

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
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

Коваль Александра Александровна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Геймификация как средство формирования регулятивных УУД
старшекласников в процессе обучения английскому языку

Направление подготовки **44.03.05** Педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы Иностранный язык и
иностранный язык (английский язык и немецкий язык)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой

канд.пед.наук, доцент Майер И.А.

« 5 » июня 2019 г.

Руководитель

канд.пед.наук., доцент Таранчук Е.А.

« 18 » мая 2019 г.

Дата защиты « 22 » июня 2019 г.

Обучающийся

Коваль А.А.

« 11 » мая 2019 г.

Оценка отлично

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	3
1. Феномен игры и геймификации	6
1.1 Понятие «игра» и ее характеристика	6
1.2 Понятие геймификации и ее характерные черты	13
1.3 Научные подходы к определению игры и геймификации	16
Выводы по главе 1	29
2. Практическое внедрение геймификационной оболочки для развития регулятивных УУД у обучающихся старших классов	31
2.1 Геймификация в рейтинге	31
2.2 Примеры использования игр в учебном процессе	39
Выводы по главе 2	42
Заключение	44
Список использованных источников	46
Приложение А	49
Приложение Б	51
Приложение В	52
Приложение Г	53
Приложение Д	55

Введение

В современном быстро развивающемся мире каждый желает идти в ногу со временем. Данная тенденция не обошла и современное образование, которое предполагает внедрение новых технологий обучения. Одной из таких образовательных технологий является геймификация образования, которая широко и успешно используется по всему миру. Поэтому существует важность изучения, развития и применения данного подхода в условиях российского образования. Использование геймификации в образовании по мнению известных исследователей положительно сказывается на развитии универсальных учебных действий, прежде всего регулятивных, что в конечном итоге повышает результативность обучения.

Актуальность исследования обуславливается тем, что в связи с тем, что успехи в обучении напрямую зависят от вовлеченности и интереса обучающегося и с введением Федерального государственного образовательного стандарта нового поколения (ФГОС), предъявляющего достаточно большие требования к результатам обучения, возникает необходимость в новых способах и средствах реализации требуемых результатов обучения, которые будут эффективными на этапе старшей школы. Регулятивные УУД играют крайне важную роль на данном этапе обучения, так как сформированность именно этих УУД позволяет обучающимся прогнозировать результаты и уровень своих знаний, выделять и осознавать то, обучающийся уже усвоил и что нужно еще усвоить, мобилизовать свои силы и энергию к волевым усилиям, ставить цели и формулировать задачи. Данные умения крайне важны при подготовке к сдаче Единого Государственного Экзамена, а также при поступлении в учебные заведения.

Современная научная литература пока не обладает единым теоретическим подходом к определению термина **геймификация**. Многие эксперты по геймификации, такие как Э. Берн, Й. Хейзинга, Г.Зиккерман, К.Вербах, и т.д, определяют ее, как процесс, где осуществляется применение игровых механик в неигровом контексте.

Объектом в данном исследовании является развитие регулятивных универсальных учебных действий.

Предметом является создание геймификационной оболочки как средства развития регулятивных УУД.

Цель – внедрение геймификации в процесс обучения английскому языку с целью развития и формирования регулятивных УУД у обучающихся старших классов.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

- Рассмотреть особенности феномена геймификации;
- Изучить разные подходы к определению геймификации;
- Проанализировать примеры успешного опыта применения геймификации в процессе обучения;
- Внедрить геймификацию в процесс обучения для развития и формирования регулятивных УУД у старшеклассников.

В данной работе использовались такие методы научного исследования, как анализ психолого-педагогической и методической литературы по проблеме исследования, наблюдение, беседа, обработка полученных данных.

Теоретическую основу исследования составили работы ведущих ученых по проблемам оптимизации процесса обучения (А.М. Новиков, А.В. Маркеева и др.); использования игровых технологий и их влияния на оптимизацию процесса обучения (Д.Б. Эльконин, Л.С. Выготский, Н.П. Аникеева и др.) применение геймификации для повышения мотивации (Вербах Кевин, Эрик Берн, Jessica Hammer, Gabe Zikermann).

Апробация и внедрение результатов. Основные результаты исследования были представлены на XX Международном научнопрактическом форуме студентов, аспирантов и молодых ученых "Молодежь и наука XXI века".

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

библиографического списка. Базу исследования составила практика в учреждении МАОУ «Гимназия №9». Этапы работы над выпускной квалификационной работой включали в себя: изучение литературы и составления плана исследования, написания основной части, написания введения, заключения, заготовки приложений и оформления списка использованных источников, подготовка к защите.

1. Феномен игры и геймификации

1.1 Понятие «игра» и ее характеристика

Игра является неотъемлемой частью нашей жизни. Она имеет множество проявлений. Поэтому можем даже не замечать, когда играем мы, или играют с нами. Этот способ привлечения внимания и развития мотивации исследовался и изучался философами, педагогами и лингвистами чуть ли не с древних времен.

Например, Платон считал игру не только обязательным компонентом в воспитании ребенка, но и неотъемлемой частью жизни взрослых людей: игры объединяют народ, помогают ему жить в мире и «снискать милость богов», игрушками которых, по мнению философа, мы и являемся [Платон, 2015].

А Фридрих Шиллер даже полагал, что игра способна заставить человека творить, сформировать свое мировоззрение и пройти путь становления его как личности.

Для исследования данного феномена необходимо проанализировать несколько определений.

ИГРА — вид деятельности в условных ситуациях, воссоздающих те или иные области действительности [Ермак, 2011].

Игра - активность индивида, направленная на условное моделирование той или иной развернутой деятельности [Дынкина, 2017].

Игра — тип осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в ее результате, а в самом процессе. Также термин «игра» используют для обозначения набора предметов или программ, предназначенных для подобной деятельности [Эльконин, 1978].

Игра — форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры [Выготский, 1968].

Обобщая все данные выше определения, можно заметить, что все источники называют игру «видом деятельности», которая создает и моделирует ту или иную ситуацию. Как правило, игра обладает своими законами, рамками и условностями, и сама по себе игра непродуктивна.

Игра уже давно не является чем-то новым, но ее большое значение начало признаваться лишь недавно, несмотря на то, что игра является частью почти каждого нашего проекта, работы или бытовой жизни. Более того, именно благодаря игре можно извлекать выгоду. Игра проходит красной нитью через всю культуру и историю человечества. Многие великие умы исследовали великий феномен игры и пытались заглянуть под пелену праздности и выяснить ее настоящую суть.

По мнению Й. Хейзинги, если мы станем анализировать любую человеческую деятельность до самых пределов нашего познания, она покажется не более чем игрой. Это дает ему основания считать, что человеческая культура возникает и разворачивается в игре. Сама культура, по мнению Й. Хейзинги, носит игровой характер. По мнению Хейзинги, игра старше культуры. В его концепции - это культурно-историческая универсалия [Хейзинга, 2016].

«Игра» в классической философии рассматривается в деятельностно-социальном ключе. Интерпретируется игра, прежде всего, как характерная особенность определенной активности индивида, отличной от трудовой деятельности и от общения, но в то же время содержащей данные деятельности. Толкование игры в работах Ж. Пиаже, Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, Д. Б. Эльконина, С. Миллера, Я.Л. Морено, Э. Берна способствует осознанию психологической природы игрового бытия.

Игра выполняет ряд важных социокультурных функций для общества, служит одним из средств первичной социализации, способствуя вхождению нового поколения в это же самое общество сообщество; является сферой эмоционально насыщенной коммуникации, объединяющей людей с различным социальным положением и профессиональным опытом; игровое пространство сохраняет и воспроизводит архаичные навыки и ценности, утратившие в процессе развития

человеческого общества свой первоначальный практический смысл [Кириллов, 2014].

На основе перечисленных концептов и определений можно выделить несколько важнейших факторов игры:

1. Правила. Для игры правила являются ее скелетом, на который накладываются ее реальность, порядок и рамки. Правила являются самой главной частью игры и игрового процесса, ибо без них она не имеет формы, пространства и согласованности.

2. Противопоставление игры обыденности жизни. Игровая реальность достаточно отличается от обыденной. Как было упомянуто ранее, в игре царствуют правила, которые могут полностью разниться с реальностью. Наблюдая за различными играми детей - ролевыми, например таких как: «дочки матери», «войнушки» и других, можно заметить, что играющий, переходя в игровое поле, обретает новую личность. За секунду ребенок принимает на себя роль пирата, доктора, матери или кого-либо иного.

3. Временная и пространственная замкнутость. Создание нового мира подразумевает рамки, внутри которых новая игровая реальность будет существовать. Так, на примере многих спортивных игр можно наблюдать ограничения в пространстве игровыми полями и временные рамки их проведения. Временная замкнутость говорит нам о том, что игра может начаться и закончиться. Именно в этот оговоренный отрезок времени и разворачивается игровой процесс. Как ранее было оговорено, игра разворачивается в определенных пространственных рамках. Это может быть заранее выбранное место или же наоборот - спонтанное.

4. Игра — акт свободного действия. Игра не проходит в давлении или принуждении. Тот, кто пытается принудить кого-либо к игре, получает только воспроизведение игрового процесса, так как сама игра имеет цель в самой себе и строится на свободном согласовании единого мира с его правилами.

5. Одна из самых важных черт игры — ее цель. Часто игра характеризуется как бесцельная, от этого и несерьезная, деятельность. Такая

характеристика считается несправедливой. Хотя, конечно, игра не преследует никаких целей из внешнего, реального мира и в большинстве аспектов даже не связана с ним, и для его наблюдателей она является несерьезной, однако все меняется в пространстве самой игры. Цель игры заключается в ней самой, в самой ее сути. Хёйзинга утверждал: «Игра — это функция, которая исполнена смысла. В игре вместе с тем играет нечто, выходящее за пределы непосредственного стремления к поддержанию жизни, нечто, вносящее смысл в происходящее действие. Всякая игра что-то значит. Назвать активное начало, которое придает игре ее сущность, духом — было бы слишком; назвать же его инстинктом — было бы пустым звуком. Как бы мы его ни рассматривали, в любом случае эта целенаправленность игры являет на свет некую нематериальную стихию, включенную в самое сущность игры» [Хейзинга, 2016].

Формы и виды игры. В литературе авторы приводят множество классификаций типов, форм и видов игр. Однако все классификации игр будут условны, новые игры изобретаются постоянно. Кроме того, у каждого педагога, психолога ученого или философа разные взгляды на один и тот же предмет.

Существуют игры, которые могут восприниматься только лишь в какой-то определенной ситуации, и исчезать вместе с ней, они неповторимы и индивидуальны: игра рождается, проигрывается и исчезает навсегда. Такие игры не имеют традиции. Также существуют игры с короткой традицией — это могут быть игры, рождающиеся в каком-то конкретном коллективе — детском или взрослом — и становятся игрой, традиционной лишь для данного коллектива. Но есть и игры, традиционные для всех людей, которые живут столетиями и даже тысячелетиями, например, шахматы [Новиков, 663 с.].

Следовательно, существует огромное множество игр. Тем не менее, целом можно выделить четыре типа игр: с правилами, «без правил», сюжетно-ролевые и импровизированные.

Сюжетно-ролевые игры, как и игры с правилами, входят в социум, в действительность, где человек живет с другими и для других. Интересно, что среди

игр, в которые играют дети разных стран, обычно имеют место «Дочки—матери», «Больница», «Школа», «Магазин», «Войнушка» [Новиков]. Благодаря этим играм осваиваются основные и базовые аспекты человеческих взаимоотношений: воспитание, обучение, уход, обмен, конфликт. Таким образом осваиваются социальные стереотипы поведения, социальные роли и нормы отношений, которые помогают человеку адаптироваться в обществе.

Импровизированные и «игры без правил», являющиеся обратными по своему действию в отношении сюжетно-ролевых игр, заставляют играющего выйти из реальной ситуации. В них, конечно, игрок может принимать на себя роли, но не социальные, а игровые.

«Игры без правил» вовсе не подразумевают полное отсутствие каких-либо законов. В данном типе игр нет правил в привычном понимании как инструкций, утвержденных кем-либо, обязательных для следования. В таких играх правила и законы составляются и материализуются самими игроками.

Необходимо отметить, что во всех типах игр правила являются неотъемлемой частью формы игры, и неважно – прописаны эти правила самими игроками, или они являются закрепленными и непоколебимыми. При изменении даже одного пункта правил или его части — получится совсем иную игру. Например, если в шахматах изменить правило передвижения по доске, допустим, ферзя или слона — получится совсем другая игра [Семенов, 1984].

Многие формы игр имеют большую роль в преподавании. Во многих учебных заведениях применяются такие формы, как ролевые игры, исследование конкретных случаев, проекты, исследование на предприятиях, сценарии, деловые игры и т. д. Рассмотрим описание некоторых форм действий игровой деятельности, возможных для применения на занятиях в общеобразовательном учреждении.

Изучение конкретного случая. Идея метода основывается на том, что обучающиеся сталкиваются со случаем из собственной практики. Они обсуждают его с коллегами, ищут совместно пути решения, предлагают собственные варианты разрешения проблемы, обосновывают его, а потом сравнивают с тем решением, которое было принято на практике. Данный метод из шести этапов.

1. Знакомство с конкретным случаем. Цель
2. – понимать проблемную ситуацию и ситуацию принятия решения.
3. Информация, полученная из материалов выбранной задачи и самостоятельной обработки информации. Цель – научиться добывать информацию, необходимую для поиска решения, и оценивать ее.
4. Обсуждение возможных альтернативных решений. Цель – развитие альтернативного мышления.
5. Резолюция – выявление решения в группах. Цель – сопоставление и оценка вариантов решения.
6. Диспут – защита группами своего решения. Цель – аргументированная защита решений.
7. Сопоставление итогов - сравнение решений, принятых в группах, с решением, встречающимся в действительности. Цель – оценить взаимосвязь интересов, в которых находятся отдельные решения [Маркеева, 2015].

Имитационные игры. Имитационная игра нашла свое применение во многих стратегиях обучения, включающих в себя игровые элементы. Это могут быть ролевые, конфликтные, деловые игры, игры для принятия решений, компьютерные имитации на базе деловой игры и т. д. Такие игры сочетают следующие элементы: соревнование, кооперация, правила, рефлектирующие характерные черты действительности. Большую роль в обучении имеют деловые и ролевые игры.

Ролевая игра позволяет преподавателю оформить процесс обучения в виде игровой деятельности и моделировании конфликтных ситуаций из жизни, а студентам – узнать о разных социальных формах поведения в приближенных к действительности игровых ситуациях, не опасаясь серьезных последствий или проблем в случае некорректного поведения.

Деловые игры. Имитация реальных ситуаций во время проведения игры является основой деловой игры. Такие игры состоят из двух компонентов: из модели и самой игры. Модель определяет игровые рамки и создает базу для игры.

Игрокам в данной игре предоставляется возможность принимать решения в рамках соответствующей модели.

Метод направляющего текста. Данный метод можно рассматривать в качестве центрального метода обучения, выполняющего в рамках учебных задач функцию направления и структурирования учебного процесса. Метод направляющего текста предполагает шесть фаз: информацию, планирование, принятие решения, выполнение, контроль, оценку. Направляющие тексты представляют собой обычно письменные инструкции для самостоятельного управления учебным процессом. В рамках своих функций они дают информацию о содержании и целях учебного процесса и о дополнительных источниках информации для обработки заданной задачи.

Проектный метод. Данный метод является для преподавателя альтернативой урочной системе, который помимо всего прочего дополняет ее и расширяет границы творческой работы. Проектный метод активизирует познавательную деятельность учеников, выступает средством развития таких качеств, как самостоятельность, умение принимать решения и отвечать за последствия. Ученик осваивает новые способы деятельности и приобретает мотивацию, вовлекаясь в активный познавательный процесс [Игра..., 2015]. Для проектной работы характерны следующие этапы:

1. Определение темы и целей.
2. Определение и анализ проблемы, постановка задач, изучение инструкций и рекомендаций.
3. Выбор оптимального варианта решения проектной работы.
4. Практическое выполнение проектного задания.
5. Презентация проекта.

Обучающиеся с самого начала принимают участие в выборе проектов и целей. На всех этапах проектной деятельности преподаватель является независимым консультантом. По мере продвижения проекта преподаватель все меньше и меньше принимает участие в работе учеников, при этом доля самостоятельности работы самих учеников увеличивается. Стоит учесть, что виды

консультирования зависят от этапов работы и индивидуальных особенностей учеников: это может быть семинар-консультация, индивидуальная консультация и т.д. Работая над проектами и решая самостоятельно проблемы, ученики приобретают навыки работы в творческой группе, также в процессе выполнения заданий у них формируется конструктивное мышление вырабатывается индивидуальный аналитический взгляд на полученные знания.

Таким образом, можно подвести небольшой итог, что игра оправданно является инструментом преподавания и важной частью учебного процесса, активизируя в течение обучения мыслительную деятельность обучаемых, позволяя обучающимся контролировать учебный процесс, оценивать свои действия и знания, а также определять промежуточные цели, что способствует формированию регулятивных УУД.

1.2 Понятие геймификации и ее характерные черты

Впервые термин *геймификация* был употреблен игровым дизайнером - Ником Пеллингом в 2002 году. Изначально геймификация не вызывала особого интереса, однако в наше время ей посвящаются много работ, изучающие все ее аспекты. Следствием стало то, что существует множество трактовок этого явления, вот некоторые из них:

«Геймификация - использование игровых элементов и игрового мышления в неигровой среде для повышения целевого поведения и взаимодействия» [Маркеева, 2015].

Термин «геймификация» произошел от английского «gamification». «Game» в английском языке обозначает «игра». Термин был введен Кевином Вербахом, он определяет «геймификацию» как процесс использования игровых механик и игрового мышления для решения неигровых проблем или ситуаций и для вовлечения людей в какой-либо процесс [Werbach, 2012].

Далее: «Геймификация - это использование методов игрового дизайна, игрового мышления и игровых механизмов для улучшения неигрового контекста» [Берн, 2014]. Однако далее мы будем придерживаться определения Кевина Вербаха, так как именно оно наиболее подходит и соответствует нашему эксперименту. Как правило, геймификация находит свое применение в неигровых процессах или приложениях с целью побуждения аудитории принять в этих процессах и приложениях участие или повлиять на то, как они используются. Данные выше определения геймификации описывают ее в отрыве от классических определений игры. Каждое из данных определений является к какой-то степени верным. Основная проблема состоит в том, что в них это геймификации рассматривается не в полном ее историческом становлении. Для того, чтобы дать полноценное определение этому феномену, необходимо учитывать как его современное проявление, так и историческое развитие, в ходе которого он и возник. Это сделать невозможно невозможно, не сопоставив геймификации с феноменом игры. Геймификацию можно назвать некоторым переосмыслением игры, взяв контекст современности и потребностей сегодняшнего дня.

Необходимо заметить, что геймификация не является игрой или новой ее формой. Она является важной ступенью в развитии самой игровой концепции. Следовательно, в данном процессе уже можно выделить два ключевых этапа: игру и игровые формы. Вслед за игровыми формами геймификация производит реализацию исключительно в связи с другим действием. Тем не менее, в то время, как игровые формы передают лишь форму деятельности, геймификация предлагает упорядоченную, преобразующую деятельность, модель.

Выше описанные черты геймификации являются отличительными, которые и создают причину для рассмотрения данного феномена как современного проявления игрового элемента в культуре.

Для того, чтобы выяснить, является ли геймификация новым статусом игры, необходимо провести небольшой анализ. Многие черты геймификация перенимает у игры, поэтому многие и путают два эти понятия. Как и игра, геймификация обладает следующими чертами:

Правила. Любая игровая практика должна быть построена на основе правил для достижения согласованности и ограничения.

Следующей чертой будет *замкнутость*, как временная, так и пространственная. И вновь обнаруживается безоговорочное сходство.

Противопоставление обыденной жизни – игровая реальность отличается от игровой.

Больше всего изменений среди остальных критериев перетерпела *цель*. Для *игры* цель заключалась в ней самой, как было сказано в предыдущей главе, процессе разыгрывания. Именно поэтому игра не редко клеймилась несерьезной и чем-то ребяческим. В связи с этим современная культура адаптировала игру под себя, и теперь цель геймификация заключается не только в ней самой [Хохлова]. Целью геймификации становится *опыт*, который становится одним из наиболее важных ресурсов, черпаемых в геймификации. Реальность, которая создается в ходе геймификации, часто старается повторить настоящий мир. Опыт, который можно преобрести ходе геймифицированного явления, ценится в обыденном мире. В наше время такая потребность стала особенно актуальной. В этом и заключается новая цель. Это и есть главная отличительная черта геймификации от игры – **опыт**.

Последняя черта общая черта — *свобода*. Она сохраняется в обоих феноменах, ведь геймифицированный акт, как и игра не является моральной необходимостью или же физиологической потребностью. Тем не менее, в геймифицированном процессе значение свободы растет. Именно она зачастую привлекает и становится символом увлечения и удовольствия, чем пользуются многие варианты геймификации [Longman, 1998].

Для того, чтобы геймификация сработала и принесла высокие результаты, нужно применять комплексный подход. Геймификация - это не простое забавные персонажи и получение поощрительных значков. Это система, которая складывается из определенных динамик, механик, компонентов, которые подбираются с учетом специфики аудитории и поставленных целей.

Так, в ходе рассмотрения данного феномена и сравнения его с феноменом игры, можно сделать вывод, что большинство характерных черт сохранились в их

первоначальном виде, однако наибольшему изменению подверглась цель, неся в своей основе понятие, отличное от концепции игры. Главной отличительной чертой геймификации является опыт и свобода, благодаря которым участник приобретает опыт, ценящийся в реальной жизни, и свободу мыслей и действий, что повышает интерес участника к процессу.

1.3 Научные подходы к определению игры и геймификации

Позиция Выготского Л.С. Выготский, говоря об игре, писал: «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 из себя чего-либо случайного, она неизменно возникает на всех стадиях культурной жизни у самых разных народов и представляет неустранимую и естественную особенность человеческой природы. Мало того, игра присуща не только человеку – играет и животный детеныш. Следовательно, этот факт должен иметь какой-то биологический смысл: игра для чего-то нужна, имеет какое-то специально биологическое назначение, иначе она не могла бы существовать, получить такое широкое распространение». Он считал, что ребенок все время находится в игре, что он существо играющее, и при этом его игра имеет большой смысл и значение. Она точно соответствует его возрасту и интересам, включая в себя элементы, способствующие выработке нужных навыков и умений. Помимо этого, он считал, что почти все самые основные реакции человека вырабатываются и создаются в процессе детской игры. Такое же значение имеет элемент подражательности в детских играх: ребенок активно воспроизводит и усваивает виденное им у взрослых, учится тем же отношениям и развивает в себе первоначальные инстинкты, которые понадобятся ему в будущей деятельности. Выготский разделяет игры на три группы: первая содержит элементы подражательности,

которые вносятся в игру, – они содействуют активному усвоению ребенком тех или иных сторон жизни и организуют его внутренний опыт в том же направлении. Игры второй группы, так называемые строительные, те, которые связаны с работой над материалом, учат точности и верности наши движения, вырабатывают тысячу самых ценных навыков, разнообразят и умножают наши реакции. Эти игры научают нас ставить перед собой известную цель и так организовывать движения, чтобы они могли быть направлены к осуществлению этой цели. Таким образом, первые уроки планомерной и целесообразной деятельности, координации движений, умения управлять своими органами и контролировать их принадлежат этим играм. Другими словами, они являются такими же организаторами и учителями внешнего опыта, как первые организовывали внутренний опыт. Третья группа игр, так называемых условных, которые возникают из чисто условных правил и связанных с ними действий, является как бы высшей школой игры. Они организуют высшие формы поведения, бывают связаны с разрешением довольно сложных задач поведения, требуют от играющего напряжения, сметливости и находчивости, совместного и комбинированного действия самых разных способностей и сил. По мнению Выготского «Игра является величайшей школой социального опыта». В игре усилие ребенка всегда ограничивается и регулируется множеством усилий других играющих. Во всякую задачу-игру входит как неперемное ее условие умение координировать свое поведение с поведением других, становиться в активное отношение к другим, нападать и защищаться, вредить и помогать, рассчитывать наперед результат своего хода в общей совокупности всех играющих. Такая игра есть живой социальный, коллективный опыт ребенка, и в этом отношении она представляет из себя совершенно незаменимое орудие воспитания социальных навыков и умений. В итоге Выготский говорит, что «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 всецело совпадают с признаками игры, за исключением только результатов. Таким образом,

при всей объективной разнице, существующей между игрой и трудом, которая позволяла даже считать их полярно противоположными друг другу, психологическая природа их совершенно совпадает. Это указывает на то, что игра является естественной формой труда ребенка, присущей ему формой деятельности, приуроченной к будущей жизни» [Выготский, 347 с., 1968].

Позиция Н.П. Аникеевой. По мнению Аникеевой Н.П. специфика игры заключается в том, что она одновременно ставит человека в несколько позиций, которая вытекает из двухплановости игры. Личность в игре находится одновременно в двух планах: реальном и условном (игровом). При нарушении одного из планов игра всегда расстраивается. Если, разыгрывая Куликовскую битву, мальчишки входят в азарт, то игра кончается, начинается просто драка. Особенно очевиден распад игры, когда кто-либо из участников не желает войти в игровую ситуацию, оставаясь в реальном плане. Нарушение игрового плана делает игру бессмысленной. Если личность полностью уходит в условный план, теряя реальный, то это уже не игра, а патология. Аникеева считает игру сложным социально-психологическим явлением потому, что это не возрастное явление, а личностное [Аникеева, 144 с.]. Потребность личности в игре и способность включаться в игру характеризуются особым видением мира и не связаны с возрастом человека. Однако стремления к игре взрослых и детей имеют различные психологические основания. Аникеева основываясь на работы Л.С. Выготского, говорит, что «необходимость игры и искусства для человека объясняется с применением образа воронки: “Шеррингтон сравнивал нашу нервную систему с воронкой, которая обращена широким отверстием к миру и узким отверстием к действию. Мир вливается в человека через широкое отверстие воронки тысячью зовов, влечений, раздражений, ничтожная их часть осуществляется и как бы вытекает наружу через узкое отверстие. Совершенно понятно, что эта неосуществившаяся часть жизни, не прошедшая через узкое отверстие нашего поведения, должна быть так или иначе изжита”», то есть проявлена. [Выготский, 1968, 340 с]

Позиция Эльконина Д.Б. В своей книге «Психология игры» Д.Б. Эльконин пишет: «Понятие об “игре” вообще имеет некоторую разницу у разных народов. Так, у древних греков слово “игра” означало собою действия, свойственные детям, выражая главным образом то, что у нас теперь называется “предаваться ребячеству”. У евреев слову “игра” соответствовало понятие о шутке и смехе. У римлян “ludo” означало радость, веселье. По санскритски “кляда” означало игру, радость. У немцев древнегерманское слово “spilan” 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, не претендующих на тяжелую работу и 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, от детской игры на орехи до биржевой игры на червонцы, от беганья на палочке верхом до высшего искусства скрипача и т.д.» [Эльконин, 1978, 295 с].

Изучая понятие игры и другие исследования Д.Б. Эльконин пришел к выводу, что человеческая игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности, то есть при которой из нее выделяется ее социальная, собственно человеческая суть – ее задачи и нормы отношений между людьми. При таком рассмотрении развернутой формы игры возникает возможность понять ее родство с искусством, которое имеет своим содержанием тоже нормы человеческой жизни и деятельности, но, кроме того, ее смысл и мотивы [Эльконин, 1978, 304 с].

Зарубежная трактовка геймификации. В своей книге «Игры, в которые играют люди» **Эрик Берн** рассматривает социальные игры и дает игре следующее определение: «Игра есть последовательный ряд дополнительных скрытых взаимодействий, движущихся к определенному предсказуемому исходу» [Берн, 576 с.]. Автор описывает игру некую как последовательность нередко повторяющихся действий, обладающих скрытой мотивировкой. Иначе говоря, это

ряд ходов с западной или “уловкой”. Эрик Берн отличает геймификацию от игры и развлечений, приводя две основные особенности: 1) скрытый характер и 2) наличие вознаграждений. Процедуры, игры и развлечения могут быть успешными, эффективными, полезными, но все они, по определению, честны; они могут включать в себя соревнование, но не конфликт; завершение их может быть сенсационным, но не драматическим. Геймификация, в своей основе противоположна: исход ее имеет драматический характер, существенно отличный от простого возбуждения, заставляя участника менять взгляд на вещи и на мир, приобретая новый полезный опыт.

По мнению Гейба Зиккермана «процесс реализации игровых стратегий называется геймификацией». С ее помощью можно обеспечивать опыт, который создаст необходимый смысл и усилит мотивацию. Как описывает ее сам Зиккерман: «геймифицированный проект использует преимущества игровых механик, программ лояльности и поведенческой экономики для решения критических проблем и увеличения вовлеченности» [Zichermann, 2013, 115 p].

Игровые механики – это основные элементы игр, которые включают в себя очки, значки (достижения), уровни, таблицы лидеров и награды. Все вместе эти элементы доносят систему мастерства до конечных пользователей – другими словами, они служат указателями на пути, ведущем к «победе». Используя идеи, которые подстегивают внутреннюю и внешнюю мотивацию, геймификация основывается на поиске – и передаче – развлечений и удовольствия в разнообразных ситуациях.

Очки представляют собой систему, позволяющую отслеживать поведение, вести счет и обеспечивать обратную связь. Системы подсчета очков могут использоваться для разнообразных задач, и они, как правило, делятся на несколько категорий:

- Очки опыта отслеживают ваш опыт с течением времени.
- Репутация. Эти очки влияют на отношение к вам – так же, как банковские транзакции влияют на ваш рейтинг кредитоспособности.
- Умения. Эти очки означают ваши способности в конкретной области.

- Карма. Такие очки вы можете накапливать, помогая другим безвозмездно.

Бейджи (достижения) – это значки, которыми отмечают взятие конкретной цели – эдакие знаки отличия. В игровой механике они входят в общую категорию «достижений» наряду с кубками и другими символами выполнения задач.

Уровни – это структурированная иерархия прогресса, как правило, представленная в порядке возрастания номера или ценности (например, «бронза», «серебро» и «золото»). Уровни нужны, чтобы дать участнику чувство продвижения и удовлетворения; они выступают в качестве условного обозначения очков, набранных в данной системе.

Таблицы лидеров предназначены для демонстрации результатов пользователей, отсортированных в порядке убывания от наибольшего количества очков к наименьшему. Они уже настолько укоренились в культуре, что обеспечивают четкое и мгновенное понимание положения – и это может стать мощным стимулом.

Один из наиболее важных элементов геймифицированных систем – и уж точно тот, на который чаще всего обращают внимание, – это *награды*. В общих чертах их можно разделить на две категории: внутренние и внешние, то есть создаваемые самостоятельно или внешне предоставленные. Цель хорошей геймифицированной системы заключается в предоставлении набора наград, активирующего желания игроков или пользователей при этом используются внешние стимулы и давление в случае необходимости.

Чем геймификация не является? Зиккерман считает, что «геймификация – нечто большее, чем просто игровые механизмы типа очков и значков». Но важно также определить, чем не является геймификация. В первую очередь это не бессмысленное вываливание игровых механизмов на проблему в надежде, что в результате увеличится вовлеченность коллектива. Напротив, в каждом конкретном случае необходимо разработать содержательное и полноценное приключение. Во-вторых, геймификация не заключается исключительно в придумывании крутых и необычных виртуальных наград. Стимулы, конечно, очень важны, но все не сводится только к ним. Наконец, идея геймификации не в том, чтобы превращать

все в игру. Мы должны использовать только лучшие идеи и игровые механизмы – а не «играбельность» саму по себе, – чтобы достичь желаемого эффекта.

Игры и игровые элементы начали вторгаться в реальный мир. Геймификация, определяемая как использование игровой техники, динамики и фреймворков для продвижения и закрепления желаемого поведения, нашла применение в таких областях, как маркетинг, политика, здоровье и фитнес, при этом аналитики предсказывают, и вскоре она станет многомиллиардной индустрией [MacMillan, 2012]. Некоторые провидцы, такие как гейм-дизайнер Джесси Шелл, представляют себе своего рода «игровой апокалипсис», гипотетическое будущее, в котором все в повседневной жизни становится геймифицированным - от чистки зубов до физических упражнений [Schell, 2018].

До сих пор геймификация чаще всего использовалась как умный способ продвижения бизнеса или продукта. Например, игроки могут получать значки, скидки и другие награды за посещение реальных магазинов и регистрацию в приложении для мобильного телефона. Начинают появляться игры, которые призваны способствовать позитивным изменениям образа жизни. Приложения *Chore Wars* и *Epic Win* поощряют игроков за выполнение ежедневных обязанностей, в то время как веб-сайты, такие как *Google Powermeter*, могут поощрять сокращение потребления энергии. Однако потенциал геймификации выходит за рамки пропаганды здорового образа жизни и маркетинговых стратегий.

Геймеры добровольно вкладывают бесчисленные часы в развитие своих навыков решения проблем в контексте игр [Gee, 2008]. Они признают ценность расширения практики и развития личностных качеств, таких как настойчивость, креативность и устойчивость, через игру [McGonigal, 2011]. Геймификация пытается использовать мотивационную силу игр и применить ее к реальным проблемам, таким как, в нашем случае, проблема вовлечения обучающихся в образовательный процесс. Мотивация и вовлеченность являются основными проблемами для системы образования [Bridgeland, Dilulio, & Morison, 2006]. Многие школы сталкиваются с потрясюще высоким уровнем отсева: около 1,2 миллиона студентов не заканчивают среднюю школу каждый год [All4Ed, 2018].

Интуиция подсказывает, что геймификация может вовлечь студентов в процесс учебы и заставить их больше заботиться о школьной успеваемости. Однако для геймификации требуется нечто большее, чем простая интуиция. Необходимо четко определить, что подразумевается под геймификацией, оценить ее преимущества и недостатки, изучить уже имеющиеся примеры реализации и будущие возможности и лучше понять теоретическое обоснование геймификации. Это позволит создать эффективные стратегии, а не гадать в темноте.

Определение и использование. Для начала нам необходимо определиться что обозначает геймификация образования, ведь в школах уже есть несколько игровых элементов. Студенты получают баллы за правильное выполнение заданий. Эти точки переводятся в "значки", более известные как оценки. Студенты вознаграждаются за желаемое поведение и наказываются за нежелательное поведение, используя эту общую валюту в качестве системы вознаграждения. Если они хорошо работают, студенты "повышают уровень" в конце каждого учебного года. Учитывая эти особенности, может показаться, что школа уже получила опыт геймификации. Однако что-то в этой среде не привлекает студентов. В отличие от этих манипуляций, видеоигры и виртуальные миры превосходят в плане вовлечения. Доказательством этого является то, что 28 миллионов человек ежедневно собирают урожай в Фармвилле [Mashable, 2010], и более пяти миллионов человек играют в World of Warcraft более 40 часов в неделю [Blizzard, 2019]. С другой стороны, школьная среда по умолчанию часто приводит к нежелательным результатам, таким как разобщенность, отсутствие вовлечения в процесс, обман, списывание, беспомощность и бросание учебы. Большинство учеников не стали бы описывать школьные занятия как игру. Ясно, что существование игровых элементов не трансформирует непосредственно вовлечение в процесс. Таким образом, понимание роли геймификации в образовании означает понимание того, при каких обстоятельствах игровые элементы могут управлять поведением обучающихся.

Используя правила, игры и культурные рамки *Салена и Циммермана* [Salen, 2004], мы можем лучше «разбить» влияние геймификации. Например, школьные

правила в их нынешнем виде следует понимать не только с точки зрения их формального воздействия, но и с точки зрения их эмоционального и социального воздействия на «игроков» школы. Отстранение от школы происходит на социальном и эмоциональном уровнях, проблемы усугубляются формальными правилами школы [Rock, 2004]. Геймификация может изменить правила, но она также может повлиять на эмоциональный опыт студентов, их чувство идентичности и их социальное позиционирование, проекты геймификации предлагают возможность экспериментировать с правилами, эмоциями и социальными ролями. Прочитайте дополнительную библиотечную книгу по теме, преподаваемой в классе - получите очки «чтения». Достигните идеальной посещаемости и выполняйте все домашние задания вовремя в течение месяца - заработайте значок «цели». Получить назначение в качестве роли «ведущего детектива» в классе - усердно работайте и задавайте вопросы. Играя по этим правилам, учащиеся разрабатывают новые рамки для понимания своей школьной деятельности. Как предположил Леблан [Leblanc, 2006], это может мотивировать студентов к более глубокому участию и даже изменить свою самооценку в качестве учащихся. Существующие проекты геймификации применяют эти принципы в самых различных масштабах. С одной стороны весов – учителя, которые геймифицируют структуру уроков. Например, Ли Шелдон, профессор политехнического института Ренсселера, отказался от традиционной оценки в пользу получения "очков опыта" и преобразовал домашние задания в квесты [Laster, 2010]. На другом конце весов, Quest to Learn (Квесты для обучения), новая хартерная школа в Нью-Йорке, использующая игровой дизайн в качестве организационной основы для преподавания и обучения. Геймдизайнеры совместно с учителями разрабатывают игровые программы и включают игровые элементы в каждый новый учебный день [MacDonald, 2018].

На практике, конечно, мало кому-либо выпадает возможность спроектировать школу с нуля. Однако мы считаем, что существует важная роль для проектов геймификации, которые выходят за рамки отдельных занятий. Можно избрать третий путь в определении соответствующих рамок для работы в учебном

заведении, создав "игровой слой", который включает в себя множество различных школьных мероприятий. Эта мета-игра, в свою очередь, способствует конкретным постановкам целей, общению и сознательному развитию личности учащихся. В настоящее время разрабатываются и экспериментально тестируются многие проекты в качестве настраиваемого инструментария, которые будут эффективными для поддержки этих целей обучения. Например, Duolingo, Classcraft и другие.

Из этих примеров мы можем увидеть множество возможностей применения геймификации. Умело разработанные и реализованные проекты в рамках геймификации помогут сделать школу лучше. Фактически, это может служить стандартом, которому должна соответствовать геймификация в образовании. Недостаточно просто геймифицировать школу, считая это очередной причудой, или считая, что студенты мотивированы очками, или думая, что значки заставят студентов навсегда изменить свое поведение. Мы должны знать, какие проблемы мы пытаемся устранить, разрабатывать системы, которые устраняют эти конкретные проблемы, разрабатывать способы оценки тех факторов, которые помогают отследить успешность работы данных внедрений, и поддерживать эти внедрения с течением времени. Геймификация может предоставить только инструменты, и эти инструменты должны дать результаты, которые стоят того, чтобы их инвестировать.

Результаты и техники. Образовательная геймификация предполагает использование систем с игровыми правилами, опыта игроков и культурных ролей для формирования поведения учащихся. Чтобы понять потенциал геймификации, мы должны рассмотреть и проанализировать практическое использование этих методов. В этом разделе мы рассмотрим три основные области, где геймификация может служить посредником и помощником.

Когнитивная область. Игры предоставляют сложные системы правил для игроков, с помощью которых проводятся эксперименты и производятся открытия. Например, очевидно простая мобильная игра Angry Birds просит игроков сбивать башни, запуская птиц из рогатки. Игроки должны экспериментировать с игрой, чтобы открывать различные свойства башен, баллистику рогатки и структурные

слабости каждой башни. Игроки запускают птиц, наблюдают за результатами, планируют свои следующие шаги и выполняют все запланированное. Иначе говоря, желание игроков победить на каждом уровне делает их в некотором роде физиками-экспериментаторами.

В более широком смысле игры направляют игроков через процесс овладения и заставляют их заниматься потенциально сложными задачами. Один из важнейших методов игры заключается в том, чтобы поставить конкретные задачи, которые идеально адаптированы к уровню мастерства игрока, увеличивая сложность по мере расширения навыков игрока. Конкретные, умеренно трудные, непосредственные цели мотивируют учащихся, и это именно то, чем обеспечивают игры. Игры также предоставляют несколько путей к успеху, позволяя студентам выбирать свои собственные подцели в рамках более крупной задачи. Это также поддерживает мотивацию и вовлеченность. Эти методы, применяемые в школах, могут трансформировать взгляды учащихся на обучение. Учащимся в школах часто говорят, что делать, не понимая больших преимуществ работы. Геймификация может помочь студентам спросить: "если я хочу учиться лучше, что мне делать дальше?". Это дает студентам четкие, действенные задачи и обещает им немедленное вознаграждение вместо неопределенных долгосрочных обещанных преимуществ. В хорошо спроектированных играх вознаграждение за решение проблемы - более сложная проблема. Геймификация предполагает сделать то же самое для школ.

Эмоциональная область. Игры вызывают целый ряд сильных эмоций, от любопытства до разочарования и радости. Они дают много положительных эмоциональных переживаний, таких как оптимизм и гордость. Важно, что они также помогают игрокам пробиваться через негативные эмоциональные переживания и даже превращать их в положительные.

Самый яркий пример эмоциональной трансформации в игре - это неудачи. Поскольку игры предполагают повторные эксперименты, они также предполагают повторные неудачи. На самом деле, для многих игр единственный способ научиться играть в игру - это постоянно терпеть неудачу, каждый раз чему-то

учась. Игры поддерживают эту положительную связь с неудачей, делая циклы обратной связи быстрыми и сохраняя ставки низкими. Первое означает, что игроки могут продолжать попытки до тех пор, пока они не преуспеют; второе означает, что они очень мало рискуют, делая это. С другой стороны, в школах ставки на неудачу высоки, а циклы обратной связи длительны. У студентов мало возможностей попробовать, и когда они это делают, ставки высоки. Неудивительно, что студенты испытывают тревогу, а не ожидание, когда им предлагают шанс потерпеть неудачу. Геймификация обещает устойчивость перед лицом неудачи, переформулируя неудачу как необходимую часть обучения. Геймификация может сократить циклы обратной связи, дать учащимся возможность оценить свои собственные возможности и создать среду, в которой усилия - не мастерство - вознаграждаются. Студенты, в свою очередь, могут научиться рассматривать неудачу как возможность, вместо того, чтобы становиться беспомощными, испуганными или подавленными.

Социальная область. Игры позволяют игрокам примерять новые личности и роли, предлагая им принимать внутриигровые решения, отталкиваясь от своих разных точек зрения. В видеоиграх игроки могут взять на себя роли вооруженных наемников, быстрых синих ежей, эльфийских принцесс и многих других. Игроки также принимают на себя роли, которые являются менее вымышленными, исследуя новые стороны себя в безопасном пространстве игры. Например, застенчивый подросток может стать лидером гильдии, командуя десятками других игроков в эпических битвах с легионами врагов.

Развитие сильной школьной идентичности помогает привлечь студентов к обучению в долгосрочной перспективе. Геймификация также позволяет студентам публично идентифицировать себя как ученых, играя в игру. Игра может обеспечить социальное доверие и признание академических достижений, которые в противном случае могут остаться невидимыми или даже быть очернены другими студентами. Признание может быть обеспечено преподавателем, но геймификация также может позволить студентам вознаграждать друг друга игровой валютой. Такая конструкция побуждает учащихся укреплять развитие школьной идентичности как

у других учащихся, так и у самих себя. Хорошо продуманная система геймификации может помочь игрокам взять на себя значимые роли, которые являются плодотворными для обучения. Делая развитие новой идентичности игровой и вознаграждая ее соответствующим образом, мы можем помочь студентам по-другому думать о своем потенциале в школе и о том, что школа может значить для них.

Риски и выгоды. Сильные стороны геймификации и школы могут дополнять друг друга, но это не обязательно может быть так. Существуют значительные способы, с помощью которых геймификация и школы могут навредить друг другу. Объединение элементов образования и игры может обернуться встречей арахисового масла с шоколадом: два больших вкуса работают вместе, что приводит к результатам, которые особенно важны для развития навыков в 21-ом веке. Геймификация может мотивировать студентов заниматься в классе, дать учителям лучшие инструменты для руководства и вознаграждения студентов, а также заставить студентов полностью посвятить себя обучению. Она может показать им те пути, где образование может быть радостным опытом, и размытие границ между формальным и неформальным обучением может вдохновить студентов, чтобы они хотели и стремились учиться в течение всего жизненного пути.

Однако эти проблемы также имеют важное значение и нуждаются в рассмотрении. Геймификация может поглощать ресурсы учителя или учить студентов тому, что они могут учиться только при условии внешнего вознаграждения. С другой стороны, игра требует свободы - свободы экспериментировать, терпеть неудачу, исследовать множество личностей и персонажей, контролировать свои собственные инвестиции и опыт [Klopfer, Osterweil & Salen, 2009]. Делая игру обязательной, геймификация может создавать опыт, основанный на правилах, благодаря которому появляется ощущение школьной атмосферы. Вместо шоколада и арахисового масла такие проекты становятся больше похожими на брокколи в шоколаде.

Иначе говоря, одни проекты геймификации будут успешными, а другие провалятся. Геймификация не является универсальной панацеей. Если мы хотим

улучшить шансы геймификации на улучшение школы, мы должны тщательно разрабатывать проекты геймификации, которые касаются реальных проблем школ, которые сосредоточены на областях, где геймификация может обеспечить максимальную ценность, которые основаны на существующих исследованиях и которые касаются потенциальных опасностей геймификации как для игр, так и для школ. Параллельно с созданием проектов геймификации нужно разрабатывать содержательные оценки того, достигают ли ученики своих целей. Поскольку геймификация распространяется по всему реальному миру, нет сомнений, что она также повлияет на наши школы. Геймификация будет частью жизни студентов в течение долгих лет. Если мы сможем использовать энергию, мотивацию и чистый потенциал игр и направить все это на обучение, мы сможем дать студентам инструменты, с помощью которых они смогут стать победителями в реальной жизни.

Выводы по главе 1

В данной главе мы рассмотрели важнейшие и интереснейшие феномены – игру и геймификацию. Игры и геймификация имеют огромный потенциал с точки зрения образовательной задачи: формирования личной позиции обучающегося в отношении собственной деятельности, общения и самого себя.

Внедрение геймификации и применение помогают обучающимся развивать умения целеполагания, планирования, рефлексии, а также саморегуляции, что позволяет формировать регулятивные универсальные учебные действия. Геймификационная оболочка помогает побуждать школьника самостоятельно находить решение проблемы, давать оценку собственным действиям и действиям других обучающихся.

Понятия «игра» и «геймификация» не являются синонимичными. Игра — это вид деятельности, моделирующий какую-либо активность, мотивом для которой служит процесс. Игра направлена на получение удовольствия, развлечение и

пробуждение интереса, а геймификация - на создание игровой оболочки, которая применяется в неигровом контексте для решения неигровых проблем.

Геймификация помогает повысить вовлеченность учеников, занимающихся какой-либо деятельностью. Результатом хорошо организованной геймификации является хорошая успеваемость учеников и их заинтересованность. Геймификация же не подразумевает собой создание нового игрового мира. Это превращение самого процесса работы в новую реальность с системами поощрений и квестов. Геймификация на уроке позволяет превратить урок в игру без самих игр.

2. Практическое внедрение геймификационной оболочки для развития регулятивных УУД у обучающихся старших классов

2.1 Геймификация в рейтинге

Геймификация не переносит обучающихся в вымышленный мир и не отвлекает от неигровых проблем и задач. Выполнение образовательных задач в геймификации остается одной из главных целей, в это время игровые задачи помогают поддерживать внутреннюю мотивацию к выполнению образовательных задач на высоком уровне.

Основное отличие компьютерных игр и стандартного образования – это отношение к ошибкам. В школе за ошибки всегда наказывают, но, когда учителя хвалят за правильные ответы или решения. Поэтому ученики знают только то, что они сделали неправильно. Это приводит к тому, что ученики концентрируются только на оценках, но никак на самих знаниях и содержании.

Другим значимым фактором такого формата обучения является командная работа. В классе школы часто ученик должен быть сам за себя. Также он самостоятельно должен выполнять домашние задания дома. Но есть простая причина, почему он этого не делает - ему скучно. Как компьютерные игры учат нас командному взаимодействию, так и обучение в школе должно стать командным, тогда ученики будут более включенными в изучение материала и будут заинтересованными процессом.

Как ни странно, но в классическом образовании забывают об очень простой, но безгранично значимой вещи – о том, что то, что мы делаем должно приносить нам радость и веселье. Это делает игры такими захватывающими. И этого так не хватает в процессе обучения.

Все мы знаем выражение: «учиться на своих ошибках». В компьютерных играх это является основным принципом для игрока, чтобы достигнуть успеха. Возьмем, к примеру, игру Angry Birds, в которую играют не только дети. Она является ярким показателем того, как с каждой неудачей игрок пробует все новые

варианты успешного достижения цели – убить свиней. Играя, мы знаем, что нет ничего страшного в неудаче – чем быстрее мы сделаем что-то не так, тем быстрее мы сможем найти верное решение. Поэтому становится понятно, почему ученики тратят свое свободное время на различные игры, вместо того, чтобы сделать домашнее задание для школы. Даже если в школе ученик сделал все правильно и получил хорошую оценку за контрольную работу, он не будет испытывать такое же воодушевление и эмоциональный подъем, как пройдя босса в своей любимой игре. Очень важно выстраивать учебный процесс так, чтобы ученики могли учиться на своих ошибках.

Сейчас большинство людей играет в MMORPG-игры – (англ. *massively multiplayer online role-playing game*) - многопользовательские ролевые онлайн-игры. Примером такой игры является *World of Warcraft*. Поэтому можно провести параллели между такими играми и интересными занятиями в школе. Однако учебник, по которому занимается класс, не обладает дополнительными ресурсами, чтобы разнообразить учебный процесс: в составе УМК находятся учебник, рабочая тетрадь, книга учителя и приложение с аудиозаписями. Поэтому необходимо своими силами расширять диапазон занятия. Для этого необходимо разработать и внедрить что-то сверх этой программы в учебнике.

Система уровней и зарабатывания очков и поинтов является мотивационным толчком для обучения. Кроме того, это подразумевает ведение рейтинга, что создает некоторую конкуренцию и желание оказаться на вершине рейтинга у обучающихся, что стимулирует их активную работу.

Геймификация предполагает не простое применение игр и не простое зарабатывание очков. Геймификация призвана сделать процесс обучения интересным.

Рассмотрим подробнее на примере, как можно применить геймификацию в классе. Нами под наблюдение ставятся два одиннадцатых класса: один класс идет по классической программе, второй – с внедрением геймификационного курса. Так как в классе вовлечь в работу компьютерные технологии не представлялось возможным, мы решили переложить компьютерные игры на учебную реальность,

взяв за основу правила и модель компьютерных игр и превратив в игровую оболочку. Итак, на начальном этапе нами были проделаны замеры у обоих классов по успеваемости (рисунок 4) – где красным выделена экспериментальная группа, по количеству пропусков за предыдущую четверть – рисунок 6. Кроме того, мы отследили, какие УУД проявляли обучающиеся обоих групп. Изначально у обучающихся обоих групп были полностью сформированы коммуникативные и познавательные УУД и частично личностные: формирование умения определять и высказывать самые простые, общие для всех людей правила.

Изначально разрабатывается система рейтинга. Внутри система делится на четыре уровня. Достижение каждого уровня подразумевает зарабатывание определенного количества очков. Для вовлечения обучающихся в процесс необходимо создать атмосферу конкурентности и соревновательности, которые повышают желание игрока дойти быстрее всех до финиша. Для этого нами была разработана следующая система: Класс из 12 человек делится на четыре команды по три человека: между собой обучающиеся решают, кто из них будет старейшиной, врачом и добытчиком (охотником). Если группа не может решить, то команде предоставляется право жеребьевки. Каждая из четырех команд стремится к вершине – рейтинг выполнен в виде горы, по которой взбираются команды. У каждого игрока имеются определенные способности уже на первом уровне, далее по мере достижения уровней игроки получают новые способности. Способности зависят от статуса: старейшина, врач или добытчик. Кроме того, на старте каждый игрок обладает определенным количеством очков: ХР – очки опыта и уровня, и НР – очки здоровья. Старейшина на начальном уровне имеет 30 НР и 260 ХР; добытчик – 80 НР и 260 ХР; врач – 50 НР и 260 ХР.

С помощью заданий ученики получают ХР очки или же НР очки – здесь они вправе выбирать сами – либо они добавляют за заслуги ХР или НР очки. Например: + 100 ХР или 15 НР за активную работу в классе; + 90 ХР или 8 НР за вовремя сданную домашнюю работу; + 50 ХР или 5 НР за правильный ответ на уроке; + 75 ХР или 10 НР за помощь однокласснику. Таким образом зарабатываются очки. Но так же очки можно и терять: - 10 НР за опоздание; - 20 за отсутствие домашнего

задания; - 10 НР за пользование мобильным телефоном без разрешения; - 5 НР за говорение без очереди. Если у ученика заканчиваются очки жизни, то он несет наказание: выучить и рассказать стихотворение, сделать кому-нибудь комплимент, вся команда получает дополнительное домашнее задание (стимул не подводить команду) или лишение какой-либо из способностей на некоторое время.

Теперь переходим к способностям игроков:

1. Старейшина

На старте каждый игрок имеет право выбрать одну из двух предложенных ему способностей. На первом уровне у старейшины выбор стоит между следующими: передача маны – данная означает, что старейшина может передавать по семь НР каждому игроку в его команде, НО отнимает у самого старейшины семь 7 НР и прибавляет 75 ХР; вторая способность – обмен местами с кем-либо в классе – воспользоваться такой способностью стоит 75 ХР. При переходе на второй уровень старейшина может приобрести новый навык: он может предотвратить потерю НР, обменивая их на ХР – один НР равен 10 ХР, то есть если вместо потери 5 очков НР старейшина может выбрать потерю 50 ХР очков. Вторая способность, которую он может выбрать: невидимость – ученик может один раз «улизнуть» от ответа на уроке, воспользоваться такой способностью стоит 90 ХР и 20 НР. При переходе на третий - предпоследний уровень - старейшина может выбрать следующие навыки: во время теста или контрольной вся команда имеет право совершить одну ошибку без занижения окончательной оценки – использование этой способности отнимает 15 НР и прибавляет 100 ХР. Или же старейшина может выбрать такую способность: во время контрольной всей команде добавляется несколько минут, чтобы доделать работу. Данная способность отнимает 10 НР и прибавляет 75 ХР.

2. Врач

На первом уровне врач имеет выбор между следующими способностями: исцеление первого уровня – кто-то из команды получает 10 НР, у самого же врача отнимается 15 НР, и прибавляются 75 ХР. Вторая способность – врач может принести домашнее задание на один день позже, эта способность отнимает 10 НР

и 60 XP. На втором уровне врач может приобрести такие способности: Воскрешение - спасти игрока по команде или себя от наказания – если старейшина спасает себя, то у него отнимается 250 XP, если же он спасает другого игрока, то отнимается 25 HP. Или же врач может выбрать Целебный круг – вся команда, кроме врача, получает по 15 HP, пользование данной способностью отнимает 25 HP и прибавляется 90 XP. На третьем уровне врач может получить способность два раза воспользоваться тетрадью и своими конспектами во время контрольной, что отнимет у врача 150 XP, но добавит 15 HP. Вторая способность – Исцеление высшего уровня – повышение HP на 30 очков у кого-либо из команды. Такой трюк отнимает 20 HP и прибавляет 100 XP.

3. Добытчик (охотник)

На начальном уровне охотник может выбрать такие навыки: защита - он может взять на себя 50% урона (до 10 очков) урона (HP) другого игрока в команде, отнимая у себя часть HP и получая 100 XP. Или же охотник может исправить одну ошибку в своем тесте или контрольной. На втором уровне охотник может выбрать защиту второго уровня: принимать на себя урон до 20 очков, получая 150 XP. Или воспользоваться телефоном (до 2-х минут максимум), при этом тратятся 20 HP. На третьем уровне охотник может получить способность защиты высшего уровня – возможность принимать урон до 30 очков и получить 200 XP. Вторая способность – пропустить одно задание во время теста.

У каждого уровня внутри системы имеется свое название: «Кличко» - первый уровень, «Турист» - второй уровень, «Аристократ» - третий уровень, «Королевская семья» высший четвертый уровень, достижение которого является победой.

Помимо очков классу предоставляется шанс испытать судьбу: каждый день перед началом урока проводится манипуляция, названная «случайным событием». Данное событие вляет на дальнейший ход урока или на рейтинг команд либо отдельных игроков. Случайное событие трансформируется следующим образом: учитель достает из «Шляпы судьбы» листочек с событием. Среди событий могут попасться следующие примеры: «Вас отравили зельем, и вы превратились в лису.

В течение всего урока остальные игроки будут называть Вас лисой». Для того, чтоб определить этого игрока, на помощь приходит «Колесо фортуны», которое и определяет игрока. Обычно это раздача пустых карточек всему классу, но на одной карточке крестик – это и есть наш игрок, выпивший зелье. Или может попасться такой вариант события: «Во время охоты защитник вашей команды пострадал. У него отнялось пять НР, но он прибавил 50 ХР». И таким же способом – «Колесом фортуны» - выбирается команда. В событиях, где речь идет о команде, за команду отвечает старейшина, то есть карточки, среди которых есть один крестик, вытягивают старейшины команд. Или же событие может иметь фатальный исход: «На Землю вторгаются иноземные силы и наносят удар по населению. У всех игроков отнимаются 10 очков НР». Или «Все игроки сегодня плохо поспали и чувствуют себя плохо. У всех отнимаются пять НР». Или «Песня удачи. Среди игроков с наименьшим количеством ХР очков выбирается один – он должен рассказать свое любимое стихотворение или спеть песню, чтоб заработать 300 ХР к рейтингу». Игрок выбирается аналогично – с помощью карточек. Или то, что не влияет на рейтинг: «Ваши команды были приглашены на прием к Королю. Весь урок вам необходимо потренироваться в вежливости. Называйте друг друга «Милорд» и «Миледи»». Или «Вас прокляла сумасшедшая колдунья-кошатница. Каждое свое предложение Вы заканчиваете словом «мяу»». Здесь игрок так же выбирается карточками.

Кроме того, в процесс обучения был внедрен дополнительный квест-эксперимент. В связи новой темой Survival camp была выведена новая тема "Things you can't live without". Ученики с удовольствием поддержали инициативу проверить свою силу воли и отказаться на две недели от того, что вызвало их своего рода зависимость: весь класс решил отказаться от вредной пищи – от фаст-фуда, колы, чипсов, кто-то даже отказался от минеральной воды Хан-Куль, а кто-то отказался от мучного и кофе. В процессе всего эксперимента ученикам было необходимо вести на английском языке дневник и каждый день описывать свои ощущения и переживания. По итогу немногие выдержали такой напор и сорвались на второй неделе. В зависимости от добросовестности и правильности написания отчетов

ставилось до 300 XP и 15 HP баллов за выдержку. Тем, кто продержался до конца, ставились дополнительные баллы, так же исходя из правильности написания работ и креативности (приложение Г).

Так же процесс чтения текстов был разбавлен нотками творчества и креативности (приложение Е). Класс уже поделен на команды. Каждая группа по жребию вытягивала определенную географическую территорию. Далее на основе текстов каждой команде было необходимо создать рекламу своего курорта на той местности, которая досталась в ходе жеребьевки. Далее каждая команда презентовала свой рекламный проект. За лучший проект голосовали другие две команды: проводился небольшой опрос после каждой презентации – хотелось бы Вам посетить данный курорт или нет, и почему. Чем больше учеников увлекутся рекламой и поднимут руку в одобрение рекламы, тем лучше. Команда, набравшая большее количество «клиентов», получает за рекламу 200 XP в рейтинг, команда на втором месте – 150 XP, и команда на последнем месте – 100 XP.

По итогу в конце четверти 85% учеников получили титул «Королевская семья», согласно рисункам 1 и 2 в приложении Д, набрав желанные очки. Но в чем была загвоздка: для того, чтобы команда дружно финишировала, необходима совместная работа, то есть пока все члены команды не наберут необходимое количество XP очков для, например, третьего уровня, команде не может приписываться титул данного уровня. Если двое из троих уже набрали необходимое количество очков, но третий еще не набрал, то он может тянуть свою команду вниз, не позволяя ей перейти на новый уровень и получить новые способности. Когда третий игрок в команде наконец набирает баллы, тогда команда дружно переходит на следующий уровень и выбирает способности. Первой к финишу пришла команда номер 2, затем команда номер 4 и номер 1. Третьей команде не хватило несколько очков для перехода к последнему уровню. То есть трое обучающихся не сумели дойти до финиша, не успев заработать 50 баллов, остальные 9 школьников достигли необходимого порога и достигли финишной вершины. На рисунке 3 приложения Д показана скорость, с которой обучающиеся достигали каждого из уровней: в течение 32 уроков обучающиеся переходили от

уровня к уровню, в среднем командам требовалось 7-10 уроков для преодоления уровней. В конце некоторые обучающиеся под впечатлением даже начали носить небольшие деревянные нагрудные значки в виде короны. Для того чтобы подвести итоги опытной работы мы измерили уровень успеваемости обоих классов, посещаемость – рисунки 5 и 7, а также проследили формирование умений регулятивных УУД у обучающихся.

В результате группа без внедрения геймификации не показала сформированности новых УУД и значительного повышения успеваемости. У группы, чей учебный процесс был дополнен геймификацией, выросла успеваемость в отличие от второй группы. Кроме того, геймификация способствовала формированию УУД: благодаря тому, что обучающимся было необходимо переходить от уровня к уровню и набирать баллы, были сформированы умения определять цель деятельности на уроке, оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей, осуществлять познавательную и личностную рефлексию – регулятивные УУД; также оценивать поступки в соответствии с определенной ситуацией – обучающиеся оценивали свои поступки и деятельность в течение занятий – итогом работы служило заработанное количество баллов - благодаря тому, что за определенные действия баллы могли отниматься, следствием мог служить низкий рейтинг.

Кроме всего выше перечисленного мы отследили посещаемость обучающихся: прогресс можно проследить по рисункам 6 и 7. Перед экспериментом было подсчитано количество пропусков обучающихся обеих групп предыдущей четверти. Эти данные сравнивались с результатами внедрения. Исходя из данных рисунков, мы можем заключить, что внедрение геймификации благополучно отразилось на посещении обучающихся группы с геймификацией. Однако результаты второй группы почти не изменились.

В результате каждому доставляло удовольствие находиться в роли какого-либо персонажа и кастовать заклинания, что сделало процесс обучения более интересным. Обучающиеся перестали опаздывать на занятия, боясь пропустить «Случайное событие». Благодаря тому, что учебный процесс был наполнен играми,

творческими работами и завернут в оболочку геймификации, уровень вовлечение класса значительно вырос. Геймификация способствовала развитию конкурентности и соревновательности, что повысило уровень старания учеников.

2.2 Примеры использования игр в учебном процессе

Геймификация включает в себя не только систему рейтинга, наград и титулов, но и сами игры. С помощью такой активности во время урока обучающиеся становятся более раскрепощенными и готовы к диалогу. Игры становятся мотивацией для них изучать и запоминать новые слова и конструкции в речи. Игры, которые направлены на общение, например, ролевые игры, развивают навыки говорения и аудирования. Игры с карточками, такие как *match the words*, развивают чтение и письмо. Задания в учебнике представлялись и делались не стандартным путем, а перекладывались на игры, творческую работу в группах и в парах, небольшие конкурсы и т.д. То есть цель заданий была достигнута, но иным путем, чем тем, который предлагает учебник – самостоятельная работа и дальнейшая проверка.

Игры могут быть использованы в начале урока в качестве *leading*, либо в конце урока в виде продукта в качестве закрепления материала, пройденного в ходе урока. Это может быть выше упомянутый *matching*, кроссворд по лексике или по грамматике, *mime the words*, который подходит для обучающихся абсолютно любого возраста, *red carpet*, своя игра – в качестве закрепления темы, и прочие игры.

Игра “*match the words*” или «соедини слова» поможет ученикам усвоить лексику. Многие делают простой *matching*: раскладывают карточки на две или три стопки: картинка – слово или фраза на английском - перевод. Ученик должен правильно расположить карточки, правильно подобрать английское обозначение и перевод. При этом ученик видит все карточки и может предугадать дальнейший ход упражнения. Я предпочитаю делать немного по-другому: карточки остаются те

же, но их необходимо перевернуть, чтобы ученик не видел содержимого карточек. Я называю такое упражнение «blind matching». Условия игры таковы: обучающиеся по очереди вытаскивают карточки наугад – если все три карточки соответствуют друг другу, то ученик их забирает себе в качестве награды, если хоть одна карточка не подходит, то ученик кладет все три карточки обратно.

Пример игры. Тема урока: повторение темы Irregular verbs.

Перед нами набор карточек из трех наборов (приложение А): инфинитив глагола, вторая форма и перевод. В наборе по 10 карточек из каждой категории. Класс из 12 человек делится на четыре команды по три человека. Далее каждая команда играет по правилам. Игроку, набравшему большее количество карточек, за урок идет надбавка в три балла (по рейтинговой системе).

Именно такой процесс и такие условия игры позволяют детям развить память, так как они запоминают расположение карточек, помогает закрепить лексику либо грамматику и увеличивает конкуренцию, а затем и мотивацию.

Игра «mime the word»

В России есть аналог данной игры – «Крокодил». Но mime the word в моей интерпретации немного отличается: есть два хода игры – выбранное слово необходимо либо изобразить без слов, как в классической версии, либо нарисовать без использования букв, фраз и прочего. Ход игры определяется самими игроками с помощью игрового кубика. Сперва ученик кидает кубик. При выпадении четного числа следующее слово необходимо нарисовать, при выпадении нечетного – изобразить. Исход четных и нечетных чисел можно изменить при обсуждении с обучающимися.

При внедрении данной игры в 11 классе проходила тема «Describing people». В качестве лексики были взяты черты характера и внешности (приложение Б). Класс из 12 человек разделяется на три команды из четырех человек. По очереди выступающие из каждой команды кидают кубик, определяющий их метод работы, далее ученик вытягивает карточку, обдумывает наилучший способ изобразить слово и дает сигнал преподавателю, что он готов. Лимит объяснения – 30 секунд. В случае, если команда угадала слово, команде начисляется один балл. Если же

команда не угадала, балл не начисляется. В конце игры каждой команде начисляются очки по рейтингу – команде победителей три балла, за второе место – два балла, за третье место – один балл.

Данная игра позволяет закрепить лексику, потренировать навыки говорения и аудирования. Данную игру можно легко трансформировать: с ее помощью можно закреплять не только лексику, но и грамматику, например, изученные неправильные глаголы или неправильные формы множественного числа существительных. Игра поднимает мотивацию для совершенствования навыков и знаний. Благодаря своего рода конкуренции и стремлению выиграть ученики думают активнее и превращают дискуссии в подобие мозгового штурма на английском языке.

Ролевая игра

Ролевые игры позволяют ученикам примерить на себя новую роль и побывать на месте какого-либо человека или персонажа. Примеряемые роли помогают ученикам общаться, дискутировать, учиться строить аргументы и обсуждать разные темы, используя необходимую лексику и грамматику.

Сегодня почти каждый учебник делает упор на коммуникативный подход обучения, поэтому все такие учебники предлагают ролевые игры: контролируемые – на основе текста или другого диалога из учебника, и свободные – условия такого диалога отличаются от того, что дан в учебнике, он может быть короче или длиннее. Дополнением могут служить инструкции преподавателя в процессе диалога.

Для продуцирования контролируемого диалога учащимся могут раздаваться карточки с условиями, необходимыми запросами и лексикой и грамматикой, которые должны быть употреблены. В свободном диалоге учитель может только назвать лишь тему ролевой игры. Условия, лексика и грамматика обдумывается обучающимися самостоятельно.

Урок в 11 классе: тема урока Survival camp.

В начале темы ученикам дан небольшой текст о лагерях для выживания. Сначала ученики в парах готовят на основе данного текста диалоги (Приложение

В). Тема: обсуждение борьбы со страхами. Партнер номер один хочет поехать в лагерь для выживания и проверить свои силы, второй боится и пытается отговорить собеседника от такого опрометчивого решения.

Затем дома ученики придумывают в парах свой диалог по теме «Survival camp».

Ролевая игра содействует расширению ассоциативной базы при усвоении языкового материала, так как учебно-ситуационная игра создается по типу окружающей действительности, что предполагает описание обстановки, характера действующих лиц и отношений между ними.

Выводы по главе 2

Внедрение геймификации в процесс обучения имеет ряд преимуществ:

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

2. Происходит развитие обучающимся необходимых умений, формирующих регулятивные УУД;

3. Контроль правильности и своевременности выполнения заданий производится моментально.

Помимо этого, внедрение геймификации в учебный процесс отвечает требованиям ФГОС, так как она помогает достичь требуемых предметных, метапредметных и личностных результатов, улучшить успеваемость – следуя из опыта с внедрением геймификации, а также способствовать формированию регулятивных УУД. Благодаря внедрению геймификации и прочих игр в процесс обучения можно пронаблюдать значительное повышение уровня успеваемости, улучшение посещаемости и развитие регулятивных УУД, обладание которыми крайне необходимо для обучающихся старшей школы в преддверии выпускных экзаменов и поступления в учебные заведения.

Подводя итог, можно сказать, что геймификация помогает отработать речевые образцы и коммуникативные навыки, дополняет урок соревновательным элементом и игровой составляющей, что явно повышает вовлеченность и успеваемость обучающихся. Помимо всего, важным плюсом использования геймификации является повышение качества изучения иностранного языка.

Заключение

В данной дипломной работе мы исследовали два феномена – игру и геймификацию. В ходе исследования было выяснено, что феномен игры был и остается важной частью человеческой деятельности. Игра является сферой эмоционально насыщенной коммуникации, объединяет людей и развивает чувство ответственности, уверенности, умение заботиться и т.д.

Геймификация является новой современной ступенью в развитии игровой концепции. Геймификация не является новой игрой, несмотря на то, что оба феномена обладают некоторыми общими критериями. Но самыми главными отличительными чертами геймификации являются: связь с внешним миром; получение опыта, ценного и полезного в реальной жизни; большее количество свободы действий и мыслей.

Геймификация и игры активно применяются в ходе процесса обучения. Внедрение геймификационной оболочки в значительной степени развивает умения обучающихся ставить цели на уроке, оценивать свои успехи и знания, планировать и корректировать свои действия, предвосхищать результат и уровень усвоения знаний.

Ввиду практического опыта внедрения геймификации можно сделать вывод, что такая форма занятий в значительной степени влияет на формирование всех УУД, которое проявляется повышением уровня успеваемости и развитием, прежде всего, регулятивных универсальных учебных действий. Благодаря тому, что обучающимся было необходимо переходить от уровня к уровню и набирать баллы, были сформированы умения определять цель деятельности на уроке, оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей, осуществлять познавательную и личностную рефлексию – регулятивные УУД; также оценивать поступки в соответствии с определенной ситуацией – обучающиеся оценивали свои поступки и деятельность в течение занятий в виду количества баллов - благодаря тому, что за определенные действия баллы могли сниматься, и, как следствие – низкий рейтинг.

С помощью объединения игр и учебного процесса нами была создана геймификационная оболочка, благодаря которой мы можем наблюдать успешность обучения: в то время, как в контрольной группе ничего не менялось, и группа занималась по стандартной программе; экспериментальная группа занималась с геймификационным курсом. По окончании данного результаты экспериментальной группы были положительными: в начале эксперимента была зафиксирована средняя успеваемость отметкой в 4 балла, однако в конце эксперимента данная цифра достигла 4,58 баллов. В это же время средний балл контрольной группы не был таким высоким: в начале эксперимента данная цифра составляла 4,08 баллов, в конце – 4,25. Мы можем заметить, насколько эффективно повлияло внедрение геймификации на успеваемость и в целом на учебный процесс.

Таким образом можно заключить, что задачи исследования были выполнены, а цель была достигнута. Однако геймификация является молодым не до конца исследованным феноменом, так как набор методологических принципов в рамках данного феномена находится в разработке. Кроме того, геймификация пока незаслуженно не популярна в сфере обучения, тем не менее применение геймифицированных уроков верно входит в процесс обучения и начнет закрепляться.

Список использованных источников

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой: Кн. для учителя. М.: Просвещение, 1987. 144 с.
2. Выготский Л.С. Психология искусства. М., 1968. 347 с.
3. Дынкина Е.Д. Геймификация, как инструмент повышения эффективности обучения персонала [Электронный ресурс] // Историческая и социально-образовательная мысль. 2017. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-instrument-povysheniya-effektivnosti-obucheniya-personala> (Дата обращения: 15.11.2018)
4. Ермак И. Игра как символ. [Электронный ресурс] 2011. URL: <https://lfk.biz/games.html> (Дата обращения: 01.10.2018)
5. Игра [Электронный ресурс] // Психологический словарь. 2015 URL:<http://psi.webzone.ru/st/037600.htm> (Дата обращения: 01.10.2018)
6. Игровая концепция культуры Йохана Хейзинги [Электронный ресурс] // Философия. Игровые элементы в культуре. 2016. URL: <https://www.ifilosofia.ru/prakticheskaya-podgotovka/9-igrovyje-jelementy-v-kulture-hh-veka/653-igrovaja-koncepcija-kultury-johana-hejzingi.html> (Дата обращения: 13.10.2018)
7. Киризлеев А. Что есть игра? [Электронный ресурс] // Компьютерные игры как искусство. 2014. URL: http://gamesisart.ru/theory_game.html (Дата обращения 01.10.2018)
8. Маркеева А.В. Геймификация в бизнесе: проблемы использования и перспективы развития [Электронный ресурс] // Издательство Креативная экономика. 2015.
9. Новиков А.М., Новиков Д.А. Методология. М.: СИНТЕГ, 2007. 663 с.
10. Новиков А.М. Формы игровой деятельности [Электронный ресурс] // Эра психологии. 2015. URL: <https://psyera.ru/2270/formy-igrovoyu-deyatelnosti> (Дата обращения: 01.11.2018)

11. Платон. Игра [Электронный ресурс] // Словарь практического психолога. 2015. URL: <http://www.otrok.ru/doktor/psy/txt/9/page730.html> (Дата обращения: 01.10.2018)
12. Семенов В.Г. Динамическая классификационная модель игр. Киев: Минвуз УССР, 1984. 240 с.
13. Хохлова А. Л. Становление понятия игрового пространства-времени в трудах зарубежных и отечественных исследователей [Электронный ресурс] // Научная электронная библиотека. URL: <https://www.monographies.ru/en/book/section?id=2441>
14. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978. 304 с.
15. Эрик Берн. Игры, в которые играют люди. Эксмо, 2014. 576 с.
16. Alliance for Excellence in Education (All4Ed). High school dropouts in America. [Электронный ресурс]. 2018. URL: <https://all4ed.org/issues/> (дата обращения: 15.03.2019)
17. Blizzard. World of warcraft subscriber base reaches 12 million worldwide. [Электронный ресурс]. 2019. <http://eu.blizzard.com/de-de/company/about/profile.html>
18. Bridgeland, J., DiIulio, J., & Morison, K. B. The silent epidemic. Seattle, WA: Gates Foundation, 2006. 44 p.
19. Gabe Zichermann, Joselin Linder. Game Mechanics to Crush the Competition. Gabriel Z Inc. 2013. 115 p.
20. Gee, J. P. Learning and games. In Katie Salen (Ed.) The ecology of games: Connecting youth, games, and learning (John D. and Catherine T. MacArthur Foundation series on digital media and learning). Cambridge, MA: The MIT Press, 2011. 278 p.
21. Klopfer, E., Osterweil, S. & Salen, K. Moving learning games forward. [Электронный ресурс]. 2009. URL: http://education.mit.edu/papers/MovingLearningGamesForward_EdArcade.pdf (дата обращения: 28.03.2019)

22. Laster, J. At Indiana U., a class on game design has students playing to win. [Электронный ресурс]. 2010. URL: <http://chronicle.com/blogs/wiredcampus/at-indiana-u-a-class-on-game-design-has-students-playing-to-win/21981> (дата обращения: 01.04.2019)
23. Leblanc, G. Enhancing intrinsic motivation through the use of a token economy. *Essays in Education*. 2004. 20 p.
24. Longman. : Pearson Education Ltd., 1998. P. 97-110.
25. MacDonald K. What video games in schools can teach us about learning. [Электронный ресурс]. 2018. URL: <https://www.theguardian.com/games/2018/aug/07/what-video-games-in-schools-can-teach-us-about-learning> (дата обращения: 01.04.2019)
26. MacMillan. 'Gamification': A growing business to invigorate stale websites [Электронный ресурс] // Bloomberg Europe. URL: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2012-11-29/the-game-of-business> (дата обращения: 28.03.2019)
27. McGonigal, J. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Penguin Press. New York, NY, 2008
28. Pete Cashmore: Farmville surpasses 80 million users. [Электронный ресурс] // Mashable: Entertainment. 2010. URL: <http://mashable.com/2010/02/20/farmville-80-million-users/>
29. Rock, M. Transfiguring it out: Converting disengaged learners to active participants. *Teaching Exceptional Children*. 2004. 64-72 p.
30. Salen, K. *Rules of play: game design fundamentals* / K. Salen, E. Zimmerman. Cambridge, Mass: The MIT press, 2004. 670 p.
31. Schell, J. DICE 2018. Design Outside the Box Presentation [Электронный ресурс] // SyFy Games. URL: <https://www.syfy.com/syfywire/games>

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Игровые карточки для игры “Memory game” с неправильными глаголами



Водить, ездить	Резать	Есть	Рисовать, тащить	Пить
Ловить, поймать	Гореть	Покупать	Строить	Ломать

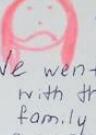
ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Карточки для игры “Mime the word” по теме “Appearance”

Aggressive	Arrogant	Big-headed	Bossy	Cheerful	Creative
Efficient	Energetic	Moody	Reliable	Well-organized	Selfish
Polite	Ambitious	Attractive	Considerate	Imaginative	Responsible

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Дневник обучающегося по итогам побочного квеста

Monday 01.10	Tuesday 02.10	Wednesday 03.10	Thursday 04.10	Friday 05.10	Saturday 06.10	Sunday 07.10
<p>I refused coffee in the morning</p> <p>It was unusual to drink tea in the morning, but I could</p> 	<p>Everything was fine.</p> 	<p>I generally forget about coffee and steadily drank tea</p> <p>G R E A T</p>			<p>It was all good.</p> 	<p>We went with the family for a walk to the center. In the city there are a lot of cafes with coffee and I really wanted it.</p> 
Monday 08.10	Tuesday 09.10	Wednesday 10.10	Thursday 11.10	Friday 12.10	Saturday 13.10	Sunday 14.10
<p>Everything was fine</p> 	<p>I wanted coffee. I do not like to drink tea in the morning but I'm holding.</p> 				<p>All is well. But I am waiting for the day when I will drink coffee.</p> 	

ПРИЛОЖЕНИЕ Г

Итоги внедрения геймификации

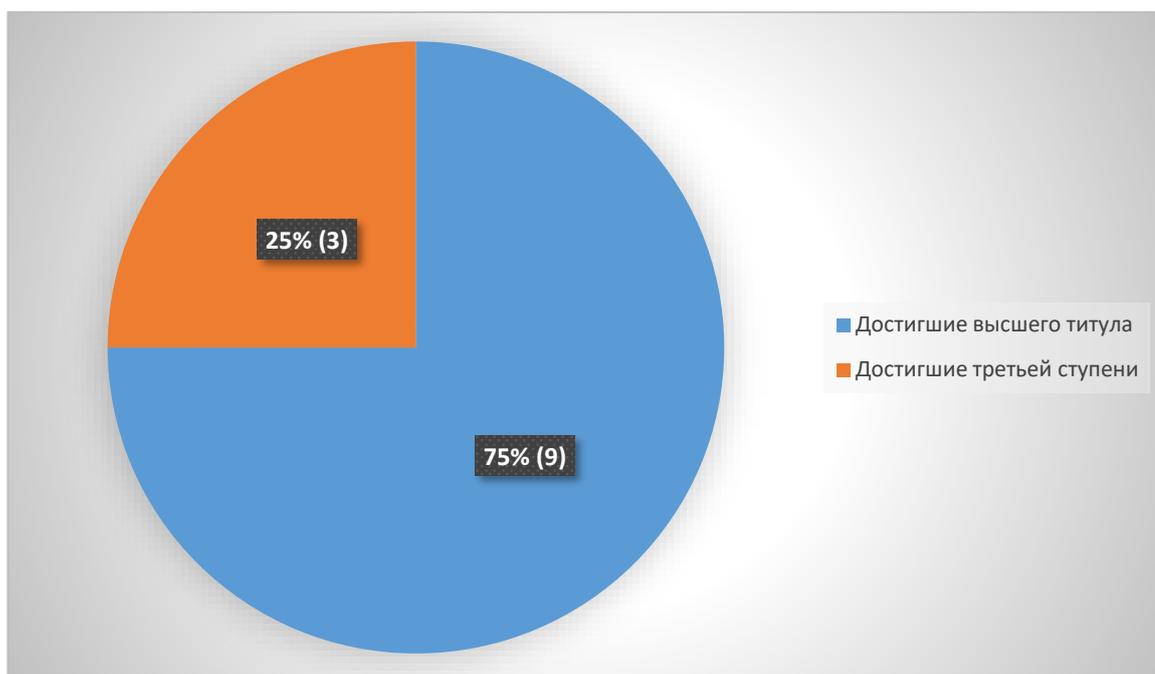


Рис. 1 Процентное соотношение достигших и не достигших финиша

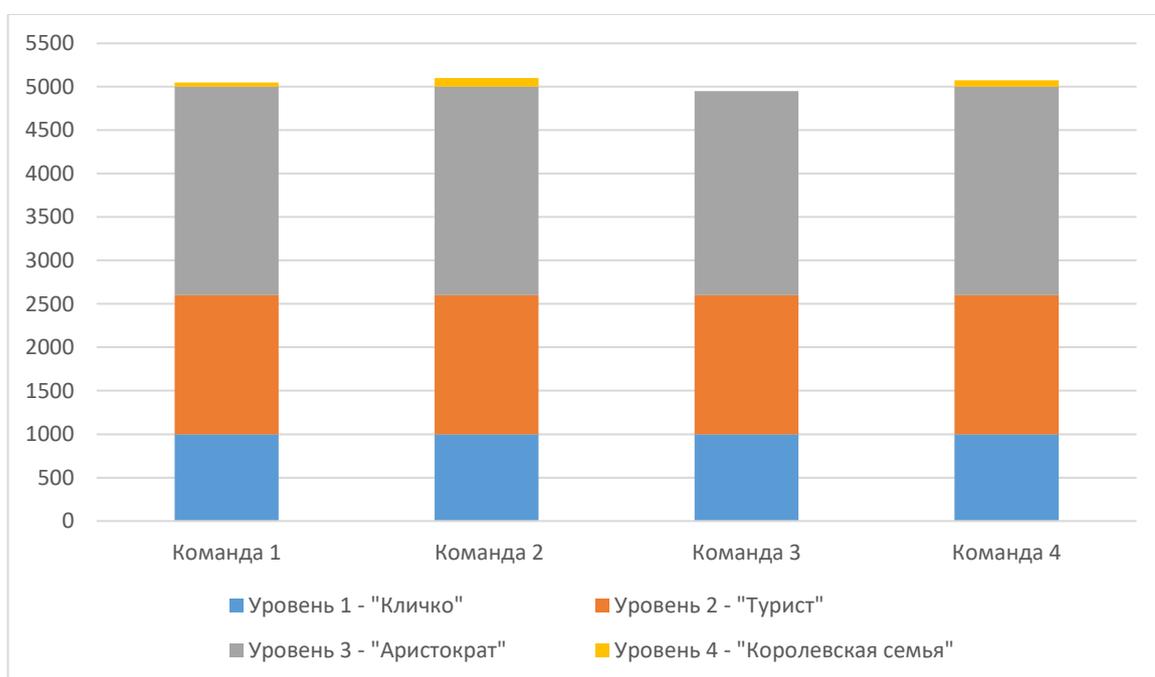


Рис. 2 Рейтинг команд

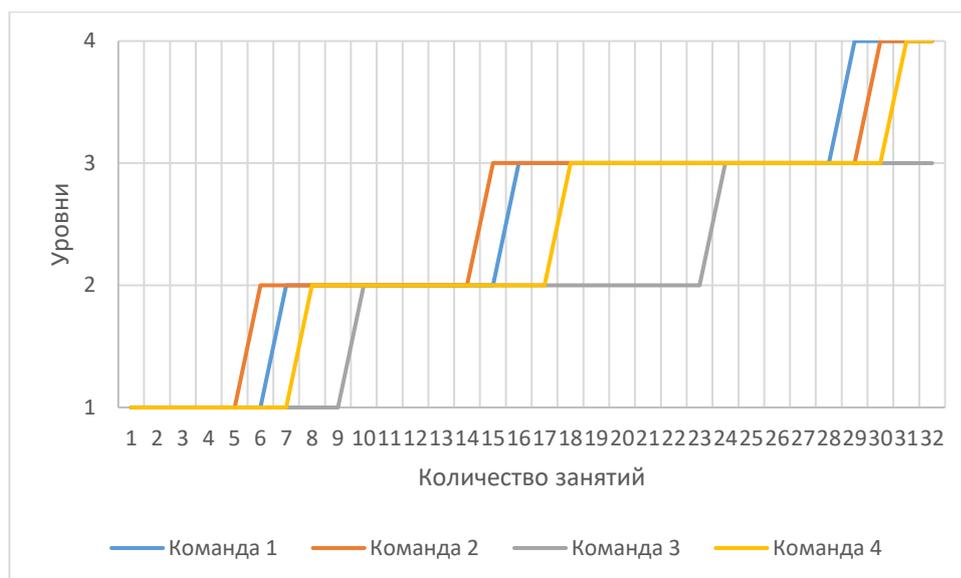


Рис. 3 Время достижения уровней

ПРИЛОЖЕНИЕ Д
Замеры результатов контрольной и экспериментальной групп

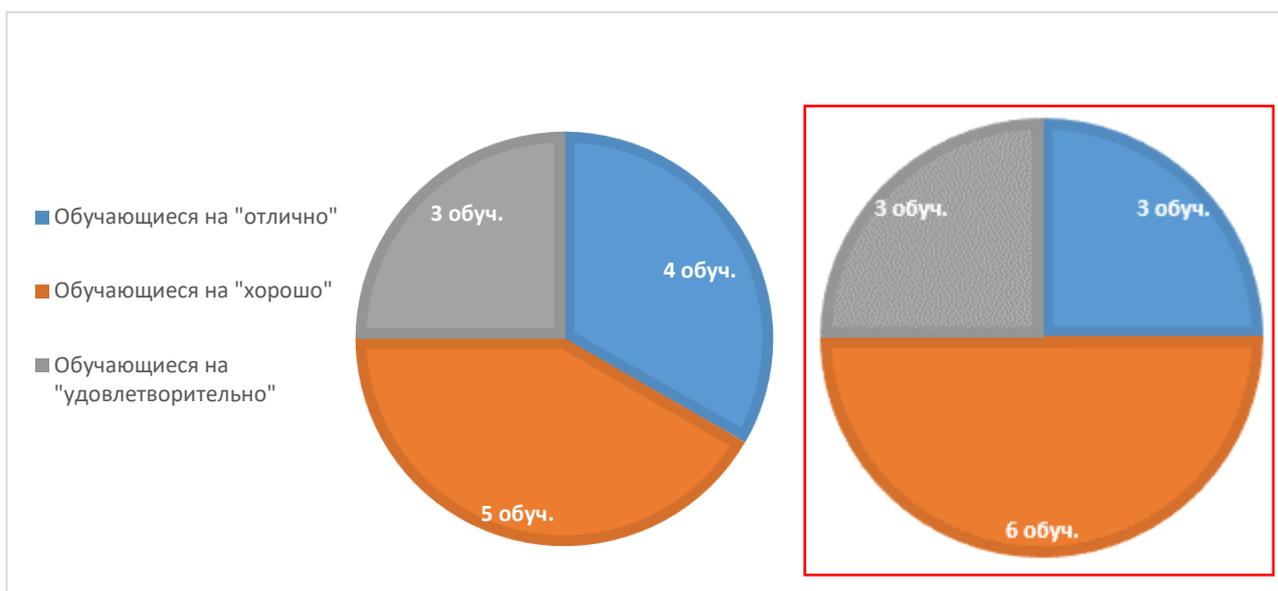


Рис. 4 Успеваемость групп до эксперимента

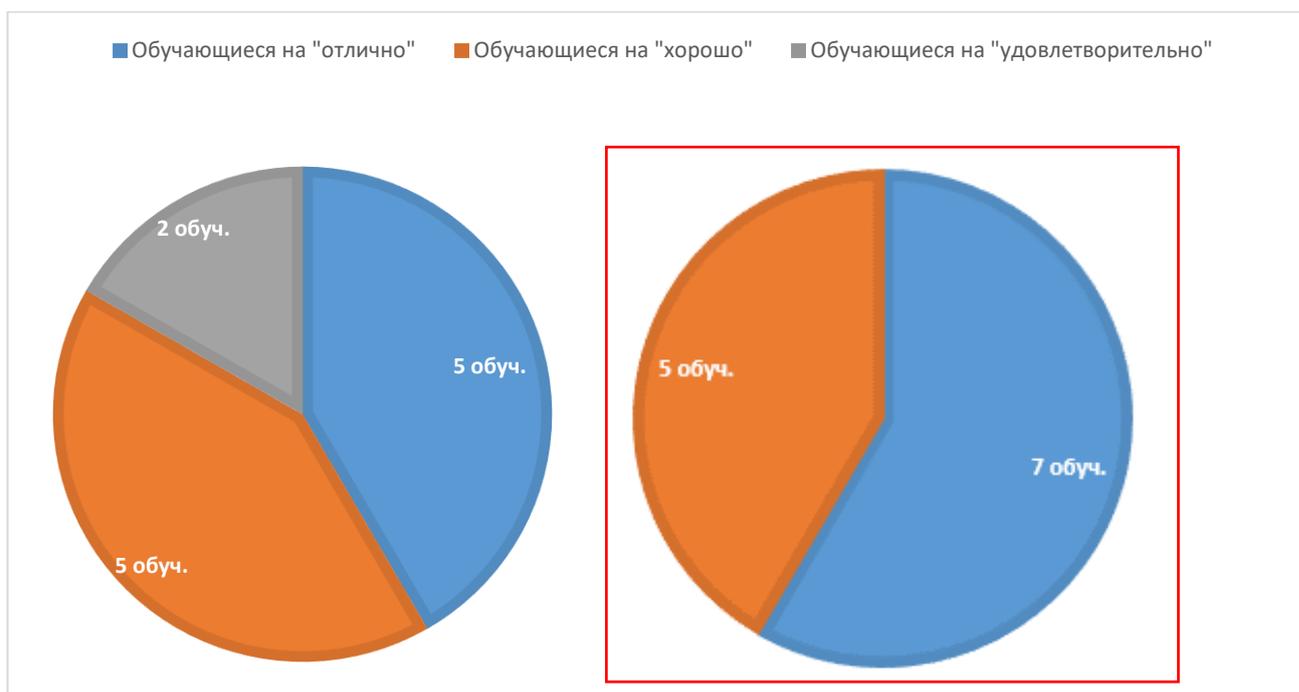


Рис. 5 Успеваемость групп после эксперимента

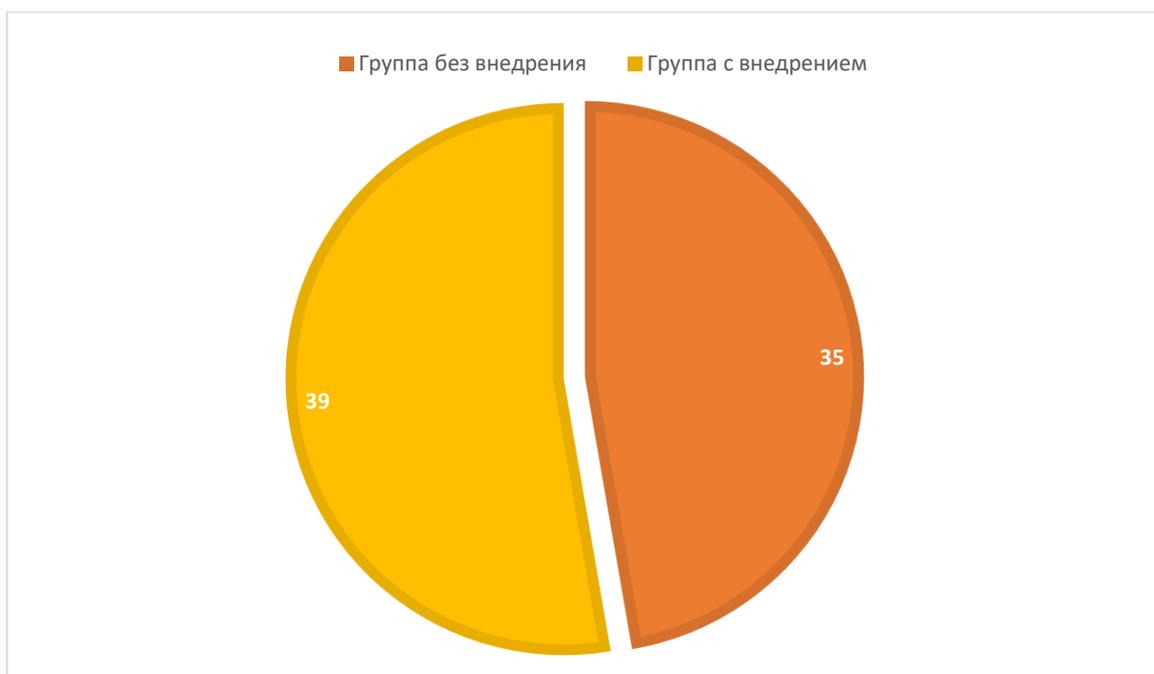


Рис. 6 Количество пропусков обеих групп до внедрения геймификации

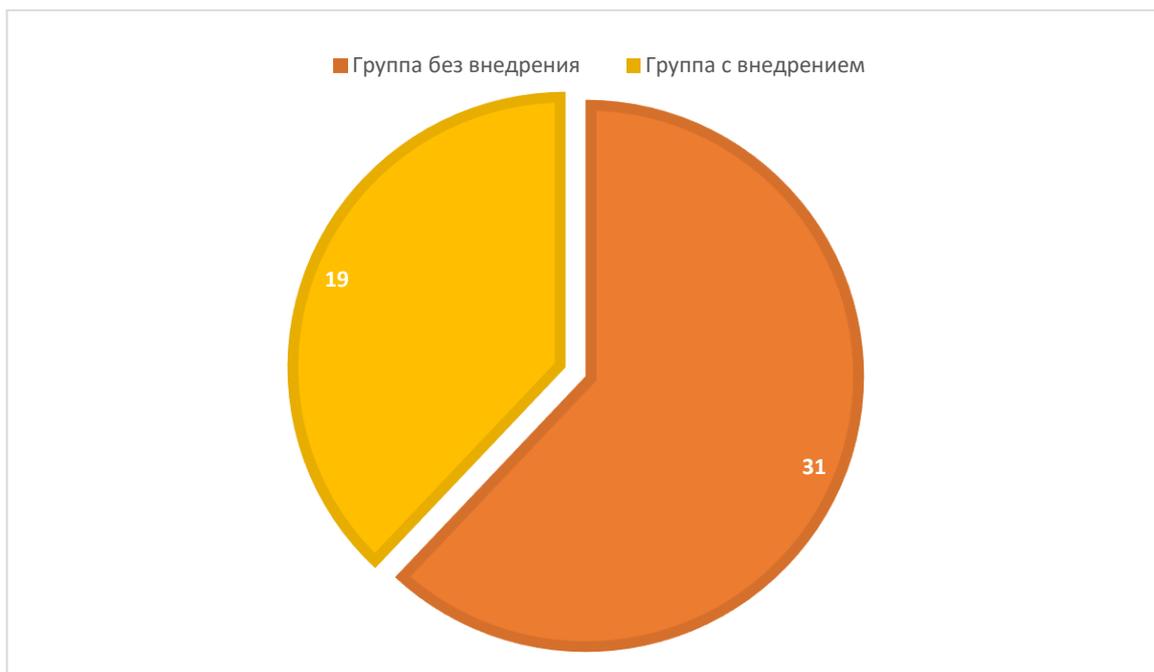


Рис. 7 Количество пропусков после внедрения геймификации



Красноярский государственный
педагогический университет им.
В.П.Астафьева

СПРАВКА

о результатах проверки текстового документа на наличие заимствований

**Проверка выполнена в системе
Антиплагиат.ВУЗ**

Автор работы	Коваль Александра Александровна
Подразделение	Кафедра германо-романской филологии и иноязычного образования
Тип работы	Выпускная квалификационная работа
Название работы	ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ РЕГУЛЯТИВНЫХ УУД СТАРШЕКЛАССНИКОВ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ
Название файла	Коваль вкр.docx
Процент заимствования	25,55%
Процент цитирования	5,22%
Процент оригинальности	69,23%
Дата проверки	20:12:28 10 июня 2019г.
Модули поиска	Кольцо вузов; Модуль поиска общеупотребительных выражений; Модуль поиска перефразирований Интернет; Модуль поиска "КГПУ им. В.П. Астафьева"; Модуль поиска Интернет; Модуль поиска переводных заимствований; Цитирование; Сводная коллекция ЭБС
Работу проверил	Таранчук Евгения Александровна ФИО проверяющего
Дата подписи	19.06.2019  Подпись проверяющего

Чтобы убедиться
в подлинности справки,
используйте QR-код, который
содержит ссылку на отчет.



Ответ на вопрос, является ли обнаруженное заимствование
корректным, система оставляет на усмотрение проверяющего.
Предоставленная информация не подлежит использованию
в коммерческих целях.

ОТЗЫВ

на выпускную квалификационную работу
обучающейся по направлению подготовки 44.03.05 – педагогическое
образование, направленность/профиль Иностранный язык (английский) и
иностранный язык (немецкий)
ФИЯ КГПУ им. В.П. Астафьева
Коваль Александры Александровны
на тему «Геймификация как средство формирования регулятивных УУД
старшеклассников в процессе обучения английскому языку»

В настоящей дипломной работе автор исследует возможности использования геймификации в образовательной деятельности. Данный инструмент повышения мотивации и результативности обучения на сегодняшний день находит практическое применение больше за рубежом, нежели в России. Тем не менее, изучение и применение зарубежного опыта актуально и для нашей образовательной ситуации, с целью повышения заинтересованности обучающихся в изучаемом предмете и их личной ответственности за результаты обучения. Все вышесказанное определяет теоретическую новизну и практическую значимость работы. Отдельно хочется отметить инициативу автора в выборе тематики исследования.

В теоретической части приводится сравнительный анализ понятий «игра» и «геймификация», дается обзор научных подходов к определению геймификации, раскрывается суть игровых механизмов и элементов, составляющих основу геймификации, рассматриваются приемы для конструирования игровой оболочки. Автор анализирует большое количество примеров успешного опыта применения геймификации, в том числе с использованием онлайн-платформ, компьютерных технологий и Интернет-ресурсов.

В практической части автор разрабатывает собственную геймификационную оболочку: рейтинг, систему дополнительных поощрений и наказаний, очков и достижений, которую апробирует на продолжении всей педагогической практики в гимназии №9 (11 класс). В ходе практической апробации автор отслеживает поведение обучающихся на занятиях,

успеваемость в изучении предмета, а также то, каким образом геймифицирование учебного процесса влияет на формирование у старшеклассников регулятивных универсальных учебных действий. Ход и результаты экспериментальной работы наглядно представлены в практической части исследования.

Результаты исследования также прошли апробацию через выступление с докладом на Региональной студенческой научно-практической конференции «Актуальные проблемы лингвистики и лингводидактики» 24 апреля 2019г.

В ходе научно-исследовательской и опытной работы Коваль А.А. проявила творческий подход к решению профессиональных задач, готовность к разработке и реализации современных технологий, методик и моделей обучения, поисковые и аналитические умения, ответственность за результаты своей деятельности, высокий уровень самостоятельности.

Считаю, что выпускная квалификационная работа Коваль А.А. полностью соответствует требованиям, может быть представлена к защите и заслуживает оценки «отлично».

Научный руководитель:
к.пед.н., доцент каф. ГРФиИО



Таранчук Е.А.

Приложение
к Регламенту размещения
выпускной квалификационной работы обучающихся,
по основным профессиональным образовательным программам
в КГПУ ИМ. В.П. Астафьева

Согласие
на размещение текста выпускной квалификационной работы обучающегося
в ЭБС КГПУ им. В.П. Астафьева

Я, Коваль Александра Александровна
(фамилия, имя, отчество)

разрешаю КГПУ им. В.П. Астафьева безвозмездно воспроизводить и размещать (доводить до всеобщего сведения) в полном объеме и по частям написанную мною в рамках выполнения основной профессиональной образовательной программы выпускную квалификационную работу бакалавра / специалиста / магистра / аспиранта

(нужное подчеркнуть)

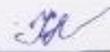
на тему: Геймификация как средство формирования
регулятивной УУД старшекласников в процессе обучения английскому
(название работы) языку

(далее – ВКР) в сети Интернет в ЭБС КГПУ им. В.П. Астафьева, расположенном по адресу <http://elib.kspu.ru>, таким образом, чтобы любое лицо могло получить доступ к ВКР из любого места и в любое время по собственному выбору, в течение всего срока действия исключительного права на ВКР.

Я подтверждаю, что ВКР написана мною лично, в соответствии с правилами академической этики и не нарушает интеллектуальных прав иных лиц.

16.05.2019

дата



подпись

