разработчика игр из Эссекского университета, привлекли к созданию проекта под названием MUD1 [Bartle, 2004, р. 7-8]. MUD1 являлся первым многопользовательским доменом. Собственно говоря, данный проект был первой крупномасштабной игрой, рассчитанной на большое количество человек. Однако она мало напоминала игру. На самом деле, это была текстовая система в компьютерной сети университета. Став прототипом таких многопользовательских онлайн-игр, как World of Warcraft и Second Life, MUD1 впервые дал людям возможность попасть в совместно используемый виртуальный мир. В данном проекте Ричард Бартл разрабатывал платформу для совместной работы, где использовалась геймификация для того, чтобы превратить работу в игру. В то время, под этим подразумевалось не совсем то, что сегодня вкладывается в понятие геймификации.

Основой современного понимания термина «геймификация» послужили разработки двух видов. Первым из них являлось исследование студентами обучения на основе видеоигр. Данное исследование показало, что на основе видеоигр дети действительно могут учиться. Позже, группа других

исследователей провела похожее, но более основательное изучение данного вопроса. Одним из них стал Джеймс Пол Джи, сотрудник университета штата Аризона. В своих работах, он пишет, что даже коммерческие и развлекательные игры для массового потребления, такие как Tomb Raider, могут содержать мощные встроенные обучающие механизмы, которые изучаются в серьезных исследованиях, посвященных способам обучения человека [Gee, 2004, p.131-132]. Второй вид разработок, определяющий сегодняшнее понятие геймификации — это программа «Серьезные игры», которая была создана Беном Сойером и Дэвидом Реецким в 2002 году и объединила частные, военные и академические сообщества, использующие полнофункциональные игры для обучения и создания разных неигровых симуляций [Sawyer, Smith, 2008].

Впервые термин «геймификации» в том смысле, в котором он понимается сейчас, был использован в 2003 году дизайнером и разработчиком Ником Пелингом, когда было решено использовать геймификацию и привнести игровые элементы в продажу аппаратного обеспечения. Именно тогда была озвучена идея того, что можно применять игровые механизмы в продаже и других сферах. В 2005 году была основана компания Bunch Ball. Уже в 2007 году она запустила первую геймификационную платформу. В то время данный термин еще широко не использовался, однако это была такая платформа, которая включала в себя такую игровую механику, как набор очков для бизнес-целей компании [Вербах, Хантер, 2015, с. 35-36].

Хотя термин «геймификация» появился несколько лет назад, до сих пор не существует четкого научного определения данному термину.

Определения геймификации можно обнаружить в различных толковых словарях. В кембриджском словаре дается следующее определение: геймификация — это практика преобразования какой-либо деятельности в нечто более похожее на игру для того, чтобы сделать ее более интересной [Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus]. В оксфордском словаре геймификация определена как применение типичных элементов игры (например: подсчет очков, соревнование с другими, правила игры) к другим

сферам деятельности, в основном, к онлайн-маркетингу, с целью более успешной продажи товара или услуги [English Oxford Living Dictionaries].

Группа авторов под руководством Себастьяна Детердинга утверждают, что текущее использование термина обусловлено двумя основными идеями. В рамках первой идеи рассматривается освоение и институционализация видеоигр, а также влияние игр и игровых элементов на жизнь человека и взаимодействие между людьми. Геймдизайнер Джесси Шелл даже предвидел нечто вроде «геймапокалипсиса» — гипотетического будущего, где все в повседневной рутине станет геймифицированным [Schell, 2010]. Вторая, более конкретная, идея заключается в том, что видеоигры помогают получить необходимый опыт и мотивировать пользователей данного подхода заниматься какой-либо деятельностью, не связанной с игрой, с гораздо большей интенсивностью и продолжительностью. Таким образом, геймдизайн является ценным подходом в предоставлении услуг, создании продуктов и приложений, использование которых будет более мотивирующим и приятным [Deterding, 2011].

Профессор Пенсильванского университета, Кевин Вербх, определяет концепт геймификации как использование элементов игры и технологий проектирования игр в неигровом контексте. Из чего следует, что он выделяет три составляющих данного понятия. Во-первых, это игровой элемент, во-вторых, технологии проектирования игр, и, в-третьих, неигровой контекст. Игровыми элементами являются не сами игры, а тот набор инструментов, который используется во время работы для того, чтобы создать ощущение игры. Такими инструментами могут быть: квесты, очки, уровни, достижения, аватары, эмблемы и т.д. Под технологиями программирования игр понимаются те алгоритмы и технологии, которые помогают упорядочить элементы игры для создания цельного конечного продукта. Неигровой контекст — это любая область деятельности (например: бизнес, образование), которая использует игру не для получения удовольствия, а для достижения каких-либо целей, не связанных с самой игрой [Вербх].

Дуглас Макмиллан определяет геймификацию как использование игровой механики, динамики и системы для активизации желаемого поведения в следующих сферах: маркетинг, политика, здоровье и фитнес [MacMillan, 2011].

Скотт Николсон ввел такое понятие как "осмысленная геймификация". "Осмысленная геймификация" — это использование ориентированных на пользователя игровых элементов в неигровом контексте. Ориентированность на пользователя помогает избежать бессмысленной геймификации, которая направлена только на получение очков. "Осмысленная геймификация" направлена, в первую очередь, на получение пользователем информации [Nicholson, 2012, p. 223-230].

Карл Кап определяет геймификацию как использование игровых механик, игровой эстетики и мышления для вовлечения людей, мотивации их к деятельности, обучению и решению различных проблем [Karr, 2012, p. 10].

Таким образом, во всех определениях термина "геймификация" можно выделить следующие общие составляющие: использование ориентированных на пользователя игровых элементов в неигровом контексте.

1.2 Подходы зарубежных исследователей к определению игры и геймификации

Зачастую понятия «игра» и «геймификация» считаются синонимичными, а геймификация понимается как простое применение игр во время процесса обучения. Поэтому следует разграничить данные понятия, так как они несут в себе значительную разницу.

Игрой является такой вид деятельности, мотивом для которой служит не результат, но собственно процесс, в котором происходит воссоздание и усвоение некоего общественного опыта. Основной функцией игры является развлекательная, которая подразумевает получение удовольствия в процессе игры, так как она направлена на то, чтобы развлечь, пробудить интерес и воодушевить. Также существует коммуникативная функция, которая

способствует общению между участниками игры, и самореализационная, которая помогает человеку проявить себя [Селевко, 2005, с. 127].

Рассмотрим подходы зарубежных ученых к данному понятию.

Йохан Хейзинга, изучая понятие игры, пришел к выводам, что «игра переходит границы чисто биологической или, по крайней мере, чисто физической деятельности. Игра — это функция, исполненная смыслом. В игре, вместе с тем, играет нечто, выходящее за пределы непосредственного стремления к поддержанию жизни, нечто, вносящее смысл в происходящее действие. Всякая игра что-либо значит. Целенаправленность игры являет некую нематериальную стихию, включенную в сущность игры» [Хейзинга, 2017, с. 21].

В результате своих исследований Хейзинга пришел к такому выводу, что игра не определяется биологической функцией, а также большое значение отводит накалу игры. «Накал игры невозможно объяснить никаким биологическим анализом. Но именно в этом накале, способности приводить в исступление состоит ее сущность, ее исконное свойство. Логика рассудка, казалось бы, говорит нам, что Природа могла бы дать своим отпрыскам такие полезные функции, как высвобождение избыточной энергии, расслабление после затраты сил, приготовление к суровым требованиям жизни и компенсация неосуществленных желаний, всего-навсего в виде чисто механических упражнений и реакций. Но нет, она дала нам игру, с ее напряжением, ее радостью, потехой» [Хейзинга, 2017, с. 22-23]. Именно шуточность и забавность, которая сопротивляется любому анализу, любой логической интерпретации, Хейзинга считает определяющим элементом сущности игры.

Хейзинга рассматривает игру как процесс, не ограниченный только миром человека, а как процесс, простирающийся нераздельно как на человеческий, так и на животный мир. По его мнению, игра не обосновывается рациональными связями (в ином случае, это бы означало, что игра ограничивается только миром людей). Таким образом, получается, что

существование игры не связано ни с какой-либо степенью культуры, формой мировоззрения, а участие в игре, в свою очередь — это нечто самостоятельное.

Также в своей работе Йохан Хейзинга рассматривает функцию игры в культуре, где она представляет собой некую заданную величину, которая предшествует самой культуре и сопровождает ее от истоков и до настоящего периода развития культуры, то есть игра рассматривается как социальная структура в ее многообразных конкретных формах. Хейзинга пытается понять игру так, как сам играющий воспринимает ее, т. е. в ее первичном значении.

Рассматривая функцию игры в ее высших формах, говорится, что она, в основном, сводится к двум аспектам, в которых она себя проявляет. Игра может быть борьбой за что-то или, наоборот, показ этого что-то. Кроме того, данные функции могут объединяться. Таким образом, игра превращается в состязание в том, кто сможет показать что-то лучше других или показывает борьбу за что-то [Хейзинга, 2017, с. 24-25].

Эрик Берн, автор книги «Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры», исследует различные социальные игры и дает следующее определение игре: «Игра — последовательный ряд дополнительных скрытых взаимодействий, которые движутся к определенному предсказуемому исходу» [Берн, 2016, с. 42]. Также, по мнению Берна, игра может быть описана как последовательность различных взаимодействий, нередко повторяющихся, внешне невинных, однако со скрытой мотивировкой. Иначе говоря, игра является рядом ходов с западней или «уловкой». Игры значительно отличаются от ритуалов, процедур или развлечений двумя такими основными особенностями, как скрытый характер и наличие вознаграждения.

Любая игра, какой бы она не была, изначально по своей сути является нечестной; исход ее имеет драматический характер, который значительно отличается от простого возбуждения.

Что касается геймификации, то это — создание игровой оболочки, которая применяется в неигровом контексте и направлена на достижение реальных целей. Суть отличия геймификации от других игровых практик состоит в том, что реальность остается реальностью и не превращается в игру, а

ввод игровых установок в систему операций обучающегося связан с этой реальностью. Таким образом, геймификация не может считаться ни симуляцией, ни игрой, ни использованием игр в обучении какому-либо предмету.

Бихевиористский подход, в свою очередь, также может быть применен в геймификации. Данный подход ставит под сомнение необходимость понятия "личность". Последователи данной теории полагают, что человек не может наследовать личностные качества. Формирование личности происходит под воздействием окружающей среды, а развитие сводится к процессу накопления опыта. Человек обучается, реагируя на внешние воздействия, т. е. поведенческие навыки приобретаются в среде.

Основатель бихевиоризма, Джон Уотсон писал: «Дайте мне дюжину здоровых, нормально развитых младенцев и мой собственный, специальный мир, в котором я буду их растить. И я гарантирую, что, выбрав наугад ребенка, могу сделать его специалистом любого профиля — адвокатом, врачом, торговцем, художником, даже нищим или вором-карманником вне зависимости от его склонностей и способностей, рода занятий и расы его предков» [Шульц, Шульц, 2002, с. 250].

Уотсон утверждал, что личности, всегда востребованной обществом, в процессе воспитания необходим тотальный контроль поведения.

Проблема возрастной периодизации развития не стоит в бихевиоризме, так как, по мнению бихевиористов, среда формирует поведение человека непрерывно, постоянно и постепенно. Закономерности развития ребенка зависят от среды, в которой он находится.

Существует два основных принципа бихевиоризма, применение которых возможно в геймификации. Первым принципом является наблюдение, так как, прежде всего, следует обращать внимание на поступки, в реальности совершаемые людьми. Важность обратной связи — это второй принцип, он же основной, потому что получение человеком видимой обратной связи в ответ на свое поведение побуждает его к реакции. На основании вышесказанного

получается следующая схема: действие — обратная связь — реакция; именно так формируется мотивация.

Обратная связь является одной из важных составляющих большинства видеоигр. Совершая какие-либо действия в игре, игрок набирает очки, т. е. игра дает обратную реакцию, отвечает на его действия. Кроме того, обратная связь используется в геймификации. Например, индикатор степени заполнения профиля в различных социальных сетях (Вконтакте, LinkedIn) являлся мотивирующим фактором, заставляющим людей подробнее заполнять свой профиль. Наличие обратной связи обуславливало эффективность данного приема. Однако цель для продвижения вперед должна быть достижимой и промежуточной, а также человек должен видеть результат своих действий.

Чтобы применить в геймификации данные идеи, пользователю необходимо дать возможность получить выгоду. Какая-либо награда может показаться ценной, несмотря на то, что ее не существует в материальном мире.

Данная привязанность к наградам обуславливается биологически и связана с дофаминовой системой. Дофамин является нейромедиатором, который начинает вырабатываться в ответ на удовольствие, а также связан с обучением. Таким образом, получение награды, т.е. получение чего-либо ценного или удивительного, зачастую вызывает выработку дофамина. Формирование условного рефлекса связано с этим принципом. Человеку начинает казаться, что необходимо повторить действия, которые принесли удовольствие.

Так, в геймификации используются награды для того, чтобы вызвать выброс дофамина и, следовательно, привыкание к какой-либо деятельности, что соответствует принципам бихевиористского подхода. Можно сказать, что под воздействием специально составленной программы поощрений и наказаний возможно достижение учеником конкретных учебных целей.

Несмотря на большое количество различных точек зрения, бихевиористский подход является наиболее подходящим для использования в процессе обучения на основном общем этапе образования согласно требованиям ФГОС.

1.3 Подходы советских ученых к применению игровой деятельности

В своем труде «Педагогическая психология» Выготский пишет об игре следующее: «Популярный взгляд на игру — как на безделье, как на потеху, которой надо отдать только час. Поэтому обычно в игре не видят никакой ценности и, в лучшем случае, считают, что это естественная слабость детского возраста, которая помогает на некоторое время ребенку убить досуг. Между тем, уже давно обнаружено, что игра не представляет собой чего-либо случайного, она неизменно возникает на всех стадиях культурной жизни у самых разных народов и представляет неустранимую и естественную особенность человеческой природы». А также называет детскую игру: «едва ли не самым драгоценным орудием воспитания инстинкта» [Выготский, 1999, с. 91].

Также Лев Семенович утверждает, что игра присуща и для животного детеныша, и, следовательно, можно сделать вывод, что игра биологически обусловлена и имеет некоторое специально биологическое назначение, иначе она бы не смогла получить столь широкое распространение. Для решения данной проблемы в науке существует несколько теорий.

В одной из таких теорий игра рассматривается как жизненная необходимость: из-за того, что молодое существо не принимает участия в борьбе за существование и устройстве жизни, в его организме накапливается энергия, которую необходимо на что-то потратить, поэтому он совершает, на первый взгляд, бессмысленные и бесполезные движения (т. е. играет), давая выход накопленной энергии.

Согласно другой теории, биологическая польза игры заключается в том, что она является естественной школой воспитания детеныша, так как движения игры связаны с будущей деятельностью животного и развивают навыки и умения, которые будут использованы в дальнейшей жизни. Таким образом, получается, что игра ребенка имеет большое значение для его развития. Игра всегда соответствует его интересам и возрасту, а также ведет к формированию необходимых навыков и умений.

По мнению Выготского, игра — величайшая школа социального опыта. Во время игры усилие ребенка всегда ограничено усилиями других участников игры. В задачу любой игры входит умение координировать собственное поведение с поведением других: защита или нападение, помощь или вред, то есть игра — коллективный, социальный опыт ребенка и, следовательно, средство воспитания социальных навыков и умений.

В заключение, дается следующее определение игре «игра есть разумная и целесообразная, планомерная, социально-координированная, подчиненная известным правилам система поведения или затрата энергии. Этим она обнаруживает свою полную аналогию с трудовой затратой энергии взрослым человеком, признаки которой совпадают с признаками игры, за исключением только результатов» [Выготский, 1999, с. 94].

Даниил Борисович Эльконин в своей книге «Психология игры» пишет: «Понятие об «игре» имеет некоторую разницу у разных народов. Таким образом, у древних греков слово «игра» означало собой действия, свойственные детям, выражая главным образом то, что называется «предаваться ребячеству». У евреев слову «игра» соответствовало понятие о шутке и смехе. У римлян «ludo» означало радость, веселье. По-санкритски «кляда» означало игру, радость. Древнегерманское слово «spīlan» означало легкое, плавное движение, наподобие качания маятника, доставлявшее при этом большое удовольствие. Впоследствии на всех европейских языках словом «игра» стали обозначать обширный круг действий человеческих, — с одной стороны, не претендующих на тяжелую работу, с другой — доставляющих людям веселье и удовольствие. Таким образом, в этот многообъемлющий круг, соответственно современным понятиям, стало входить все, начиная от детской игры в солдатики до трагического воспроизведения героев на сцене театра...» [Эльконин, 1999, с. 15].

Исследуя взгляды на понятие игры таких мыслителей, как Г. Спенсер, Ф. Шиллер, В. Вундт, В. Всеволодский-Гернгросс, Эльконин приходит к выводу, что человеческая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий утилитарной деятельности, называется игрой.

«Игрой у человека является такое воссоздание человеческой деятельности, при котором из нее выделяется ее социальная, собственно человеческая суть — ее задачи и нормы отношений между людьми» [Эльконин, 1999, с. 22].

1.4 Сходства и различия традиционных игровых практик и геймификации в обучении иностранному языку

Поскольку геймификацией считается применение игровых механик в неигровом контексте, то, как и в любой компьютерной игре, существуют определенные условия внедрения геймификации в процесс обучения, следование которым гарантирует повышение мотивации и вовлеченности обучающихся, и, следовательно, эффективности обучения [Lee, Hammer, 2011].

Однако, рассмотрение данных условий успешного применения геймификации в образовании наиболее эффективно в сравнении геймификации с традиционными игровыми практиками, что обеспечит более полное понимание и более четкое разграничение этих понятий.

Марио Хергер разработал таблицу, которая позволяет сравнить геймификацию и другие игровые техники. Данная таблица помогает выявить особенности родственных, однако не тождественных явлений, таких как геймификация, симуляторы, деловые игры, ролевые игры, традиционные игры, а также выявляет их отличия друг от друга. Параметрами сравнения были обозначены следующие характеристики: наличие цели, спонтанность, наличие четких правил, системность, структура и реальность/игровое пространство [Herger, 2014, с. 25].

Параметр сравнения	Традиционные игры	Ролевые игры	Деловые игры	Симуляторы	Геймификация
Спонтанность	Нет	Да	Нет	Нет	Нет
Наличие правил	Да	Да	Да	Да	Да
Наличие цели	Да	Да	Да	Да	Да
Структура	Да	Да	Да	Да	Да

Реальный мир	Нет	Да	Да/нет	Да/нет	Да
Системность	Нет	Нет	Нет	Да/нет	Да

Таблица 1. Сравнение геймификации и других игровых практик

В соответствии с таблицей 1 можно обнаружить, что геймификация совпадает с традиционными играми в следующих позициях: наличие правил, цели и структуры игры. По данным признакам геймификация также соотносится с деловыми играми. Это именно то, что геймификация перенимает у игры. Достижимая и понятная цель, четкие правила для достижения цели, структура с пошаговой инструкцией прохождения пути к поставленной цели — все это делает игру такой интересной и привлекательной как вид человеческой активности.

Геймификация, в отличие от игры, не должна переносить обучающегося в вымышленный мир и отвлекать от неигровых проблем и задач. Наоборот, при выполнении задач как образовательных, так и игровых, первые из перечисленных всегда остаются в приоритете. Игровые же задачи только помогают поддерживать внутреннюю мотивацию к выполнению образовательных задач на достаточно высоком уровне [Орлова, Титова, 2015].

Наиболее близкими к геймификации являются симуляторы, создающие иллюзию реальности происходящего в компьютерной среде и отвечающие обучающим и тренировочным целям, таким как, например, обучение управлением автомобилем или самолетом. Однако главным отличием геймификации от симуляторов является создание иллюзии игры, использующей механики компьютерной среды в реальности.

Одним из важнейших условий эффективности геймификации — это системность, то есть не частичное включение игры в структуру деятельности, но использование целостного процесса геймификации. Иначе говоря, сопровождение геймификацией всего образовательного курса — от определения целей и задач вплоть до итогового контроля знаний. Для других игровых практик системность не является обязательным элементом.

Для того чтобы обеспечить системность, необходимо использовать некоторые структурные элементы, без которых невозможно представить процесс геймификации.

Зачастую встречаются следующие обязательные элементы, являющиеся основой игровой оболочки или, так называемые, игровые механики:

1. Бейджи (или достижения) — те значки, с помощью которых отмечают взятие конкретной цели. Они предназначены для измерения активности обучающихся, позволяют продемонстрировать свои успехи окружающим и следить за достижениями других обучающихся;

2. Очки (или баллы) — это награды, которые возможно получить за выполнение определенных заданий в процессе обучения. Они позволяют отследить поведение, вести счет, а также обеспечить обратную связь;

3. Рейтинг — показатель, отображающий успехи обучающихся;

4. Лидерборды — таблицы лидеров, на которых обозначаются обучающиеся, достигшие наилучших результатов. Предназначены для демонстрации результатов деятельности, расположенных в порядке убывания от наибольшего количества очков к наименьшему. Такие таблицы могут стать мощным стимулом для обучающихся;

5. Уровни — организованная иерархия прогресса, которая представлена в порядке возрастания ценности или номера. Они дают обучающемуся чувство удовлетворения и продвижения [Зикерманн, Линдер, 2014, с. 35-36];

6. Дайджесты успеха — тематические информационные продукты;

7. Интерактивные элементы — различные элементы, используемые для визуализации процесса.

Кроме того, Карл Кап отмечает, что основой геймификации должны также быть такие элементы игр, как вовлеченность, интерактивность, повествование, визуализация персонажей и решение проблем [Kapp, 2012, p. 25-51].

Количество образовательных сервисов, которые используют геймификацию, ежегодно увеличивается. Кроме того, она применяется во

многих школах, колледжах, университетах, а также в других образовательных учреждениях по всему миру.

В своей работе «The Multiplayer Classroom: Coursework as a Game» геймдизайнер Ли Шелдон описывает свой опыт создания учебного курса по образу многопользовательской игры, оказавшийся успешным, а результатом стала хорошая успеваемость студентов и их заинтересованность.

Система оценивания студентов определяется Шелдоном как ключевой аспект геймифицированности курса. Балльная система — основа системы оценивания: каждый студент начинает курс с нуля баллов; каждое задание, тест или другое любое задание приносит студенту определенное количество баллов [Sheldon, 2012, p. 31-32]. В данной системе студент перестает бояться допустить ошибку и все его внимание сосредотачивается на процессе обучения благодаря тому, что все студенты находятся в равных условиях, вне зависимости от их способностей. По мнению Шелдона командная работа — еще один положительный аспект такого обучения. Зачастую студенты работают индивидуально как в аудиториях, так и выполняя домашнее задание. Данная форма работы не всегда дает положительные результаты, так как студенты теряют интерес к процессу обучения. В свою очередь обучение командному обучению — чрезвычайно важно по той причине, что с его помощью мотивация и вовлеченность студентов в деятельность возрастает.

Говоря о геймификации всего процесса онлайн-обучения, можно сказать, что существуют разные подходы к решению данной проблемы. С одной стороны, элементы геймификации внедряются в систему управления обучением, а, с другой, происходит геймификация как системы управления обучением, так и самой системы обучения.

Выводы по главе 1

1. Геймификация является новым концептом, который получил широкое распространение во многих сферах жизни таких, бизнес, маркетинг, образование, из-за поисков подходов для повышения эффективности деятельности. Геймификация помогает мотивировать пользователей данного

подхода заниматься какой-либо деятельностью, не связанной с игрой, с гораздо большей интенсивностью и продолжительностью.

2. «Игра» и «геймификация» не синонимичные понятия. Игра — вид деятельности, мотивом для которой служит не результат, но собственно процесс, в котором происходит воссоздание и усвоение некоего общественного опыта. Игра, в основном, направлена на получение удовольствия, развлечение, пробуждение интереса. Геймификация, в свою очередь, — создание игровой оболочки, которая применяется в неигровом контексте и направлена на достижение реальных целей.

3. Существуют условия, исполнение которых влияет на эффективность процесса геймификации. Наиболее важным условием является системность, то есть сопровождение геймификацией всего образовательного курса — от определения целей и задач вплоть до итогового контроля знаний. Кроме того, одними из таких условий можно назвать наличие достижимых целей, четких правил для их достижения и внутренней структуры.

4. Геймификация успешно применяется в некоторых учебных заведениях для повышения мотивации и вовлеченности учащихся. Например, Ли Шелдон создал учебный курс по образу многопользовательской игры, результатом которого стали хорошая успеваемость студентов и их заинтересованность. Система оценивания студентов определяется Шелдоном как ключевой аспект геймифицированности курса.

Глава 2. Оценка эффективности применения геймификации с помощью интернет-приложений на уроках английского языка

2.1 Классификация интернет-приложений для осуществления геймификации при обучении английскому языку

Применение интернет-приложений является относительно новым способом изучения иностранного языка, однако он быстро набирает популярность среди пользователей мобильных устройств. Иноязычное образование является процессом непрерывным, поэтому использование мобильных информационных технологий может способствовать повышению интенсивности и качества обучения, так как большинство людей имеет свободный доступ в интернет [Одинокая, Коллерова, 2017, с. 100].

Существует большое количество методов обучения с использованием современных информационных технологий и технических средств, которые стимулируют познавательную активность обучающихся, обеспечивают высокую информационную емкость учебных материалов, повышают интенсивность и эффективность проведения урока, а также обеспечивают его наглядность.

В последнее время стало появляться множество различных образовательных мобильных приложений, направленных на изучение иностранных языков и, в частности, английского. Эффективность данных интернет-приложений обусловлена тем, что они отвечают некоторым (хотя бы одному или двум) механизмам геймификации, которые были выявлены Йо-Кай Чжоу, одним из первых исследователей концепта геймификации. Им были описаны восемь механизмов, которым соответствует любая успешная деятельность, мотивирующая участников данной деятельности на разнообразие решений и активностей [Chou, 2015, p. 4-7].

Данными механизмами являются:

1. Высшее значение и причастность. Сущность данного механизма заключается в осознании важности деятельности и понимании, что участник

был специально выбран для осуществления этой деятельности. Например, выполнение какого-либо проекта, затрачивая значительное количество времени.

2. Развитие и достижение. Это внутренний механизм человека, который помогает делать успехи, развивать навыки и решать встречающиеся проблемы. В данном контексте термин "проблема" является основополагающим, так как получение так называемых бейджей или трофеев не имеет значения без преодоления трудностей.

3. Креативность и обратная связь. О данном механизме идет речь в том случае, когда участники какой-либо деятельности вовлечены в процесс творчества, в результате которого они узнают новую информацию или выполняют задания разными нетрадиционными способами. Участникам необходимы не только новые пути выражения их креативности, но и результаты деятельности, а также получение обратной связи, которая будет регулировать данную деятельность.

4. Владение и контроль. Сущность данного механизма заключается в том, что участники деятельности мотивируются чувством владения чем-либо или контроля чего-либо. Например, автор какого-либо проекта стремится его модернизировать и улучшить.

5. Социальное влияние и взаимосвязь. Данный механизм включает в себя такие элементы, как менторство (или наставничество), признание общества, общение или даже конкуренция и зависть.

6. Редкость и нетерпеливость. Сущность данного механизма заключается в том, что редкость, эксклюзивность или недостижимость чего-либо мотивирует участников деятельности.

7. Непредсказуемость и любопытство. Непредсказуемость — это механизм, который обеспечивает вовлеченность участников посредством их неосведомленности о последовательности дальнейших событий.

8. Утрата и уклонение. Уклонение — механизм, заключающийся в избегании негативных последствий деятельности. Сущность механизма, названного утратой, заключается в том, что различные промедления приведут к

потере шансов на достижение чего-либо. Именно ожидание "утраты" может в большей степени мотивировать участника деятельности.

Мы рассмотрим самые популярные и удобные в использовании интернет-приложения, которые отвечают всем принципам геймификации, а также выявим какому(-им) механизму(-ам) они соответствуют (Приложение А):

1. Приложение Duolingo, которое находится в свободном доступе, позволяет учить не только английский язык, но и французский, итальянский, немецкий, испанский языки. Перед началом использования приложения пользователю предлагается пройти тест, который показывает уровень владения языком. Для загрузки этапов интерактивных занятий требуется соединение с сетью Интернет, что может быть не всегда удобно или возможно. Кроме того, в Duolingo реализуется принцип последовательности в обучении иностранному языку, так как образовательный курс разбит на этапы, задания в которых расположены по принципу «от простого к сложному». В данном образовательном приложении тренируются следующие навыки: устная и письменная речь, чтение и письмо.

В данном интернет-приложении представлены следующие механизмы геймификации: 1. Высшее значение и причастность: идея данного интернет-приложения — предоставление каждому пользователю возможности бесплатно изучать иностранный язык; 2. Развитие и достижение: отслеживание собственного прогресса посредством выполнения ежедневных заданий, у пользователя появляется чувство достижения, что заставляет регулярно пользоваться приложением; 5. Социальное влияние и взаимосвязь: наличие сообществ, которые позволяют пользователям учиться вместе; 6. Редкость и нетерпеливость: для того, чтобы пользоваться интернет-приложением необходимы так называемые "жизни" (если они заканчиваются, необходимо ждать их появления).

2. Мобильное приложение Memrise также дает возможность изучать не только английский язык, но и многие другие. Интерфейс данного приложения — удобный и простой в использовании, что позволяет обучающемуся сразу приступить к выполнению многочисленных заданий. Заучивание новой лексики

происходит с помощью специально подобранных изображений, а также практических интерактивных заданий на повторение и закрепление, что способствует эффективному запоминанию лексического материала. Кроме того, возможно изучение грамматики, развитие навыка аудирования, совершенствование произношения, а также обучение с носителем языка.

В данном интернет-приложении представлены следующие механизмы геймификации: 2. Развитие и достижение: пользователь получает очки за выполнение заданий и отслеживает свой прогресс; 3. Креативность и обратная связь: в приложении есть режим "point and translate", который позволяет переводить слова с помощью камеры смартфона (необходимо навести камеру на какой-либо предмет, его название будет переведено в режиме реального времени), таким образом можно собрать собственную необычную библиотеку слов.

3. В приложении LinguaLeo представлены 6 видов тренировки: мозговой штурм, перевод-слово, слово-перевод, карточки слов, конструктор слов и аудирование. Приложение интегрировано с сайтом, который позволяет изучать лексику, читать и слушать аутентичные тексты, выполнять различные задания. Перед началом использования приложения пользователю предлагается пройти тест, который показывает уровень владения английским языком.

Представленные в интернет-приложении механизмы геймификации: 2. Развитие и достижение: пользователь получает очки за выполнение заданий и отслеживает свой прогресс; 5. Социальное влияние и взаимосвязь: возможность добавлять пользователей в друзья и сравнивать собственный прогресс с прогрессом друзей на основе полученных за день очков, посредством чего выявляется лидер, что приносит соревновательный момент в изучение иностранного языка; 6. Редкость и нетерпеливость: для того чтобы пользоваться приложением, необходимы так называемые "фрикадельки", без которых невозможно изучение новых слов.

4. ClassDojo — это наглядная и удобная система поощрений, содержащая различные роли и уровни доступа. Возможна регистрация в качестве учителя, создающего бейджи, собирающего статистику и делающего групповые

рассылки; в качестве ученика, а также в качестве родителя, который осуществляет контроль над профилем ребенка.

В данном интернет-приложении представлены следующие механизмы геймификации: 2. Развитие и достижение: возможность отслеживать прогресс каждого ученика и присваивать или отнимать очки; 4. Владение и контроль: у каждого ученика есть собственный аватар, он может его изменять и улучшать; 5. Социальное влияние и взаимосвязь: учитель может общаться не только с учениками, но и с их родителями. Кроме того, в приложении есть рейтинг, который может стать причиной конкуренции.

5. Интернет-приложение Edmodo доступно только на английском языке. Зарегистрироваться можно также в качестве учителя, обучающегося или родителя. Приложение дает возможность делить учеников на группы, задавать домашнее задание, фиксировать прогресс каждого ученика.

В интернет-приложении представлены следующие механизмы геймификации: 3. Креативность и обратная связь: учитель и ученики могут публиковать различные заметки; 5. Социальное влияние и взаимосвязь: учитель может общаться не только с учениками, но и с их родителями.

6. Интернет-приложение Classcraft создано на основе многопользовательской онлайн-игры. Зарегистрироваться можно также в качестве учителя, обучающегося или родителя. В процессе обучения преподаватель поощряет обучающихся очками опыта за хорошую работу и помощь другим или отнимает некоторое количество очков за плохое поведение или недостаточную активность на уроке. Благодаря возможности организации командной работы происходит развитие полноценного сотрудничества между учениками.

Представленные в интернет-приложении механизмы геймификации: 2. Развитие и достижение: возможность отслеживать прогресс каждого ученика и присваивать или отнимать очки; 5. Социальное влияние и взаимосвязь: учитель может общаться не только с учениками, но и с их родителями. Кроме того, в приложении есть рейтинг, который может стать причиной конкуренции.

Таким образом, можно сделать вывод, что такие интернет-приложения как Duolingo, Memrise, LinguaLeo используют игровые механики, характерные для геймификации, однако они направлены на самостоятельное изучение английского языка. Что касается приложений ClassDojo, Edmodo, Classcraft, их основной целью является создание игровой оболочки на уроке английского языка, то есть они помогают преподавателю геймифицировать процесс обучения. Геймификация, в свою очередь, повышает эффективность урока за счет формирования более устойчивой мотивации и интереса к иноязычному образованию.

На основе данных выводов можно представить следующую авторскую таблицу, которая классифицирует данные приложения:

Интернет-приложения	
Обучающие оболочки, геймифицирующие учебный процесс	Приложения, направленные на самостоятельное изучение иностранного языка
ClassCraft ClassDojo Edmodo	Duolingo Memrise LinguaLeo
Использование приложений	
Деление учеников на пары/группы	Тренировка таких навыков, как устная и письменная речь, чтение, письмо
Учитель может отнять/присвоить очки успеха за определенные достижения	Тест, определяющий уровень владения ИЯ
Рейтинг учеников и лидерборды	Многочисленные задания (грамматика/лексика)
Обратная связь (учитель-ученик-родитель)	

Таблица 2. Классификация интернет-приложений

На основании данных о скачиваемости интернет-приложений, направленных на самостоятельное изучение иностранного языка, наиболее популярными из них можно назвать Duolingo и Memrise, что связано с тем, что данные интернет-платформы ориентированы на международный рынок, тогда как приложение LinguaLeo, в основном, на российский (Приложение В).

Несмотря на это, все вышеупомянутые платформы предлагают широкий спектр различных возможностей для самостоятельного изучения иностранных языков.

Что же касается интернет-приложений, которые помогают геймифицировать учебный процесс, наиболее популярными из них, на основании данных об их скачиваемости, являются ClassDojo и Edmodo (Приложение Г). Однако ClassDojo обладает более широким спектром возможностей, которые позволяют облегчить процесс создания игровой оболочки урока. Именно поэтому данное интернет-приложение было взято за основу для создания методических рекомендаций для учителя по его использованию на уроках английского языка.

Помимо вышеупомянутых приложений существуют различные интернет-ресурсы, которые основываются на игровых механиках, используемых в геймификации. Данные интернет-приложения помогают разнообразить образовательный процесс, а также позволяют получать знания самостоятельно, без помощи учителя [Chou].

1. TEDed — образовательное интернет-приложение, которое дает учителю возможность создавать анимированные видео-уроки. Каждое видео может сопровождаться планом урока, проверочными текстами, открытыми вопросами и дополнительной информацией.

В интернет-приложении представлен такой механизм геймификации, как:

3. Креативность и обратная связь: позволяет преподавателям создавать собственные видео-уроки и публиковать их в сети интернет.

2. Coursera — образовательная интернет-платформа, где можно проходить онлайн-курсы по различным отраслям знаний. Они созданы профессорами лучших университетов мира. Данная платформа, помимо прохождения онлайн-курсов, позволяет общаться с сокурсниками, выполнять различные упражнения, сдавать тесты, а также экзамены по окончании прохождения курса.

Представленные в интернет-приложении механизмы геймификации: 2. Развитие и достижение: позволяет обучающимся получить ученую степень; 5. Социальное влияние и взаимосвязь: позволяет ученикам и учителям сотрудничать и общаться.

3. UdeMy — интернет-платформа, которая позволяет педагогам выкладывать собственные онлайн-курсы, а обучающимся, в свою очередь, их приобретать и учиться в режиме онлайн.

В данном интернет-приложении представлены следующие механизмы геймификации: 2. Развитие и достижение: позволяет отслеживать процесс обучающегося и поощряет закончить курс (обучающийся получает трофей по его окончании); 3. Креативность и обратная связь: преподаватель имеет возможность создать собственный курс; 4. Владение и контроль: возможность преподавателю получать пассивный доход.

4. Tinycards — интернет-приложение, которое предлагает учить новые слова с помощью карточек. В его основе лежит интервальное повторение новых понятий и слов до полного усвоения материала.

Представленные в интернет-приложении механизмы геймификации: 2. Развитие и достижение: наличие геймифицированных элементов, которые позволяют отслеживать прогресс и получать достижения; 3. Креативность и обратная связь: возможность создавать собственные карточки и делиться ими с другими пользователями приложения.

5. Khan Academy — образовательное интернет-приложение, которое позволяет слушать лекции на различные темы на английском языке. После выбора темы предлагается пройти тест, который определяет, насколько хорошо обучающийся осведомлен в данной области, что помогает интернет-сервису предоставлять новую и неизученную информацию.

Механизмы геймификации, представленные в интернет-приложении: 1. Высшее значение и причастность: данное интернет-приложение использует данный механизм для того, чтобы завершить миссию, суть которой предоставление бесплатного образования для всех; 5. Социальное влияние и взаимосвязь: ученики, поддерживающие проект, могут видеть друг друга и общаться между собой.

Таким образом, можно сказать, что существует большое количество интернет-приложений, с помощью которых преподаватель может не только

геймифицировать образовательный процесс в школе, но и привнести некоторое разнообразие, например, путем создания собственного видео-урока.

2.2 Методические рекомендации по использованию интернет-приложений на уроке английского языка в 7-8 классах

Приложения ClassDojo, Edmodo, Classcraft специально были созданы для использования на уроках в школе, как уже было упомянуто ранее, они помогают учителю геймифицировать процесс обучения. Несмотря на то, что интерфейс данных интернет-приложений достаточно прост, необходимо дать методические рекомендации по работе с ними, так как они редко используются на уроках учителями (на основе приложения Б).

Следующие методические рекомендации разработаны на базе приложения ClassDojo [ClassDojo].

На этапах мотивации и целеполагания учителем могут быть использованы учебно-методические материалы из раздела, который называется "Большие идеи" (Big Ideas), где собраны различные видеоматериалы и задания к ним, предоставляющие возможность создать эффект повествования на уроке. Например, в ходе урока в 8 классе на тему: «Все их знают», ученики, в первую очередь, самостоятельно определяют тему урока с помощью картинок знаменитых людей, затем учитель предлагает создать ментальную карту "Какими чертами обладает знаменитый и успешный человек" (необходимо, чтобы ученики назвали такую черту как "настойчивость" или "упорство"). После этого показывается ролик, где отображено, каким образом "настойчивость" или "упорство" помогает добиться поставленных целей. В заключение учитель, с помощью серии продуманных вопросов, наводит учеников на мысль, что при выполнении заданий конкретного урока они также должны проявить настойчивость, чтобы стать немного успешнее. Таким образом, на уроке может применяться такой элемент геймификации, как повествование.

Что касается такой игровой механики как визуализация персонажей, то можно сказать, что она обеспечивается наличием у каждого ученика собственного аватара, которого он может самостоятельно изменять. Модернизируя и изменяя своего персонажа, ученики сильнее вовлекаются в учебный процесс.

На различных этапах урока данное интернет-приложение может быть использовано для выбора того ученика, который будет отвечать.

На тех этапах урока, где предусмотрена парная работа или работа в группах, использование приложения может быть направлено на деление учеников на пары, которое невозможно предугадать, так как оно происходит случайно, что обеспечивает новизну, которая обязательна на уроках английского языка и важна для поддержания интереса к предмету. Кроме того, групповая работа также может быть организована с помощью приложения, что поможет избежать споров и недовольства из-за распределения на группы, а также будет способствовать укреплению отношений внутри коллектива. Благодаря случайному выбору, каждый раз ученики работают в непривычных для себя группах, которые при обычных условиях не могли сформироваться, что способствует установлению новых контактов.

На этапе отработки пройденного грамматического материала учителю предоставляется возможность назначить каждому ученику в паре свою "зону ответственности". Например, при выполнении такого задания как "Разрезная грамматика" один из учеников должен будет составлять слова в правильном порядке, чтобы получилось грамматически правильное предложение, а другой ученик должен контролировать правильность, доказывая свою точку зрения с помощью правил в приведенном примере, называя случай употребления того или иного времени, а также находя специальные временные маркеры. Время выполнения задания может контролироваться с помощью таймера.

Подобным образом на уроке может быть организована работа над такими рецептивными видами речевой деятельности, как чтение и аудирование. В ходе работы ученики могут быть объединены в несколько групп, члены которых должны будут выполнять свое конкретное задание, связанное с текстом

(письменным либо устным). Такая работа обеспечивает разнообразие, а также способствует сплочению учеников, так как взаимопомощь и взаимоответственность — неотъемлемые составные части такой формы работы.

На разных этапах работы учитель может присваивать очки успеха за правильное и быстрое выполнение задания. Обучающиеся могут получать баллы прогресса за активную работу и правильные ответы на вопросы учителя. У учеников, которые игнорируют, не выполняют качественно задания или нарушают дисциплину, очки успеха отнимаются, что способствует падению их рейтинга, и, следовательно, они занимают более низкие позиции в таблицах лидерства, предназначенных для демонстрации результатов деятельности. Данные «лидерборды» могут стать мощным стимулом в обучении, особенно в подростковом возрасте, когда лидерство наиболее важно для учеников, и они стремятся проявить свои лидерские качества во всех сферах деятельности.

На итоговом этапе учебного занятия учитель может дать обучающимся домашнее задание с помощью приложения, что поможет сэкономить время урока. Также интернет-приложение помогает реализовать индивидуальный подход, так как наиболее успешные или, наоборот, слабые ученики могут получать задания, которые будут соответствовать их уровню владения английским языком. Родители тоже имеют возможность увидеть, что задано, и проконтролировать выполнение домашнего задания.

На этапе рефлексии учитель может присвоить наиболее успешным ученикам бейджи по итогам всего урока. В свою очередь, ученики также могут учителю присвоить бейдж в том случае, если им понравилась работа учителя и собственно проведенный урок, что может мотивировать как учеников, так и учителя. Также все участники учебного процесса могут оставить свои комментарии о том, что понравилось или не понравилось, а, в случае учителя, что нужно еще повторить, над чем поработать.

Помимо этого, каждый учитель может самостоятельно разработать те критерии, за которые ученикам будут присваиваться баллы, например: правильность выполнения задания, скорость его выполнения, готовность

домашнего задания, устные навыки, письменные навыки, взаимопомощь, креативность и т.д.

Данное интернет-приложение также позволяет создать портфолио для каждого ученика, которое может пополняться различными письменными работами.

Главным преимуществом ClassDojo является не только помощь учителю в создании игровой оболочки, но и наличие мгновенной обратной связи, учитель имеет возможность дать какие-либо рекомендации по выполнению заданий, а ученики и родители задать различные вопросы, что упрощает процесс делового общения.

Таким образом, на обычном уроке английского языка могут быть использованы игровые механики, которые способствуют вовлечению учеников в процесс обучения и приносят новизну и необычность уроку английского языка.

Несмотря на все преимущества геймификации, существуют определенные риски ее внедрения в учебный процесс, например: повышение конкуренции между учениками в классе, стремление получить бонусы, демотивация посредством лидербордов. Данных негативных последствий возможно избежать посредством коллективных форм работы, в ходе которых оцениваются не только знания ученика, его коммуникативный навык и лидерские качества, но также взаимопомощь. Кроме того, в ходе коллективной работы ученики могут осуществлять взаимоконтроль, что является развитием регулятивных универсальных учебных действий.

2.3. Результаты использования геймификации на уроках английского языка в 7-8 классах

Процесс создания игровой оболочки на уроках английского языка в школе не может быть спонтанным, он требует анализа возможностей учеников в классе, наблюдения за ними, а также тщательной подготовки.

В ходе подготовки учителем разрабатываются критерии, за которые ученики будут получать баллы, продумываются элементы повествования, а

также разрабатываются различные правила, так как геймификация подразумевает введение определенных правил, которые будут способствовать вовлечению учеников в процесс иноязычного образования, например, таких как:

1. Начисление бонусных баллов за активную работу на уроках, нетривиальность и своевременность выполнения заданий учениками;

2. Применение системы штрафов. Штрафные баллы призваны понижать оценку. Они начисляются за неготовность к уроку, невыполнение домашних заданий, плохое поведение;

3. Расчет итоговой оценки из среднеарифметического показателя работы ученика в течение семестра с учётом полученных бонусных баллов и оценки полученной во время контрольной работы, таким образом, ученик может улучшить или ухудшить показатель своих знаний за счёт контрольной работы

Данная бонусная программа вовлекает учеников в учебный процесс.

Для того, чтобы процесс оценивания учеников стал более простым, была разработана авторская формула, по которой оно может производиться:

$$\text{оценка} = \frac{a_1+b_2+c_3+\dots+dn}{n+z} + \frac{z*5}{n+z} + \frac{\text{остаток} \left(\frac{\text{баллы}}{5}\right)}{n+z+1}, \text{ где:}$$

a_1, b_2, c_3, \dots, dn – оценка за контрольные точки;

n – количество баллов за контрольные точки;

z – целая часть от дроби $\frac{\text{баллы}}{5}$

Первое и второе слагаемые в формуле – это среднеарифметический показатель оценки, а третье слагаемое — это часть бонусной оценки, которую успел заработать ученик. При очередной порции бонусных баллов оценка выйдет за предел пятибалльной системы, но должен учитывать динамику роста оценки. Для примера можно продемонстрировать тенденцию роста оценки при текущих показателях оценок: 3,3,3,3,3 (пять троек) при прохождении контрольных точек (критериев, устанавливаемых педагогом): $3,8 = 8$ баллов, $4,3 = 32$ балла, $4,5 = 48$ баллов, $4,6 = 72$ балла, $4,7 = 84$.

В этом случае интенсивный рост оценки наблюдается в интервале (от 1 до 16 баллов), дальнейший рост баллов большого влияния на оценку не оказывает, скорее вносит в процесс *соревновательный характер*, так как по количеству

набранных за семестр бонусов выявляются самые активные студенты подгрупп и группы, которым присваиваются статусы – «лидер».

Равномерное распределение контрольных точек по неделям и постепенный рост сложности заданий позволяют вовлечь учеников в учебный процесс. График контрольных точек, содержание, время выполнения условия выполнения и критерии оценивания по каждой контрольной точке оглашаются ученикам перед выполнением очередного контрольного блока.

Данная формула помогает оценить эффективность применения геймификации на уроках иностранного языка, так как с помощью нее можно отследить прогресс ученика от первой контрольной точки к последней, что является показателем его вовлеченности в учебный процесс. А вовлеченность, в свою очередь, является показателем эффективности. Средний показатель оценок за письменные работы близок по своему значению к оценке «хорошо», составил – 3,8; 70% учеников уложились в график сдачи заданий, 30% учеников сдавали с задержкой; 97% по результатам опроса, выразили позитивное отношение к предложенной стратегии обучения.

Что касается предметных, метапредметных и личностных результатов, прописанных во ФГОС, то можно сказать, что геймификация помогает их достичь, так как геймификация не отвлекает ученика от решения неигровых задач и проблем, а, наоборот, помогает создать более сильную мотивацию, обеспечивает большую вовлеченность и формирует положительное отношение к учебе.

Таким образом, помощью применения геймификации могут быть достигнуты следующие предметные результаты:

1. создание основы для формирования интереса к совершенствованию достигнутого уровня владения изучаемым иностранным языком, в том числе на основе самооценки и самонаблюдения, к использованию иностранного языка как средства получения информации, к изучению второго/третьего иностранного языка;

2. формирование и совершенствование иноязычной коммуникативной компетенции; расширение и систематизация знаний о языке, расширение

лингвистического кругозора и лексического запаса, дальнейшее овладение общей речевой культурой;

3. умение формулировать собственное мнение средствами иностранного языка, обогащение компетенций (лингвокультурологической, коммуникативной, лингвистической и т. д.), формирование и развитие универсальных учебных действий в процессе работы с языковым материалом;

4. достижение допорогового уровня иноязычной коммуникативной компетенции [О внесении изменений ...].

Использование геймификации помогает достичь следующих метапредметных результатов:

1. умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

2. умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;

3. владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности [О внесении изменений ...].

Создание игровой оболочки на уроках иностранного языка позволяет достичь таких личностных результатов, как:

1. общее представление о мире как о многоязычном и поликультурном сообществе; осознание языка, в том числе иностранного, как основного средства общения между людьми;

2. формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию [О внесении изменений ...].

Выводы по главе 2

Обучение с помощью интернет-приложений, в частности мобильных приложений, имеет ряд преимуществ как для обучающегося, так и для преподавателя [Приходько, 2015, с. 147-151].

Во-первых, рассмотрим преимущества данной методики с точки зрения обучающегося:

1. в игровой форме проходит закрепление усвоенных в течение урока знаний, используются специальные методики, которые направлены на гарантированное запоминание учебного материала;

2. возможно формирование обучающимся необходимых речевых образцов и навыков коммуникации как в режиме работы «ученик — мобильное приложение», так и в пределах внутригрупповой коммуникации;

3. удобное хорошо структурированное преподнесение основных тем курса в привычной для современного поколения форме, то есть мобильном приложении;

4. контроль правильности и своевременности выполнения заданий производится автоматизировано, также мобильные приложения содержат некоторые средства, которые способствуют дополнительной мотивации.

Во-вторых, необходимо также рассмотреть преимущества использования интернет-приложений с точки зрения преподавателя:

1. мобильные приложения — персонализируемый инструмент усвоения речевых образцов и навыков коммуникации;

2. они позволяют выявить особо проблемные темы или вопросы, которые требуют повторения, при наличии соответствующих механизмов аналитической обработки результатов обучения;

3. дает возможность преподавателю сформировать творческую, игровую среду за счет освобождения времени, так как «рутинные» задачи решаются с помощью приложения;

4. является дополнительным способом вовлечения обучающихся в деятельность и повышения их мотивации к изучению английского языка.

Помимо этого, применение геймификации на уроках английского языка отвечает требованиям ФГОС, так как ее применение повышает мотивацию и вовлеченность обучающихся в процесс обучения, что помогает достичь требуемых предметных, метапредметных, а также личностных результатов.

Подводя итог, можно сказать, что интернет-приложения, направленные на изучение иностранных языков (ClassDojo, Edmodo, Classcraft), дают возможность персонализировать процесс изучения, вводят новые методы управления учебным процессом, добавляют в урок соревновательный элемент и игровую составляющую, а также мотивируют обучающихся и повышают их интерес. Кроме того, важным преимуществом использования приложений является повышение качества изучения иностранного языка. Тем не менее, требуется разработка структурированной методики преподавания предмета с помощью интернет-приложений.

Заключение

Концепт игры является традиционным объектом исследования в теории и методике образования, так как игровые технологии досконально описаны, изучены и систематизированы, а игровые элементы используются в педагогике на протяжении многих веков. В свою очередь, индустрия интерактивных развлечений (или индустрия компьютерных игр) является стремительно развивающимся сектором экономики, в котором используются современные механизмы и платформы, дающие невероятные результаты вовлечения аудитории.

Можно сказать, что, на данный момент, большинство обучающихся недостаточно мотивированы и заинтересованы в изучении иностранного языка, в частности, английского. Поэтому использование привычных для них технологий, которые представлены в видеоиграх, позволит сделать процесс обучения более привлекательным.

Ряд преподавателей некоторых передовых учебных заведений уже применяют геймификацию в своих учебных курсах, создавая их по образу многопользовательской игры, результатом чего становится хорошая успеваемость обучающихся и их заинтересованность.

Таким образом, геймификация — совершенно новая методика, которая приносит положительные результаты, повышает эффективность обучения и позволяет решать реальные проблемы и задачи.

Что касается интернет-приложений, которые помогают преподавателю в создании игровой оболочки, то их использование на уроках английского языка является закономерным явлением, так как информационные технологии прочно укоренились в культуре современного мира и используются во всех сферах общественной жизни.

Приложения ClassDojo, Edmodo, Classcraft — это обучающие оболочки, которые, основываясь на принципах современных видеоигр, являются эффективными инструментами для мотивации, способствуют полноценному

сотрудничеству между обучающимися и помогают преподавателю осуществлять контроль.

В ходе исследования были изучены подходы как зарубежных, так и отечественных авторов, что помогло выявить положительные аспекты, также как и аспекты критики применения геймификации образования.

Также была разработана и апробирована авторская классификация интернет-приложений, методическое обеспечение, а также схема оценки, использование которой помогает отследить прогресс учеников, который, в свою очередь, доказывает эффективность применения геймификации на уроках английского языка в современной школе.

Список литературы:

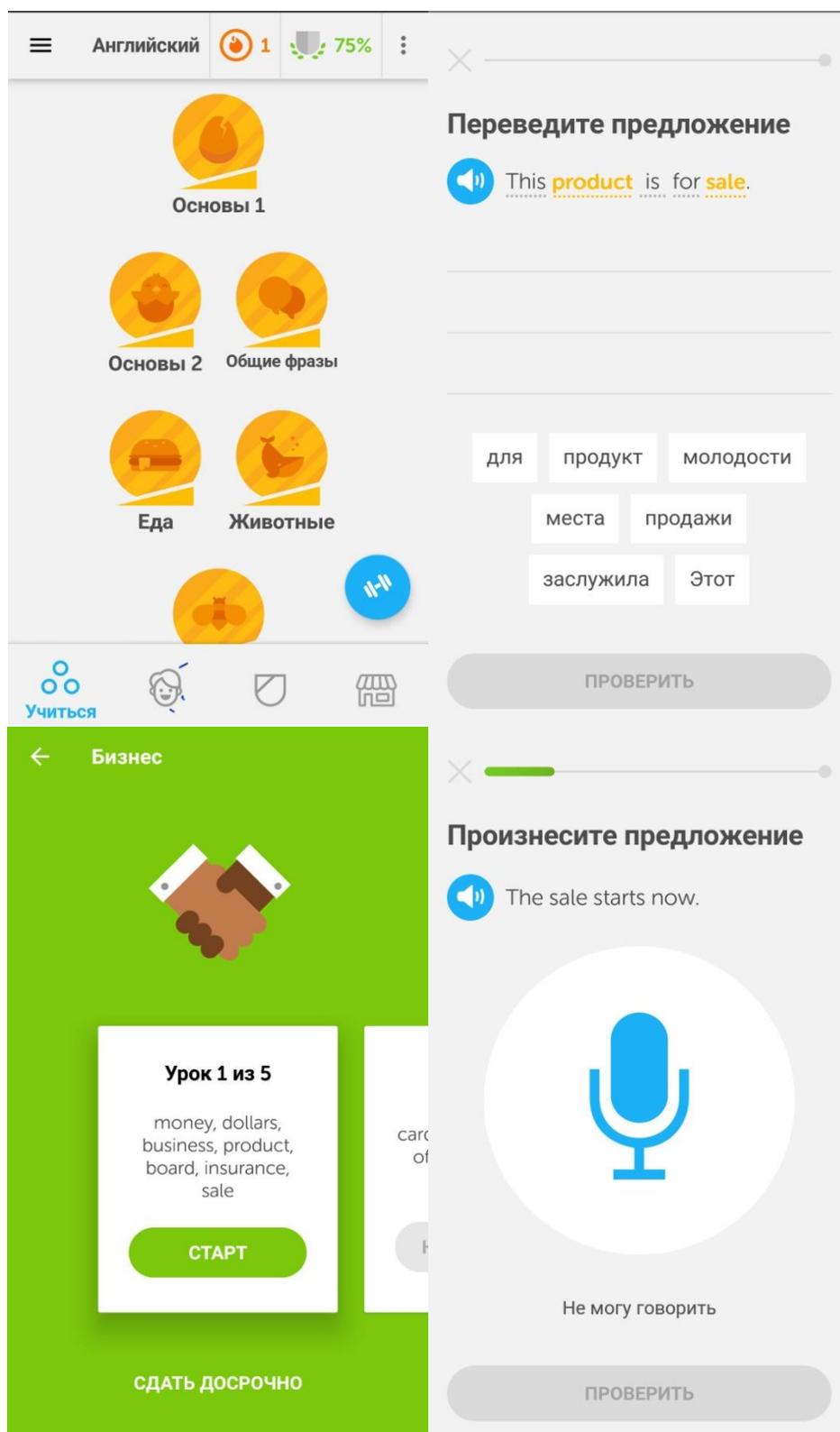
1. Российская Федерация. Приказы. О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. № 1897. - 2015. - 31 дек.
2. Атлас новых профессий [Электронный ресурс]. URL: <http://atlas100.ru/catalog/obrazovanie/> (дата обращения: 15.05.18)
3. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. М.: Эксмо, 2016. 576 с.
4. Вербх Кевин. Курс «Геймификация»: Сервер онлайн-образования Coursera [Электронный ресурс]. URL: <https://www.coursera.org/learn/gamification> (дата обращения: 10.03.2018)
5. Вербх Кевин, Хантер Дэн. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. М.: МИФ, 2015. 224 с.
6. Выготский Л. С. Педагогическая психология. М.: Педагогика-пресс, 1999. 536 с.
7. Зикерманн Г., Линдер Дж. Геймификация в бизнесе: как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014. 272 с.
8. Одинокая М. А., Коллерова М. В. Роль образовательных мобильных приложений в изучении английского языка // Интерактивная наука. 2017. №12. С. 100-102.
9. Орлова О. В., Титова В. Н. Геймификация как способ организации обучения // Вестник ТГПУ. 2015. №9. С. 60-64.
10. Приходько Е. А. Современные информационные (мобильные) технологии в преподавании грамматики английского языка // Вестник МГЛУ. 2015. №9. С. 147-151.
11. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий. М.: Народное образование, 2005. 556 с.

12. Хейзинга Йохан. Homo Ludens. Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры. СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2017. 416 с.
13. Шульц Д. П., Шульц С. Э. История современной психологии. СПб.: Издательство «Евразия», 2002. 532 с.
14. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. 360 с.
15. Bartle R. A. Designing Virtual Worlds. The USA: New Riders Publishing, 2004. 741 p.
16. Chou Y. Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards. The USA: Createspace Independent Publishing Platform, 2015. 514 p.
17. Chou Y. The 10 Best Educational Apps that Use Gamification for Adults in 2018 [Электронный ресурс]. URL: http://yukaichou.com/gamification-examples/top-10-education-gamification-examples/?utm_source=Octalysis+ happenings&utm_campaign=a90932ce5d-EMAIL_CAMPAIGN_2017_09_25&utm_medium=email&utm_term=0_55a1efbedd-a90932ce5d135635845&mc_cid=a90932ce5d&mc_eid=904bd573c5#.WwrR8e6FOpr (дата обращения: 01.05.2018)
18. ClassDojo. Big Ideas [Электронный ресурс]. URL: <https://ideas.classdojo.com/> (дата обращения: 15.05.2018)
19. Deterding S. Gamification: Toward a Definition [Электронный ресурс]. URL: <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf> (дата обращения: 16.03.2018)
20. Gee J. P. What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy. The UK: Palgrave Macmillan, 2004. 225 p.
21. Herger M. Enterprise Gamification. The USA: Kindle Edition, 2014. 368 p.
22. Kapp K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. The USA: John Wiley & Sons, 2012. 336 p.
23. Lee J. J, Hammer J. Gamification in Education: What, How, Why Bother? // Academic Exchange Quarterly, 2011.

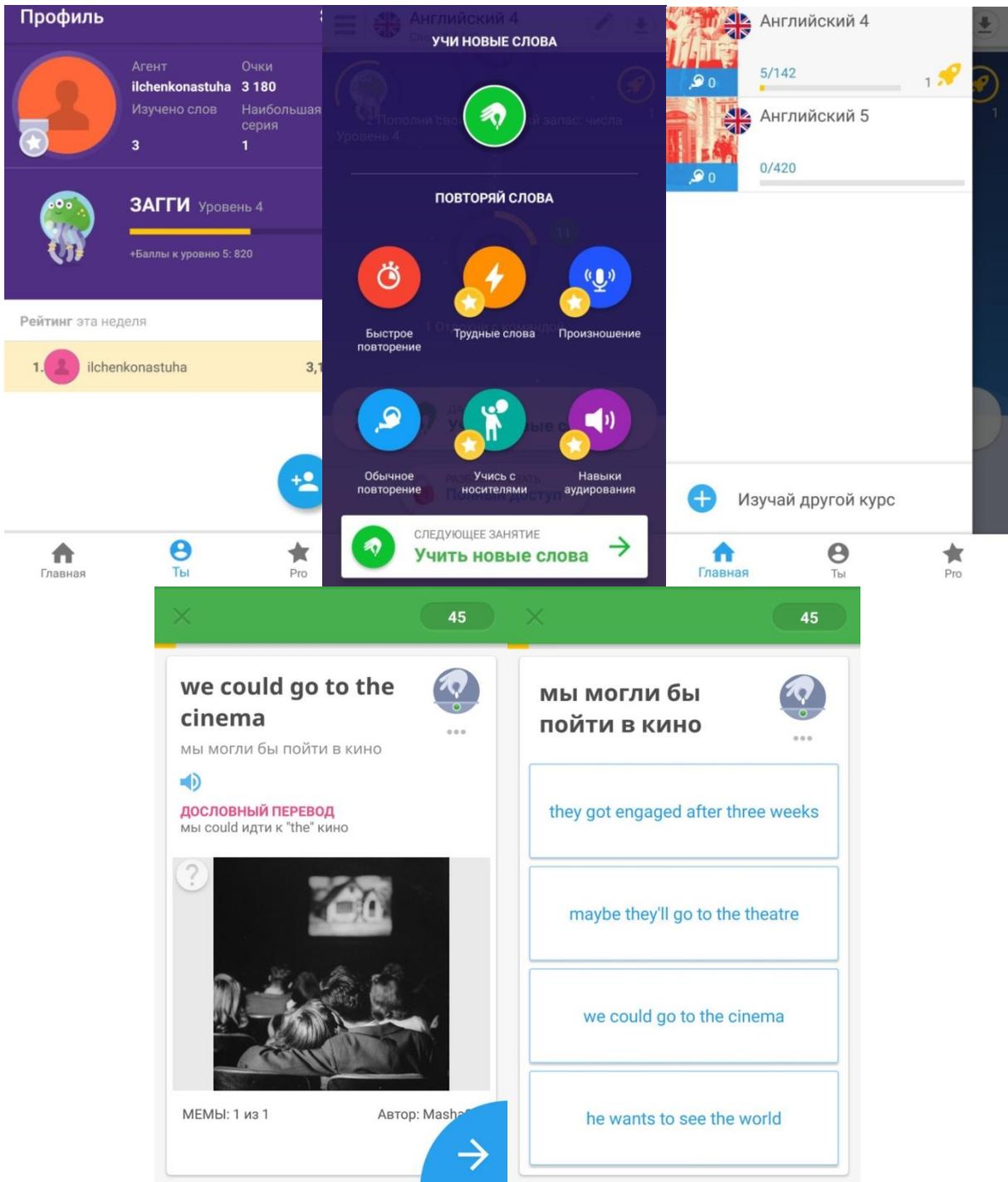
24. MacMillan D. "Gamification": A Growing Business to Invigorate Stale Websites [Электронный ресурс]. 2011. URL: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2011-01-19/gamification-agrowing-business-to-invigorate-stale-websites> (дата обращения: 16.03.2018)
25. Nicholson S. A User-Centered Theoretical Framework for Meaningful Gamification // Games + Learning + Society Conference. 2012. P. 223-230.
26. Sawyer B., Smith P. Serious Games Taxonomy [Электронный ресурс]. 2008. URL: <https://thedigitalentertainmentalliance.files.wordpress.com/2011/08/serious-games-taxonomy.pdf> (дата обращения: 15.03.2018)
27. Sheldon L. The Multiplayer Classroom: Coursework as a Game. Boston, USA: Course Technology, 2012. 284 p.
28. Schell J. Visions of Gamepocalypse [Электронный ресурс]. URL: <http://longnow.org/seminars/02010/jul/27/visions-gamepocalypse/> (дата обращения: 3.03.2018)
- Справочная литература:**
29. Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus [Электронный ресурс]. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/gamification?q=Gamification%2B> (дата обращения: 10.03.2018)
30. English Oxford Living Dictionaries [Электронный ресурс]. URL: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/gamification> (дата обращения: 10.03.2018)

Приложение А

Интернет-приложение Duolingo



Интернет-приложение Memrise

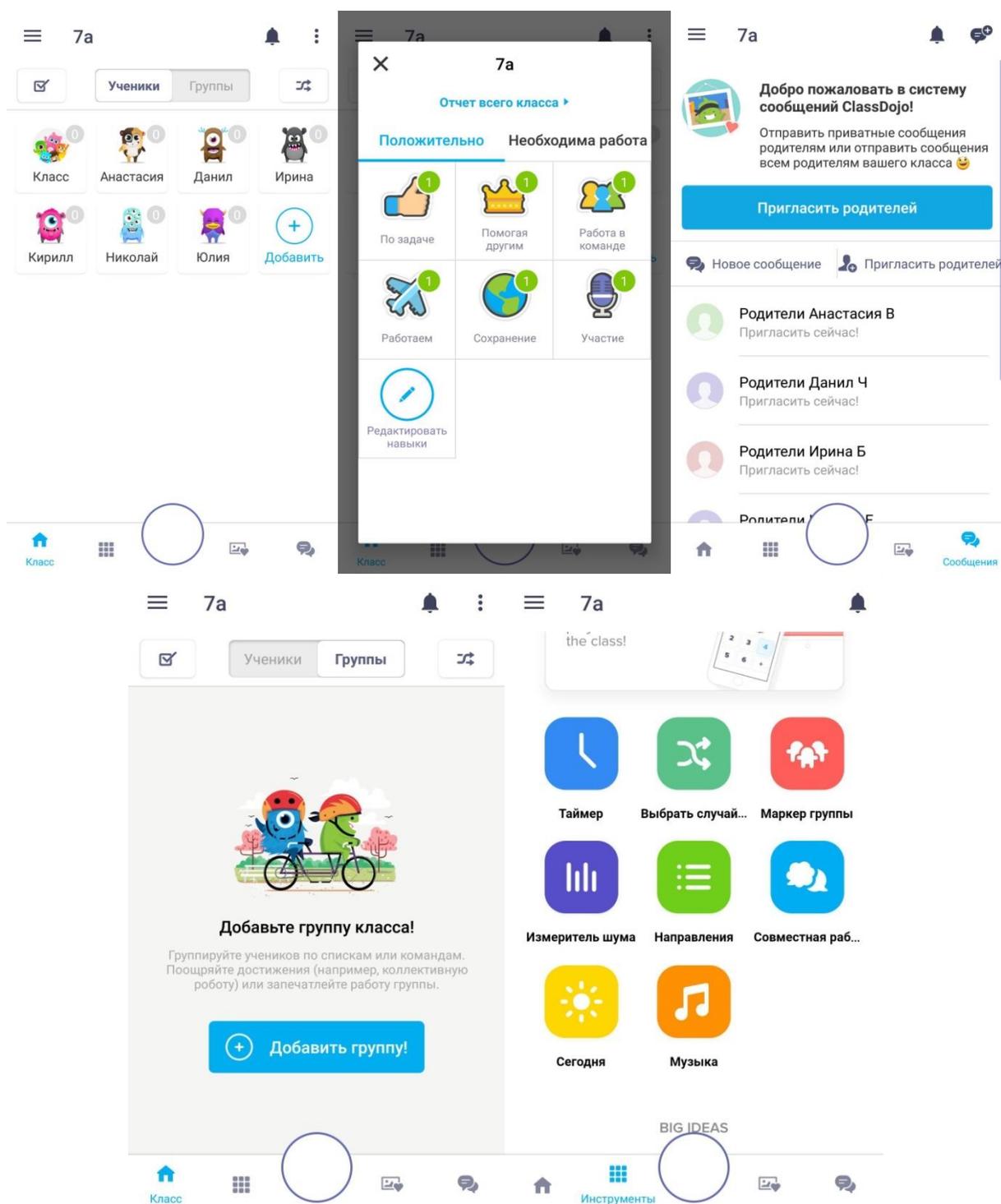


Интернет-приложение LinguaLeo

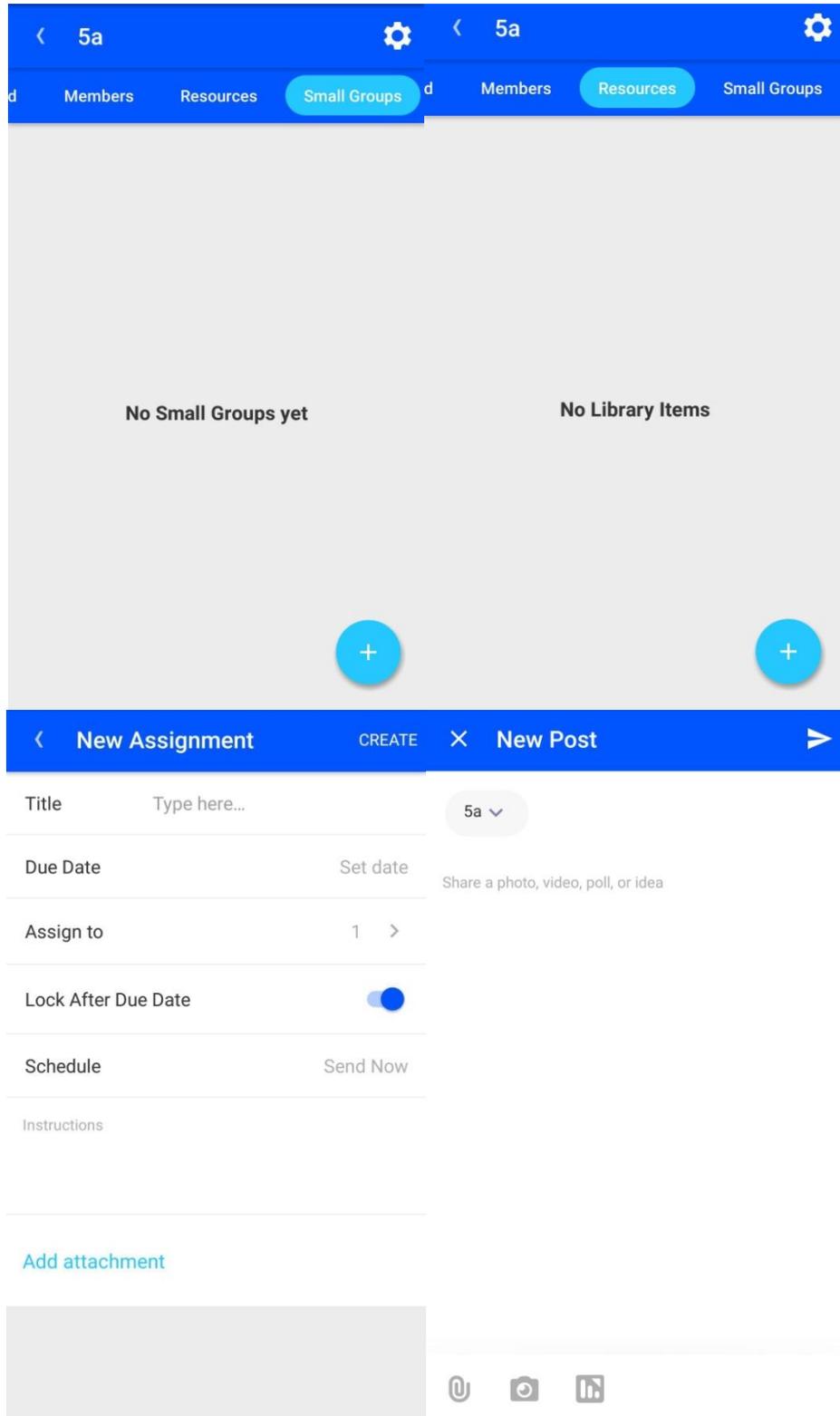
The screenshot displays the LinguaLeo application interface, divided into several sections:

- Тренировки (Training):** A grid of exercise cards including:
 - Мой словарь (My Dictionary):** A dropdown menu.
 - Брейншторм (Brainstorm):** 31 items, 0 time, 0 correct.
 - Слово-перевод (Word-translation):** 31 words.
 - Перевод-слово (Translation-word):** 31 words.
 - Лео-Спринт (Leo-Sprint):** Level 2.
 - Аудирование (Listening):** Level 5.
- Коллекции (Collections):** A grid of content cards:
 - TED Talks:** 200 materials.
 - Самое вкусное (The most delicious):** 30 materials.
 - TED Искусство (TED Art):** 50 materials.
 - TED Бизнес (TED Business):** 50 materials.
- Словарь (Dictionary):** A search bar with the text "Поиск" and a list of words with their Russian translations:
 - advice (совет)
 - age (возраст)
 - apartment (квартира)
 - bag (сумка)
 - begin (начинать)
 - bus (автобус)
 - careful
- Грамматика (Grammar):** A section for "НАЧИНАЮЩИЙ" (Beginner) with lessons:
 - Present Simple (Простое настоящее)
 - Past Simple (Простое прошедшее)
 - Future Simple (Простое будущее)
 - Numerals (Числительные)
 - Articles (Артикли)
 - Personal pronouns (Личные местоимения)

Интернет-приложение ClassDojo



Интернет-приложение Edmodo



Интернет-приложение Classcraft

✕ HP	✕ XP
-10 За негативное отношение	+60 Верный ответ на вопрос во время урока
-10 Опоздание	+75 Помощь другому ученику с классной работой
-15 Being negative in class	+100 Активная работа на уроке
Новый шаблон HP	Новый шаблон XP

🔍 Другое значение

Демо-класс

👥 КЛАСС
★ TEAM

+
GP
-
-/+

Waylon Ansari
19 4
+
GP
-
-/+

Mimi Cantu
13 23
+
GP
-
-/+

Diego Ewert
24 9
+
GP
-
-/+

Nestor Levier
14 21
+
GP
-
-/+

Elayne Rabideau
+
GP
-
-/+

🔍 Другое значение

Class Tools

Случайные события

Колесо фортуны

Приложение Б

Технологическая карта урока

Учитель	Ильченко Анастасия Петровна
Предмет	Английский язык
Класс	8
Тема	Everybody Knows Them (Все их знают)
Цель	Научиться употреблять новые лексические единицы и пройденный грамматический материал в диалогической речи.
Задачи	Образовательные: Освоить новые лексические единицы по теме "Все их знают"; повторить изученный грамматический материал (the Present Perfect). Развивающие: Развивать умения говорения; развивать воображение при моделировании ситуаций общения. Воспитательные: Воспитывать культуру языкового общения.
УУД	Личностные: Уметь выбирать оптимальные формы во взаимоотношениях с одноклассниками, строить взаимоотношения, развивать готовность помочь. Коммуникативные: Формировать умения слушать и вступать в диалог для поддержания беседы. Познавательные: Уметь осознанно строить речевое высказывание по образцу, формулировать ответы на вопросы учителя и одноклассников. Регулятивные: Планировать свою деятельность, моделировать ситуации поведения в классе, определять и формулировать цель урока, планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей.
Ресурсы:	УМК "New Millennium English" 8 класс, авторы: О. Б. Дворецкая, Н. Ю. Казырбаева; раздаточный материал; интернет-приложение ClassDojo
Организационные	Фронтальная, парная

формы урока	
-------------	--

Технологическая карта урока "Everybody knows them" с дидактической структурой

Дидактическая структура урока	Деятельность учеников	Деятельность учителя. Учебные задачи и задания	Задания для учащихся, выполнение которых приведёт к достижению запланированных результатов	Планируемые результаты	
				Предметные	УУД
Этап мотивации к учебной деятельности	Приветствие, мотивация на основе картинок и повествования.	Организационный момент. Приветствие учеников и создание рабочей атмосферы. Речевая зарядка.	<p>Посмотреть на картинки, изображающие фотографии известных людей (исторические личности, современные знаменитые люди), ответить на вопрос учителя (What do these people have in common?).</p> <p>Создание ментальной карты (какими качествами должен обладать знаменитый человек)</p> <p>Показ ролика, где показано, насколько упорство важно для того, чтобы стать знаменитым и успешным (https://ideas.classdojo.com/f/perseverance-the-dip-1).</p>	Узнавать знакомый лексический материал в иной форме.	<p><i>Личностные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - адекватная мотивация учебной деятельности. <p><i>Регулятивные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - самооценка готовности к уроку.
Этап целеполагания	Сформулировать цель урока в виде конечного образовательного продукта. Определить план действий для	Используя наводящие вопросы, учитель подводит обучающихся к цели урока (к тому, что ученики должны	Прием «мозговой штурм».	Формулировать цели урока на английском языке. Определять элементы, необходимые для	<p><i>Познавательные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -принимать участие в беседе; -формулировать и ставить

	достижения цели: что сделать, чего добиться, чем овладеть (вопросно-ответная форма)	быть такими же настойчивыми в процессе урока, как и герои ролика, выполнять все задание, что поможет им быть успешнее).		достижения цели урока.	познавательные задачи. <i>Регулятивные:</i> -уметь планировать свою деятельность в соответствии с целевой установкой. <i>Личностные:</i> -мотивация учебной деятельности. <i>Коммуникативные:</i> -взаимодействовать с учителем во время фронтальной беседы.
Этап получения новых знаний	Изучить новый лексический материал и осуществить его первичное закрепление в различных заданиях.	Ознакомление с новым лексическим материалом (включая семантизацию). Логическое структурирование и дополнение предложенного материала.	Задание "словарное домино". Запись и перевод новой лексики в словарь (celebrity, world-famous, well-known, courageous, hero, outstanding, etc). Выполнение заданий с новой лексикой на идентификацию, дифференциацию и подстановку на основе УМК и раздаточного материала; активизация нового лексического материала. (Задание выполняется в парах)	Уметь распознавать новую лексику, использовать языковую и зрительную догадку.	<i>Познавательные:</i> -осуществлять актуализацию новых лексических единиц. <i>Регулятивные:</i> -принимать и сохранять учебную цель и задачи. <i>Коммуникативные:</i> -слушать учителя и друг друга для воспроизведения и восприятия необходимых сведений. <i>Личностные:</i> -формировать навыки сотрудничества в разных ситуациях.
Этап отработки	Вспомнить пройденный	Повторение	Задание "разрезная	Уметь отличать и	<i>Коммуникативные:</i>

пройденного грамматического материала	грамматический материал (образование the Present Perfect, маркеры, случаи употребления) и выполнить задание.	грамматического материала; помощь в случае затруднений.	грамматика". (Задание выполняется в парах. С помощью интернет-приложения ClassDojo каждому ученику назначается своя "обязанность". Например: один ученик собирает предложение, другой же осуществляет контроль, называет случай употребления того или иного времени).	использовать в различных видах речевой деятельности время the Present Perfect.	-слушать учителя и друга для воспроизведения необходимых сведений поддержания учебно-деловой беседы.
Этап применения новых знаний	Составить диалог с помощью предложенных таблиц-опор.	Контроль действий, помощь в случае затруднений.	Применение знаний лексического и грамматического материала. Умение выходить из трудного положения в условиях дефицита языковых средств. (Для обеспечения новизны деление на пары может производиться с помощью интернет-приложения ClassDojo).	Уметь сопоставлять информацию и вступать в коммуникацию.	<i>Познавательные:</i> -осуществлять актуализацию лексических и грамматических форм в речи. <i>Регулятивные:</i> -осознать важность изучения грамматики и лексики. <i>Личностные:</i> -формировать навыки общения. <i>Коммуникативные:</i> -умение выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации
Рефлексия	Проанализировать	Подвести итоги урока,	С помощью интернет-	Оценить собственную	<i>Познавательные:</i>

	<p>качество своей работы с помощью интернет-приложения ClassDojo.</p>	<p>установить соответствие полученного результата и поставленной цели.</p>	<p>приложения учитель присваивает или отнимает баллы успеха. Учитель задает вопросы. Домашнее задание задается с помощью интернет-приложения.</p>	<p>работу на уроке, а также работу учителя. С помощью приложения отвечают на вопросы учителя.</p>	<p>-оценивать процесс и результат своей деятельности. <i>Коммуникативные:</i> -формулировать собственное мнение и позицию. <i>Регулятивные:</i> -осуществлять контроль. <i>Личностные:</i> -формировать адекватную мотивацию учебной деятельности; -понимать значение знаний.</p>
--	---	--	---	---	---

Приложение В

Технологическая карта урока

Учитель	Ильченко Анастасия Петровна
Предмет	Английский язык
Класс	7
Тема	Friends and Friendship (Дружба)
Цель	Научиться употреблять новые лексические единицы в диалогической речи.
Задачи	Образовательные: Активизировать лексические единицы по теме "Дружба" в речи. Развивающие: Способствовать развитию произвольного внимания, логической и слуховой памяти, аналитического мышления. Воспитательные: Привить понимание ценности настоящей дружбы.
УУД	Личностные: Уметь выбирать оптимальные формы во взаимоотношениях с одноклассниками, строить взаимоотношения, развивать готовность помочь. Коммуникативные: Формировать умения слушать и вступать в диалог для поддержания беседы. Познавательные: Уметь осознанно строить речевое высказывание по образцу, формулировать ответы на вопросы учителя и одноклассников. Регулятивные: Планировать свою деятельность, моделировать ситуации поведения в классе, определять и формулировать цель урока, планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей.
Ресурсы:	УМК "New Millennium English" 7 класс, авторы: О. Б. Дворецкая, Н. Ю. Казырбаева; раздаточный материал; интернет-приложение ClassDojo; видеоматериал.
Организационные формы урока	Фронтальная, групповая, парная

Технологическая карта урока "Friends and Friendship" с дидактической структурой

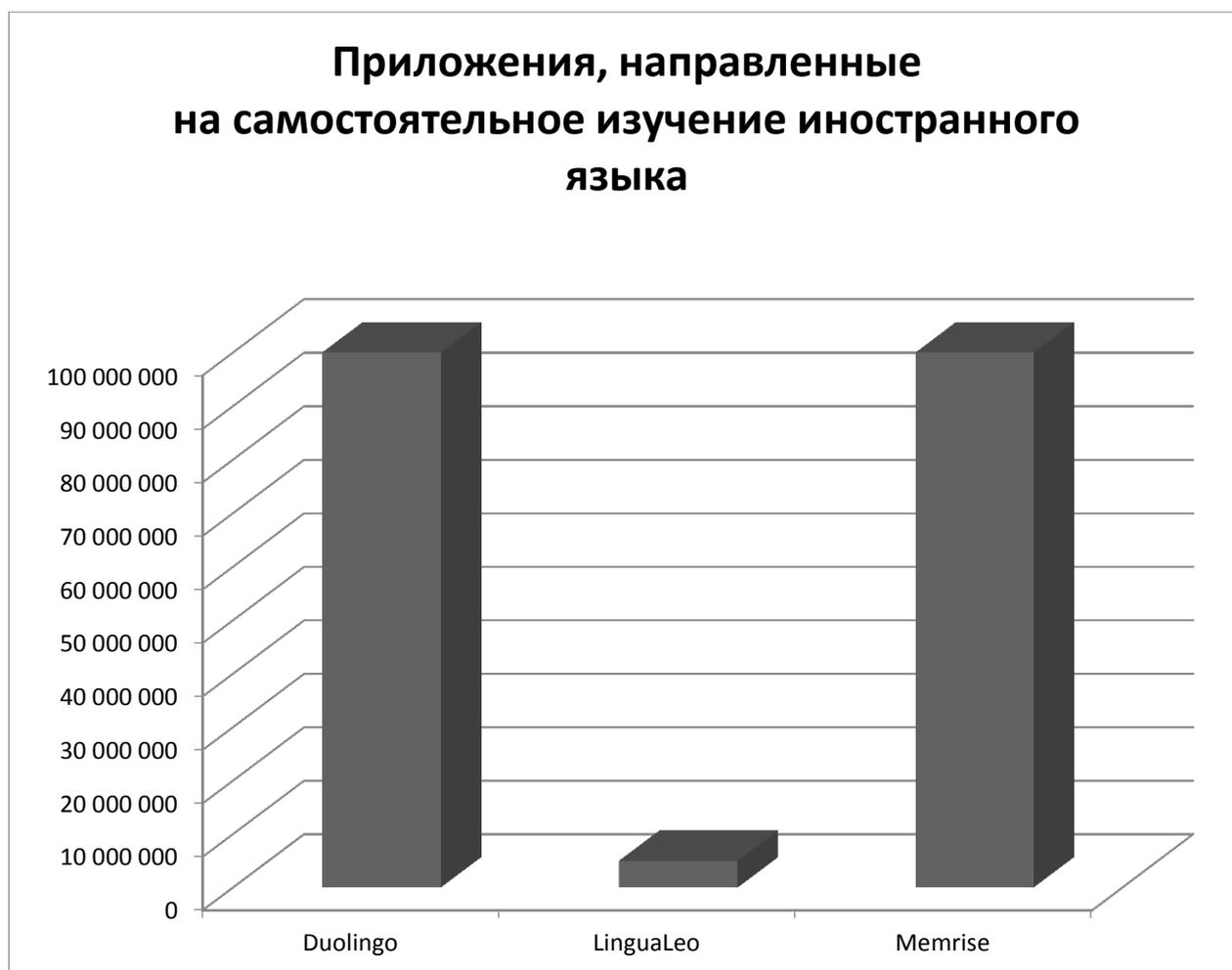
Дидактическая структура урока	Деятельность учеников	Деятельность учителя. Учебные задачи и задания	Задания для учащихся, выполнение которых приведёт к достижению запланированных результатов	Планируемые результаты	
				Предметные	УУД
Этап мотивации к учебной деятельности	Приветствие, определение темы урока по фрагменту из мультфильма "Мадагаскар": выделяют существенную информацию на основе увиденного материала, выдвигают гипотезы темы урока.	Организационный момент. Приветствие учеников и создание рабочей атмосферы. Речевая зарядка.	Посмотреть на фрагмент из мультфильма и ответить на вопросы учителя (What is this video about? How do the characters treat each other?). (Выбор ученика, который будет отвечать, производится с помощью интернет-приложения ClassDojo)	Узнавать знакомый лексический материал в иной форме.	<i>Личностные:</i> - адекватная мотивация учебной деятельности. <i>Регулятивные:</i> - самооценка готовности к уроку.
Этап целеполагания	Сформулировать цель урока в виде конечного образовательного продукта. Определить план действий для достижения цели: что сделать, чего добиться, чем овладеть (вопросно-ответная форма)	Используя наводящие вопросы и картинки, учитель подводит обучающихся к цели урока.	Прием «мозговой штурм». (Выбор ученика, который будет отвечать, производится с помощью интернет-приложения ClassDojo)	Формулировать цели урока на английском языке. Определять элементы, необходимые для достижения цели урока.	<i>Познавательные:</i> -принимать участие в беседе; -формулировать и ставить познавательные задачи. <i>Регулятивные:</i> -уметь планировать свою деятельность в соответствии с целевой установкой. <i>Личностные:</i> -мотивация учебной деятельности. <i>Коммуникативные:</i> -взаимодействовать с

					учителем во время фронтальной беседы.
Этап получения новых знаний	Изучить новый лексический материал и осуществить его первичное закрепление в различных заданиях.	Ознакомление с новым лексическим материалом (включая семантизацию). Логическое структурирование и дополнение предложенного материала.	Задание "словарное домино". Запись и перевод новой лексики в словарь (shy, friendly, cheerful, kind, polite, helpful, etc). Выполнение заданий с новой лексикой на идентификацию, дифференциацию и подстановку на основе УМК и раздаточного материала; активизация нового лексического материала. (Задание выполняется в парах. Для обеспечения новизны деление на пары может производиться с помощью интернет-приложения ClassDojo)	Уметь распознавать новую лексику, использовать языковую и зрительную догадку.	<i>Познавательные:</i> -осуществлять актуализацию новых лексических единиц. <i>Регулятивные:</i> -принимать и сохранять учебную цель и задачи. <i>Коммуникативные:</i> -слушать учителя и друг друга для воспроизведения и восприятия необходимых сведений. <i>Личностные:</i> -формировать навыки сотрудничества в разных ситуациях.
Этап актуализации опорных знаний	Прослушать аудиотекст и выполнить задание из УМК ex. 5a, 5b, p.79	Дать четкие установки на первое и второе прослушивание. Контроль за выполнением задания. Проверка понимания.	Выполнения задания (групповая работа, где у каждого ученика свое задание: 1 - прослушивание на общее понимание, 2 - поиск определенных грамматических структур (the Present Perfect Tense), 3 - выполнение задания 5a, 4 - выполнение задания 5b) Взаимоконтроль. Обсуждение (How can you make a new friend?)	Формирование навыков аудирования.	<i>Познавательные:</i> -осуществлять актуализацию опорных знаний. <i>Коммуникативные:</i> -слушать установки учителя восприятия необходимых сведений. <i>Регулятивные:</i> -осуществление взаимоконтроля.
Этап	Составить диалог на	Контроль действий,	Применение знаний нового	Уметь	<i>Познавательные:</i>

<p>применения новых знаний</p>	<p>основе аудирования с помощью предложенных таблиц-опор и ex. 5с, р. 79.</p>	<p>помощь в случае затруднений.</p>	<p>лексического и пройденного грамматического материала. Умение выходить из трудного положения в условиях дефицита языковых средств.</p> <p>(Для обеспечения новизны деление на пары может производиться с помощью интернет-приложения ClassDojo. Можно также менять партнеров диалога для поддержания интереса).</p>	<p>сопоставлять информацию и вступать в коммуникацию.</p>	<p>-осуществлять актуализацию лексических и грамматических форм в речи.</p> <p><i>Регулятивные:</i> -осознать важность изучения грамматики и лексики.</p> <p><i>Личностные:</i> -формировать навыки общения.</p> <p><i>Коммуникативные:</i> -умение выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации</p>
<p>Рефлексия</p>	<p>Проанализировать качество своей работы с помощью интернет-приложения ClassDojo.</p>	<p>Подвести итоги урока, установить соответствие полученного результата и поставленной цели.</p>	<p>С помощью интернет-приложения учитель присваивает или отнимает баллы успеха. Учитель задает вопросы. Домашнее задание задается с помощью интернет-приложения.</p>	<p>Оценить собственную работу на уроке, а также работу учителя.</p> <p>С помощью приложения отвечают на вопросы учителя.</p>	<p><i>Познавательные:</i> -оценивать процесс и результат своей деятельности.</p> <p><i>Коммуникативные:</i> -формулировать собственное мнение и позицию.</p> <p><i>Регулятивные:</i> -осуществлять пошаговый контроль.</p> <p><i>Личностные:</i> -формировать адекватную мотивацию учебной деятельности.</p>

Приложение Г

Диаграммы скачиваемости интернет-приложений на основе данных
Google Play



Приложение Д

Диаграммы скачиваемости интернет-приложений на основе данных
Google Play

Обучающие оболочки, геймифицирующие учебный процесс

