

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

Факультет иностранных языков

Выпускающая кафедра: кафедра английской филологии

Кузьменок Яна Олеговна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ
УЧАЩИХСЯ ПРИ ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ В 7-8
КЛАССАХ

Направление подготовки **44.03.05** – педагогическое образование

Направленность (профиль) - иностранный язык (английский) и иностранный язык
(немецкий)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой, к.филол.н., доцент Бабак Т.П.

« ____ » _____ 2018 г. _____
(подпись)

Научный руководитель ст. преподаватель
Озолина И.А.

« ____ » _____ 2018 г. _____
(дата, подпись)

Дата защиты «22» июня 2018 г.

Обучающийся Кузьменок Я.О.

« ____ » _____ 2018 г. _____
(дата, подпись)

Оценка _____
(прописью)

Красноярск

2018

Оглавление

Введение.....	3
Глава 1. Теоретические основы изучения геймификации как средства повышения мотивации учащихся на уроках иностранного языка.....	6
1.1. Сущность и проблемы мотивации учащихся в иноязычном образовании	6
1.2 Игровая деятельность как средство повышения мотивации в процессе обучения.....	14
1.3. Понятие геймификации как средство повышения мотивации в обучении.....	22
Выводы по главе 1.....	26
Глава 2. Способы применения геймификации в иноязычном образовании для повышения мотивации при обучении английскому языку в 7 -8 классах.....	28
2.1 Анализ игровых механик для повышения мотивации в процессе геймификации.....	28
2.2. Описание и анализ игры «Cyborgs are among people».....	33
2.3. Описание и анализ методики «Reading circles» как способ применения геймификации при обучении английскому языку в 8 классе.....	37
Выводы по главе 2.....	41
Заключение	43
Список литературы	46
Приложение А	50
Приложение В	57
Приложение Г	63

Введение

Современная школа ставит перед собой такие задачи как: раскрыть способности каждого ученика, воспитать патриотичного, духовно-нравственного человека, личность, которая будет готова к жизни в высокотехнологичном, конкурентном мире. Согласно требованиям ФГОС, на основе Закона РФ «Об образовании» преподаватель ставит перед собой задачу - помочь ученикам стать самостоятельными, творческими и уверенными в себе людьми, обладающими нестандартным мышлением, вносящими новое содержание в производственную и социальную жизнь, умеющими ставить и решать новые задачи, относящиеся к будущему. Преподаватель должен приобщить учеников к иной национальной культуре, развивать интеллектуальные способности школьников, их общеобразовательного потенциала [Российская Федерация. Приказы].

Актуальность данной работы обусловлена тем, что в процессе длительного и трудоемкого процесса стоит проблема изучения иностранных языков в 7-8 классах. Происходит преодоление разнообразных трудностей, что может привести к уменьшению мотивации и снижению активности на занятиях. В связи с тем, что успехи в обучении напрямую зависят от мотивации ученика и с введением Федерального государственного образовательного стандарта нового поколения (ФГОС), который предъявляет жесткую систему требований к результатам обучения и воспитания школьников возникает необходимость поиска новых способов и средств реализации требуемых результатов обучения, которые будут эффективными на этапе основного общего образования.

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

Предметом данного исследования является применение геймификации как средство повышения мотивации на уроках английского языка в 7 -8 классах.

Целью данной выпускной квалификационной работы является теоретически обосновать и разработать методическое обеспечение для применения геймификации в обучении иностранному языку в 7-8 классах.

Для достижения поставленной цели предлагается решение следующих **задач**:

1. Проанализировать сущность и проблему мотивации учащихся при обучении английскому языку в 7-8 классах.

2. Рассмотреть теоретические основы использования геймификации на этапе основного общего образования с точки зрения оптимизации процесса обучения иностранному языку.

3. Проанализировать игровые технологии в образовательном процессе и формулировать преимущества и недостатки использования геймификации при обучении английскому языку.

4. Разработать методическое обеспечение для применения геймификации для повышения мотивации при обучении английскому языку в 7 -8 классах в формате авторских игр и игровых оболочек.

В данной работе использовались такие методы научного исследования, как анализ психолого-педагогической и методической литературы по проблеме исследования, наблюдение, беседа, опрос, анкетирование, языковое тестирование.

Теоретическую основу исследования составили работы ведущих ученых по проблемам оптимизации процесса обучения (Ю.В. Бабанский, И.А. Зимняя и др.); мотивации учения (А.Н. Леонтьев, Л.И. Божович, П.М. Якобсон и др.); использования игровых технологий и их влияния на оптимизацию процесса обучения (Д.Б. Эльконин, П.И Пидкасистый, Ж.С Хайдаров и др.) применение геймификации для повышения мотивации (Вербах Кевин, Yu-kai Chou, Joey J. Lee, Jessica Hammer).

Практическая значимость исследования заключается в разработке авторских игр как примера геймификации урока иностранного языка для использования в образовательном процессе в 7-8 классах. Представленные игры могут быть использованы педагогами для геймификации на уроках английского языка в 7-8 классах, а предложенные методические рекомендации, созданные на основе технологических карт, могут послужить наглядным примером их использования

Апробация и внедрение результатов. Основные результаты исследования были представлены на XIX Международном научно-практическом форуме студентов, аспирантов и молодых ученых "Молодежь и наука XXI века".

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

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

Глава 1. Теоретические основы изучения геймификации как средства повышения мотивации учащихся на уроках иностранного языка

1.1. Сущность и проблемы мотивации учащихся в иноязычном образовании

В настоящее время перед учителем стоит проблема, как привлечь интерес школьника к своему предмету, как вовлечь учащихся в активную познавательную деятельность. Успех в процессе обучения иностранному языку напрямую зависит от мотивации ученика. Наличие задатков у учащегося не всегда является гарантией его успехов, так как при отсутствии должной мотивации, а как следствие, он не будет включаться в те виды деятельности, которые ведут за собой его психологическое развитие, будь то учебная деятельность, или общение. В случае дефицита или полном отсутствии мотивации, имеющиеся задатки не становятся способностями, а интеллектуальное и личностное развитие ребенка проходит медленнее, чем могло бы при благоприятных условиях. Такие условия должны обеспечивать максимальное самостоятельное стремление ребенка к развитию, которое и становится личной потребностью в новых знаниях, умениях и навыках [Якобсон, 1969].

Особенно остро стоит проблема изучения иностранных языков на этапе основного общего образования. Следует отметить, что на начальном этапе обучения у учеников высокая мотивация, но от класса к классу происходит снижение или даже полная ее потеря. Это связано с тем, что процесс изучения иностранного языка очень трудоемкий и длительный. Так же, он предполагает преодоление разнообразных трудностей, которые возникают в процессе изучения иностранного языка, что приводит к уменьшению мотивации и снижению активности на занятиях [Проблемы мотивации, 2016].

Именно поэтому любому педагогу необходимо не только на начальном этапе создавать мотивацию к изучению иностранного языка, но и поддерживать ее на протяжении всего процесса обучения, применяя для этого различные психологические и методологические приемы, так как овладение иностранным языком в условиях школы отличается от овладения родным:

1. Направлением пути овладения (родной язык изучается путем «снизу-вверх», а для овладения иностранным языком характерен путь «сверху-вниз»);

2. Плотностью общения;

3. Включенностью языка в предметно-коммуникативную деятельность человека;

4. Совокупностью реализуемых им функций;

5. Соотносимостью с сенситивным периодом речевого развития ребенка; [Зимняя, 1991, с. 26-27].

Значительный вклад при изучении познавательных процессов был внесен А.Н. Леонтьевым, именно он создал теорию деятельностного происхождения мотивационной сферы человека, согласно которой мотивационная сфера человека имеет свои источники в практической деятельности. Согласно его теории, поведению человека в целом соответствуют его потребности, а системе деятельности, из которых оно складывается, - разнообразие мотивов. Сущность мотивации он рассматривает, как предмет, отвечающий данной потребности [Леонтьев, 1971, с. 14-31].

В науке понятие мотивации многообразно и многоаспектно. Оно включает в себя представление о потребностях, интересах, целях, стремлениях, намерениях и побуждениях, которыми обладает человек, также

оно обладает внешними факторами, которые влияют на поведение человека определенным образом, и на управление деятельностью в процессе ее осуществления.

Л.И. Божович отмечает, что учебная деятельность активизируется двумя видами мотивов: первый связан с содержанием и процессом обучения, второй определяется системой отношений между учеником и окружающей его действительностью [Божович, 1972, с. 21-59].

В рамках предложенного исследования необходимо рассмотреть такие понятия как «мотив» и «мотивация». Под «мотивацией» в психологии понимается совокупность причин психологической направленности, которые объясняют поведение человека, его направленность, активность и различные действия. Любую форму поведения человека можно объяснить внутренними или внешними причинами [Немов, 2013, с. 461-462].

Мотив – это то, что принадлежит самому человеку и является его постоянным качеством, которое изнутри побуждает его к совершению определенных действий [Рогов, 1999, с. 52-53].

Мотив также можно определить, как понятие множества диспозиций, наиболее важной из которых является понятие потребности, т.е. нужды в определенных условиях, которые необходимы человеку для адекватного существования или развития. Вторым понятием диспозиции является цель, под которой подразумевается осознаваемый результат, на который направлено действие, связанное с деятельностью. Интерес также является одним из стимулов поведения человека, его можно определить как особое мотивационное состояние познавательного характера, связанное с актуальной на данный момент потребностью.

Понятие «мотивация» представляет более широкое понятие, чем понятие «мотив». Им обозначается совокупность всех побуждений, которые определяют активность человека, а также процесс образования,

формирования мотивов. Характеристика процесса, который стимулирует и поддерживает поведенческую активность на определенном уровне.

И.А. Зимняя подразумевает под мотивацией совокупность разных побудителей, мотивов, чувств, правил, норм, желаний. Мотивация может значительно ускорить или же наоборот, замедлить процесс приобретения знаний, умений и навыков, так как именно мотивация определяет их качество. Это внутренний процесс, который дает человеку энергию и направляет его поведение для того чтобы достичь намеченной цели. Мотивация вызывает целенаправленную активность и поэтому является «запускным механизмом всякой человеческой деятельности». Она способствует активизации мышления, вызывает интерес к тому или иному виду деятельности, к выполнению того или иного задания. Мотивацию создают такие факторы как: отношение к изучению языка и эмоции, связанные с этим. Именно эти факторы влияют на усилия, которые учащиеся прикладывают для достижения результата. Если ученик обладает высокой мотивацией освоить иностранный язык, то он достаточно быстро добьется успехов. При наличии высокой мотивации ученики довольно быстро и легко пополняют свой словарный запас, проявляют высокую активность на занятиях, обладают способностью ясно выражать свои мысли, а также можно видеть их заинтересованность включаться в разговор [Зимняя, 1991, с. 6-7].

Мотивация является важным компонентом при изучении иностранного языка, так как она обеспечивает результативность этого процесса. Большую роль в освоении языка играют эмоции и отношение ученика к осваиваемому языку. Существует несколько классификаций мотивации: выделяют внутреннюю и внешнюю мотивации.

Внешняя мотивация – не связана с содержанием определенной деятельности, но ограничена внешними по отношению к человеку обстоятельствами. Иными словами, это побуждение или принуждение что-то

делать внешними для человека обстоятельствами или стимулами [Безбородова, 2009].

Существует два вида внутренней мотивации: широкая социальная мотивация и узколичная. Широкая социальная мотивация считается основанием для овладения учениками иностранным языком и этим основанием может стать перспектива участия в различных форумах молодежи. Узколичная мотивация определяет отношение к овладению иностранным языком как способу самоутверждения, а иногда как путь к личному благополучию.

Преимущество следует отдавать не только внешней мотивации, которая заключается в получении хорошей оценки, а внутренней. Весь учебный процесс должен быть построен таким образом, чтобы ученики на каждом уровне испытывали радость от удовлетворения потребностей. Эти потребности соответствуют следующим разновидностям внутренней мотивации: коммуникативной, которую можно назвать основной потребностью, так как общение – это первая и естественная потребность учащихся, изучающих иностранный язык; лингво-познавательной, которая создается на основании интереса обучающихся к более глубокому осмыслению языковой формы; познавательно-образовательной, которая основывается на желании быть всесторонне образованным человеком, стремлением расширить круг познавательных явлений окружающей жизни, желание узнать жизнь, культуру, литературу и т.д. других стран; интеллектуально-развивающей, которая дает возможность развития мышления, памяти и других интеллектуальных свойств личности и инструментальной, которая вытекает из положительного отношения учащихся к определенным видам работы, данная мотивация дает возможность каждому ученику максимально выразить себя в любимом и наиболее удающемся виде работы [Безбородова, 2009].

Помимо этого, выделяют несколько типов мотивации, связанных с результатами учения:

1. Мотивация, которую условно можно назвать отрицательной. Под отрицательной мотивацией принято подразумевать такие побуждения учеников, которые вызываются осознанием неудобства и неприятностей, которые могут возникнуть, если они не будут учиться. Примерами таких мотивов могут стать упреки со стороны родителей, учителей, сложности с получением аттестата, проблемы с поступлением в вуз и т.п. Такая мотивация, как правило, не приводит к успешным результатам;

2. Мотивация, которая носит положительный характер, но также связана с мотивами, заложенными вне собственно учебной деятельности. Эта мотивация может выступать в двух формах. В одном случае такую положительную мотивацию определяют важные для личности социальные стремления, когда обучение рассматривается учеником как путь к освоению больших ценностей культуры, как путь нахождения своего назначения в жизни. Такая установка в обучении придает ученику силы для преодоления возникающих сложностей [Безбородова, 2009].

Внутреннюю мотивацию образует отношение осваивающего языка к процессу изучения. Ее признаками являются:

1. Активный интерес к иностранному языку и положительное отношение к процессу обучения.

2. Влияние достижений в освоении языка на личные цели, осознание того, что шансы на будущее зависят от уровня освоения языка.

3. Готовность достичь как положительного, так и отрицательного результата.

4. Удовлетворение от получения результата.

Именно поэтому преподаватель должен принимать во внимание индивидуальные особенности учащихся, в частности, их мотивацию, в которую включаются интересы, потребности, стремления, мотивы и т.д. и по возможности использовать их для повышения мотивации [Зимняя, 1991, с. 6].

Для того, чтобы процесс формирования познавательной мотивации учеников проходил более успешно, учитель должен решать следующие задачи:

1. Изучать личностно – мотивационную сферу учеников и определять условия и факторы, влияющие на её формирование;
2. Выявлять педагогические условия, которые обеспечивают развитие мотивационной сферы личности учеников;
3. Овладеть приёмами организации учебной деятельности учащихся, которые способствуют формированию мотивационной сферы личности.

Мотивация активизирует познавательный интерес, повышает внимание, помогает более лёгкому и прочному запоминанию нового материала. Также она является связующим звеном для решения задачи обучения, умственного развития и воспитания личности. Познавательный интерес связан не только с интеллектуальной, но также и с эмоциональной сферой личности.

Так, мотивация представляет собой совокупность следующих критериев познавательная активность, вовлеченность в процесс, когнитивный интерес, результативность обучения, личностные результаты и стремления.

Условия, способствующие развитию познавательного интереса, могут быть описаны следующим образом:

1. Организация обучения, при которой ученик вовлекается в процесс самостоятельного поиска новых знаний, решает задачи проблемного

характера. Проблемно – поисковые технологии обучения широко применяются на уроках английского языка.

2. Для появления интереса к изучаемому предмету необходимо понимание нужности, важности, целесообразности изучения предмета в целом и отдельных его разделов.

3. Связь изучаемого с интересами, уже существовавшими у школьника ранее, также способствует повышению интереса к новому материалу. Чем больше новый материал связан с усвоенными ранее знаниями, тем он интереснее для учащихся.

4. Посильность материала для каждого ученика.

5. Объективная система оценки достижений ученика.

6. Важную роль в стимулировании познавательного интереса имеет позитивная психологическая атмосфера на уроке, выбор демократического стиля педагогического взаимодействия: похвала учеников независимо от их учебных успехов, преобладание побуждения, поощрения, понимания и поддержки. Психологическое подбадривание учеников: приветствие, проявление внимания к возможно большему числу детей – взглядом, улыбкой, кивком.

7. Учет индивидуальных особенностей ученика. Чем младше ученик, тем больше материал должен подаваться в образной форме.

8. В обучении должны создаваться возможности для творчества, необходима дифференциация обучения при выполнении проекта или творческой работы.

9. Создание на уроке ситуации успеха для учащихся. Самый простой способ для создания ситуации успеха – наиболее четко и ясно формировать домашнее задание, для того, чтобы ученики могли выполнить домашнее

задание как следует. Ученики должны знать, что если они выполняют задание в полном объёме, то их ответ будет успешным.

Соблюдение всех этих условий позволяет сформировать познавательный интерес при обучении английскому языку [Формирование познавательного интереса учащихся].

Так, мотивация при обучении английскому языку состоит из стимулирования познавательного процесса и творческих заданий, которые активизируют интерес изучения иностранного языка и положительно влияют на достижение поставленных целей на занятиях.

1.2 Игровая деятельность как средство повышения мотивации в процессе обучения

Природа игры уже долгое время является пристальным объектом исследования ученых. Это явление успело проникнуть во все сферы человеческой жизни. Игра — это вид деятельности, мотивом для которой служит не результат, а сам процесс, в котором происходит воссоздание и усвоение некоего общественного опыта. Игра, в основном, направлена на получение удовольствия, развлечение, пробуждение интереса.

Главным элементом любой игровой деятельности является детальное определение конечного результата и контроль при его достижении. Процесс игровой ситуации должен быть заранее продуман, должны быть определены конечные свойства продукта и средства для его получения, сформированы условия для проведения процесса [Игровые технологии как средство повышения мотивации ... , 2014.].

В педагогике игра рассматривается, как способ организации воспитания и обучения учеников, как компонент педагогической культуры.

Педагогика изучает различные формы и способы оптимизации игровой деятельности современного поколения.

В психологии, игра рассматривается как средство активизации психических процессов, средство диагностики, коррекции и адаптации к жизни.

Игровые приемы становятся более востребованными при изучении иностранного языка, так как они помогают заинтересовать даже отстающих по программе учеников [Варенина, 2014, с. 314-316].

Интерес обусловлен, с одной стороны, развитием педагогической теории и практики, распространением проблемного обучения, с другой стороны, социальными и экономическими потребностями формирования разносторонне активной личности.

Игра - один из видов деятельности, значимость которой заключается не в результатах, а в самом процессе. Она помогает психологической разрядке, снятию стрессовых ситуаций, гармоничному включению в мир человеческих отношений. Игра особенно важна для детей, которые через воспроизведение в игровом процессе действий взрослых и отношений между ними познают окружающую действительность. Игра обеспечивает физическое, умственное и нравственное воспитание детей [Национальная педагогическая энциклопедия].

Введение в учебный процесс игр и игровых приемов развивает когнитивный интерес и активность учащихся, снимает усталость, позволяет удерживать внимание, создает у детей хорошее рабочее настроение, помогает справиться с трудностями в освоении учебного материала. Игровые элементы, при помощи которых решается та или иная умственная задача, подкрепляют и повышают интерес учеников к учебному предмету, к познанию ими окружающего мира.

Д.Б. Эльконин, рассматривая феномен игры, пришел к выводу, что игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно практической деятельности. По мнению Д.Б. Эльконина, главными компонентами игры можно считать:

1. Роли, которые берут на себя ученики;
2. Сюжет и отношения, которые передаются в игре и копируются из жизни взрослых людей, воспроизводятся учениками;
3. Правила игры, которым подчиняются ученики [Эльконин, 2005, с. 274-288].

Если рассматривать игру, как деятельность, то в ее структуру будут входить целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность реализует себя полностью, как субъект. Если рассматривать игру, как деятельность, то в ее структуру будут входить целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность реализует себя полностью, как субъект.

В структуру игры как процесса входят роли, которые ученики берут на себя; игровые действия, как средство реализации этих ролей; реальные предметы заменяются игровыми; реальные отношения между учениками; сюжет (содержание) – область действительности, искусственно созданная и воспроизводимая в игре [Игры как мотивация на уроке английского языка, 2011].

Ю.В. Бабанский выделяет следующие черты, присущие большинству игр: свободная развивающая деятельность, предпринимаемая по желанию самого играющего, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата; творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности; эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, желание выиграть; наличие прямых или

косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития [Бабанский, 2007, с. 198].

Игра предполагает реализацию не только реального, но и условного поведения, но при этом следует отметить, что воображаемы только условия, в которые ученики себя мысленно ставят, чувства, которые они в этих воображаемых условиях испытывают, являются подлинными. Условность игровых отношений способна привлечь и активизировать возможности учеников, способствовать реализации своего собственного творческого потенциала, побуждать их искать новые, еще неосвоенные способы решения игровых проблем которые связаны с реальной жизнью, соблюдая предписываемые игровой ролью правила и нормы поведения и отношений [Филимонова, 2016].

В игре принимает участие две или более команд, конкурирующих между собой, которые преследуют определенную цель и в результате применения той или иной стратегии приходят к победе или к поражению.

Признаками обучающей игры являются четко поставленная цель и соответствующий ей результат, который характеризуется учебно-познавательной направленностью, в процессе которой происходит осознанный выбор учеником предложенных ролей или заданий.

Для повышения эффективности обучающие игры должна отвечать определенным требованиям:

1. Игра должна соответствовать целям обучения;
2. Игра стимулирует интерес;
3. Рациональная и эмоциональная сфера ребёнка должны находиться в равновесии и действовать как единое целое;
4. Имитационно-ролевая игра должна затрагивать практическую педагогическую ситуацию;

5. Необходима определенная психологическая подготовка играющих, которая бы соответствовала содержанию игры;

6. Возможность использования творческих приемов в игре;

7. Преподаватель должен выступать не только в роли руководителя, но и как помощник и консультант в процессе игры [Использование игровых методов ... , 2013.].

Любая обучающая и развивающая игра состоит из нескольких этапов:

1. Создание игровой атмосферы. На данном этапе определяется содержание и основная задача игры, осуществляется психологическая подготовка ее участников. Это очень важный этап любого урока, так как в процессе творчества ученики легче усваивают правила и понятия.

2. Организация игрового процесса, разъяснение правил и условий игры ученикам и распределение ролей среди них.

3. Проведение игры, в результате которой должны быть решены поставленные задачи.

4. Подведение итогов. Анализ хода и результатов игры, как самими участниками, так и педагогом. Данный этап имеет огромное воспитательное значение, поэтому имеет значение продумать характер объявления результатов игры [Технология обучающих и развивающих игр ... , 2016.].

Уникальность игры заключается в том, что, являясь развлечением и отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в модель реальных человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании.

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровые приемы используются в следующих случаях: в качестве индивидуальных заданий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; как элементы более

обширной технологии; в качестве одного из этапов урока (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля).

Понятие «игровой прием» включает достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма урока создается при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности. Деятельность учащихся должна быть построена на творческом применении игры и игровых приемов в учебно-воспитательном процессе со школьниками, наиболее удовлетворяющей возрастным потребностям данной категории учеников [Использование игровых методов ... , 2013.].

Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

1. дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
2. учебная деятельность подчиняется правилам игры;
3. учебный материал используется в качестве средства игры, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
4. успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом [Игры как мотивация на уроке английского языка, 2011].

При применении игровых приемов на уроках необходимо соблюдение определенных условий:

1. Соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
2. Доступность для учащихся данного возраста;
3. Умеренность в применении игр на уроках.

Многие психологи и педагоги отмечают, что, в первую очередь, в игре вырабатывается способность к воображению, образному мышлению. Игра является легким и продуктивным способом познакомить учеников с окружающим миром. В процессе игры ребенок создает свой воображаемый мир, подобный окружающей действительности, который позволяет ему выйти за ее границы, что в реальной жизни может быть для него недопустимым [Копжасарова, Антонцева, 2015.].

Игра помогает организовать учебный процесс в занимательной и интересной для учеников форме, она является подобием языковых упражнений для учителя, при помощи которых развиваются навыки всех видов речевой деятельности.

Игровые задания развивают у учеников не только навыки устного, но и письменного общения. Игры вызывают большой интерес и желание у учащихся продолжать обучение, формируют умение самостоятельно решать поставленную проблему, организовывать свою деятельность, давать собственную оценку и самооценку, умение сравнивать, сопоставлять, классифицировать, отличать главную информацию от второстепенной, использовать вспомогательный материал. В процессе применения игр современный школьник систематически овладевает основными компетенциями: толерантностью, социальной, коммуникативной, информационной и компетенцией, реализующей желание учиться на протяжении всей жизни.

Игровые приемы занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, потому что не только способствуют воспитанию познавательных

интересов и активизации деятельности учащихся, но и также выполняют ряд других функций:

1. Правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;

2. Игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;

3. Игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников [Пидкасисты, Хайдаров, 1996. с.31].

Урок, который проводится в игровой форме, требует определенных правил и предварительной подготовки учителя. Учитель должен обсудить с учениками круг вопросов и форму проведения игры. Ученики должны быть ознакомлены с условиями игры: время и место действия, действующие лица и их социальное положение, так же им следует знать события, предшествующие игровой ситуации [Селевко, 1998. с. 94].

Обязательны игровые моменты не обучающего характера для переключения внимания и снятия напряжения [Варенина, 2014, с. 314-316.]. Такие атрибуты как оформление, декорации, соответствующая перестановка мебели являются обязательными, так как они создают новизну, эффект неожиданности и будет способствовать благоприятной атмосфере на уроке. Это побуждает учеников на познавательную деятельность. Также необходимо сообщать результаты игры, и чтобы жюри было компетентное для того, чтобы не загубить его интерес к работе, а наоборот стремиться развивать его, не оставляя волнения и неуверенности в своих силах.

Следует отметить, что игра должна быть посильна каждому ученику. Часто случается, что слабый в языковой подготовке ученик может стать лидером в игре так как сообразительность и находчивость оказываются наиболее важными качествами, чем знания в предмете. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий - все это

дает возможность ученику преодолеть стеснительность, которая мешает свободно употреблять иностранные слова в речи, снизить страх совершения ошибок и в результате это хорошо сказывается на результатах обучения.

Так применение игровых приемов не только создает наиболее продуктивный процесс обучения, но также помогает ученикам усвоить общественный опыт.

1.3. Понятие геймификации как средство повышения мотивации в обучении

Геймификация - это новая концепция в образовательных системах, применяемая в настоящее время для повышения мотивации и вовлеченности обучающихся в образовательный процесс. Изначально она находила применение в бизнес-среде и в управлении персоналом. Игровые технологии и оболочки позволяют поддерживать интерес к получению знаний и создают соответствующую мотивацию. Необходимость в применение данной технологии возрастает в связи с тем, что старые мотивационные способы перестали приносить результаты. В свою очередь, применение геймификации позволяет не только повысить вовлеченность в процесс, но и привести больше шансов ученикам на получение поощрений и вознаграждений [Lee, Hammer, 2011, с. 1-4].

Под понятием геймификация понимается применение игровых технологий в неигровых ситуациях. В своей статье Л. П. Варенина утверждает, что использование этого подхода позволяет значительно увеличить эффективность образовательного процесса [Варенина, 2014].

В геймификации используются такие игровые элементы, как постановка задач, обратная связь, уровни и творчество. В основу данного метода положено получение очков, показывающие прогресс достигаемый

учащимися, бейджи, которые выдаются как за высокие, так и за низкие результаты, они позволяют развить личные качества, такие как настойчивость, креативность и устойчивость благодаря расширенной игре. Это помогает ученикам легче, лучше и быстрее добиваться высоких результатов. Более того, это является стимулом для дальнейшего овладения материалом [Озолина, 2017, с.237-239].

Зачастую понятие геймификации путают с понятием игры. Геймификация отличается от самой игры. Кевин Вербах, определяет геймификацию как применение элементов игры в неигровом контексте. Игровыми элементами являются не сами игры, а тот набор инструментов, который применяется во время работы для того, чтобы создать ощущение игры. Такими инструментами могут быть: квесты, очки, уровни, достижения, бейджи, эмблемы и т.д. Неигровой контекст — это любая область деятельности (например: бизнес, образование), которая использует игру не для получения удовольствия, а для достижения каких-либо целей, не связанных с самой игрой [Кевин Вербах].

Суть геймификации состоит в создании игровой оболочки, которая применяется в неигровом контексте и направлена на достижение реальных целей. Другими словами, геймификация заключается в превращении скучных учебных процессов в интересные, так как у учеников повышается мотивация закончить начатое. Главное отличие от других игровых приемов в том, что реальность остается реальностью и не превращается в игру, а применение игровых инструментов связано с этой реальностью, то есть геймификация не отвлекает учеников от неигровых проблем и задач, а наоборот, выносит их на первое место. Игровые элементы помогают только поддерживать мотивацию при выполнении образовательных заданий на высоком уровне [Chou].

Соблюдение всех условий системы геймификации положительно влияет на эффективность процесса обучения. Одно из важнейших условий эффективности геймификации – это системность, то есть геймификация

должна сопровождать весь учебный процесс от постановки задач до итогового контроля знаний. Для этого используются следующие компоненты:

1. Механика. То, как оцениваются успехи учащихся. К механике относятся очки - награда, которую получают ученики за выполнение определенных заданий в процессе обучения, также они позволяют вести счет; бейджи помогают проследить достижения учеников (следует отметить, что ученики получают бейджи не только за хорошее выполнение заданий, но также за попытку преодоления трудностей); уровни помогают организовать процесс обучения в порядке возрастания, что позволяет ученикам видеть продвижение; рейтинг - показатель, отображающий успехи учеников; лидерборды - таблица, на которой размещаются результаты учеников расположенные в порядке убывания от наибольшего количества очков к наименьшему (такая таблица может стать сильным толчком для учеников) интерактивные технологии - различные технологии, которые помогают визуализировать процесс.

2. Награда. Это может быть не только положительная отметка, но и недорогой подарок, ведь учеников мотивирует сама победа, а награда тому подтверждение.

3. Измерение (принцип оценки достигаемых результатов).

4. Поведение. Геймификация повышает интерес и помогает ученикам получить удовольствие от процесса (интерактивные элементы помогают сконцентрировать внимание учеников).

Для того чтобы понять потенциал геймификации следует рассмотреть то, как этот подход применяется на практике.

Так как игры предоставляют сложные системы правил для игроков, которые они могут исследовать посредством активных экспериментов и открытий. Ученики должны поэкспериментировать с игрой, наблюдать за

результатами, продумывать свои следующие шаги, также игроки проводят много времени за подготовкой к игре, для того чтобы развить свои навыки решения задач [Lee, Hammer, 2011, с. 1-4].

Так как на обычных занятиях многие ученики выполняют задания, которые им говорят, без понимания. Самое важное в данной технике разработать задачи, которые будут соответствовать уровню умений ученика, постепенно усложняясь, по мере того, как его умения будут увеличиваться. Это поможет ученикам изучать материал последовательно и качественно.

Так же данный подход вызывает различные эмоции от радости до разочарования. Негативные эмоции зачастую помогают ученикам преодолеть трудности и, благодаря любопытству, иногда превратить эти эмоции в позитивные. Например, чтобы перейти на новый уровень, ученикам приходится несколько раз терпеть поражение на предыдущем уровне, ученики могут продолжать попытки до тех пор, пока не добьются успеха. Ученики не должны бояться столкнуться с неудачей, ведь в данном подходе вознаграждается даже попытка, а не только мастерство.

Хорошо спланированная система геймификации может помочь ученикам разобраться в значимых для обучения темах, так как она мотивирует учащихся на продуктивную работу в классе и дома.

К сожалению, не все проекты геймификации преуспевают, некоторые терпят неудачу, именно поэтому все проекты должны быть тщательно спланированы. Также данная технология может приучить учеников учиться только за вознаграждение. Исходя из этого, можно сделать вывод, что учитель должен уметь совмещать геймификацию с другими технологиями.

Таким образом, геймификация – это создание игровой оболочки, которая применяется в неигровом контексте и направлена на достижение реальных целей. Суть отличия геймификации от других игровых технологий состоит в том, что реальность остается реальностью и не превращается в

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

Выводы по главе 1

Игровые приемы имеют огромный потенциал с точки зрения образовательной задачи: формирования личной позиции ребёнка в отношении собственной деятельности, общения и самого себя.

Социальное и психологическое воздействие игровых приемов на ученика заключается в преодолении учеником страха говорения на иностранном языке, развитии его культуры общения, умении вести беседу. Игра увеличивает интерес учеников к стране изучаемого языка, к ее культуре и традициям, к чтению зарубежной литературы. Она побуждает ученика самостоятельно находить решение проблемы, давать оценку его действиям и действиям других учащихся, побуждает актуализировать свои знания [Способы мотивации старшеклассников, 2015].

Понятия «игра» и «геймификация» не синонимичные. Игра — это вид деятельности, мотивом для которой служит процесс, в котором происходит воссоздание и усвоение жизненного опыта. Игра направлена на получение удовольствия, развлечение, пробуждение интереса. Геймификация направлена на создание игровой оболочки, которая применяется в неигровом контексте и направлена на достижение реальных целей.

Геймификация помогает повысить мотивацию и вовлеченность учеников, заниматься какой-либо деятельностью, не связанной с игрой с большей заинтересованностью и продолжительностью. Результатом хорошо организованной геймификации является хорошая успеваемость учеников и их заинтересованность.

Помимо этого, применение геймификации на уроках английского языка отвечает требованиям ФГОС, так как, она помогает достичь требуемых предметных, метапредметных и личностных результатов.

Глава 2. Способы применения геймификации в иноязычном образовании для повышения мотивации при обучении английскому языку в 7 -8 классах

2.1 Анализ игровых механик для повышения мотивации в процессе геймификации

Геймификация позволяет извлечь из игры все самые интересные и привлекательные элементы. Данная система помогает увеличить не только эффективность, но также повысить мотивацию. Существуют определенные условия для применения геймификации в процессе обучения, соблюдение которых гарантирует повышение мотивации и вовлеченность обучающихся, и, следовательно, приводит к эффективности обучения [Lee, Hammer, 2011].

Условиями является то, что геймификация перенимает из игры: наличие целей, правил, прогнозирование конечного результата и внутренней структуры с инструкцией, что и как следует делать, чтобы достигнуть поставленной цели. Именно это делает систему геймификации такой интересной и увлекательной для учащихся.

Геймификация, в отличие от игры, не переносит учеников в вымышленный мир и не отвлекает от неигровых проблем и задач. Наоборот, выполнение образовательных задач остаются в приоритете. В то время как игровые задачи только помогают поддерживать внутреннюю мотивацию к выполнению образовательных задач на высоком уровне.

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 [Итенберг, 2017].

Игровая механика — это набор правил и способов, реализующий определённым образом некоторую часть интерактивного взаимодействия игрока и игры [Национальная педагогическая энциклопедия].

Так, после анализа обучающих игр, мы выделили и разработали следующие игровые механики, которые помогают вовлечь учеников в процесс обучения:

1. Механика «**Achievement**» основывается на материальном или виртуальном выражении результата выполнения какого-либо действия. Достижения выступают в качестве вознаграждения. Наградой может быть что угодно: баллы, медали переход на новый уровень. Достижение – это способ позволить игрокам похвастаться своими результатами. Данная механика помогает игрокам делать успехи, развивать навыки и решать встречающиеся проблемы, так как получение награды не имеет значения без преодоления трудностей.

2. В случае применения механики «**Avoidance**» стимулирование игрока производится не при помощи награды, а при помощи избегания наказания. Сущность механики заключается в том, что промедление может привести к потере шансов на достижение желаемого результата. Именно ожидание "утраты" может в большей степени мотивировать участника на деятельность, что способствует поддержанию постоянного уровня активности.

3. Механику «**Behavioral contrast**» можно охарактеризовать как теорию, определяющую резкость изменения поведения игрока в зависимости от его ожиданий. За выполнение определенных заданий ученики получают награду, стремясь получить самый высокий результат и расстраиваются, не получив должного результата.

4. Механика «**Behavioral Impulse**» рассчитана на склонность людей продолжать выполнять те действия, которые они делали ранее. Ученики

проводят много времени, выполняя однотипные задания, когда видят в этом пользу (закрепление материала).

5. Задумка механики «**Rewards**», основывается на том, что, играя, человек ощущает больше удовольствия от того, что трудится, а не от того, что отдыхает, так как его работа не только полна смысла, но также приносит ему награду.

6. Механика «**Sharing**» основывается на идее, что для полноценного понимания игрового процесса игроки должны получать информацию поэтапно. В начале игры объясняются базовые действия, а по мере продвижения процесса игроки получают доступ к более сложным этапам и действиям.

7. Механика «**Succession of actions**» представляет ряд связанных друг с другом заданий. Когда игроки завершают одно задание, открытие следующего воспринимается игроками как награда.

8. Механика «**Random Event**» применяется в тех случаях, когда игроку необходимо преодолеть несколько препятствий, для того чтобы получить различные награды. Эта механика может служить стимулом для прохождения следующего этапа только что закончив предыдущий. Примером применения данной механики могут стать различные квесты на поиск предметов.

9. Механика «**Mutual research**» характеризуется веселым процессом, так как все игроки объединяются для совместного поиска решения задач, преодоления препятствия и решения проблемы, которые устанавливает игра.

10. При применении механики «**Countdown**» игрокам дается ограниченное время на решение задач или преодоление препятствий. Важно понимать, что данная механика повышает активность игроков лишь на конкретный временной промежуток и принудительно заканчивается.

11. Применение механики «**Deterrent factors**» включает наличие штрафных санкций или изменение сценария. Это помогает контролировать манеру поведения игроков. В зависимости от действий игрока, на его пути может попадаться больше препятствий, в виде дополнительных более сложные заданий, также могут ограничиваться его действия.

12. Механика «**Envy**» построена на желании одних игроков опередить других. Для эффективного применения метода нужно предоставлять участникам возможность видеть, какими баллами обладают соперники. Лидерборды отображают прогресс участников игры в процессе выполнения поставленных перед ними задач.

13. При применении механики «**Epic meaning**» уклон делается на то, что мотивация участников будет максимальной, если они будут полагать, что причастны к созданию чего-то впечатляющего. Сущность данной механики заключается в осознании важности деятельности и понимании, что участник был специально выбран для осуществления этой деятельности. Примером может стать выполнение какого-либо проекта.

14. Применение механики «**Do-get**» может привести к снижению активности учеников, так как одно действие не приносит награды, но после этого активность вновь повышается, так как момент получения награды приближается. Применяя данную механику, игроки получают награду, выполнив не одно, а ряд последовательных действий.

15. Механику «**Fun time**» можно интерпретировать как концепцию, где какое-то действие приносит участнику игры положительные эмоции, независимо от того, сколько раз он это действие повторяет. Но практически всегда эти действия предельно просты.

16. Механика «**Loyalty**» основана на установке участников игры с игровой реальностью. Эта связь достигается с помощью внушения игроку его причастности к миру игры. Например, он может обладать в игре своей

недвижимостью, которая подкрепляется впоследствии визуальными образами, которые могут видеть остальные игроки: бейджами, наградами, статусами и т.п.

17. Смысл механики «**Meta-game**» заключается в том, что в основную игру встраивается дополнительная. В ходе игры участники могут найти ее случайно, так как автор не афиширует ее наличие, для того чтобы избежать сумбура. Выгода этой механики состоит в том, что игроки, при нахождении мета-игры, очень радуются ей, так как она создает эффект приятной неожиданности.

18. Механика «**Pride**» основывается на чувстве радости игроков за достигнутые результаты. Данная механика вызывает положительные эмоции, что способствует познавательной активности, повышению интереса, а также желанию продолжать игру.

19. Механика «**Instant award**» может применяться в двух режимах. Если это режим моментальной награды, игрок получает всю информацию о своем положении в реальном времени. В результате он реагирует мгновенно – радуется или расстраивается. Если же применяется режим задержки выдачи награды, как сама награда, так и информация о ее получении предоставляются ему через некоторое время после совершения действия. Такой прием способствует привнесению двусмысленности, стимулирующей большую активность по причине того, что участник игры не уверен в том, что предпринял достаточное количество усилий, чтобы получить вознаграждение.

20. Механика «**Illusion of choice**» позволяет создавать игры, где игрокам предлагается возможность выбирать следующее действие, но на самом деле любой ход, любое решение и любые действия приводят к одному и тому же финалу, естественно, запланированному автором игры.

21. В механике «**Trust me**» делается упор на социальную составляющую. Смысл данной механики заключается в том, что после совместного участия в игре люди становятся симпатичнее друг другу и проникаются доверием к другим игрокам. Примером такой механики может стать любая командная игра, например, мозговой штурм.

22. Применяя механику «**Status**», можно повысить мотивацию и активность учеников, так как всем хочется занимать лидирующие позиции.

Мы рассмотрели достаточно много игровых механик, которые применяются при обучении. Преимущества, предлагаемые игровыми механиками, неоспоримы. Они помогают не только геймифицировать образовательный процесс в школе, но и привнести некоторое разнообразие на урок английского языка.

Таким образом, данные механики делают процесс обучения более интересным, в связи с чем связано повышение мотивации обучающихся.

2.2. Описание и анализ игры «Cyborgs are among people»

Мы рассмотрим самые популярные и удобные в использовании игровые механики, на примере игры “Cyborgs are among people”, разработанную для программы 7 класса по закреплению лексического и грамматического навыка (Приложение А).

Игра состоит из 45-минутного урока. Время, требуемое для проведения игры, может быть увеличено, если данная игра проводится с младшими учениками, большой группой или с группой со смешанных способностями.

Перед началом урока преподавателю следует расставить соответствующие игровые карточки на стол. Они помогут вести историю.

Разделив учеников на команды по 2 человека, преподаватель применяет механику «Mutual reserach», «Trust me», так как все члены команды объединяются для совместного нахождения решения задач, преодоления различных препятствий и решения проблемы, которые устанавливает игра. Кроме того, данная механика предполагает коллективную форму работы, в ходе которой оцениваются не только знания игроков, их коммуникативные навыки и лидерские качества, а также взаимопомощь друг другу. Помимо этого, в ходе коллективной работы ученики могут осуществлять взаимоконтроль, что является развитием регулятивных универсальных учебных действий.

Также преподавателю необходимо ознакомить учащихся с правилами игры, где преподаватель будет читать определение слова, а игроки должны будут сопоставить его со значением (Приложение А).

Преподаватель читает первое определение команде А. Если команда может правильно сопоставить соответствующую текстовую карточку и флэш-карту, она получают 2 хpoints (небольшие карточки с изображением на них (XPoints Brains)). Если она ошибается, то очередь переходит к команде В. Но за правильный ответ она получит только 1 хpoint. Если команда В не может дать правильный ответ, то очередь снова переходит к следующей команде и награда тоже будет равняться только 1 хpoint, и так далее, пока одна из команд не даст правильный ответ. Когда все пары слов и флэш-карт завершены, их следует оставить на столе или доске, чтобы ученики могли их использовать для справки.

После этого ученики переворачивают карточку, читают письменный текст и выполняют определенные задания, которые указаны в этой карточке, в данном случае применяется механика «Sharing», так как игроки постепенно получают доступ к новым заданиям:

- слушают запись и пытаются понять, что скрывается за скрытым посланием. Каждый правильный ответ награждается 1 хpoint;

- игроки слушают аудиозапись и вставляют пропущенные слова. Каждый правильный ответ награждается 1 xpoint;

- игроки предполагают, где находится Том, при этом не важно, какой ответ дадут игроки (school, extra lessons, video game cafe, gym), любой ответ будет правильным.

- игроки образуют круг и бросают мячик противоположной команде, составляя предложения с «Active Vocabulary». E.g. I get changed in the afternoon/after school/when I come home. Когда мячик попадает к другому игроку, он должен составить предложение с еще незадействованной лексикой. Если он повторяет лексику, которая уже была употреблена и не придумывает новое предложение в течении 30 секунд, то команда проигрывает. Победившая команда получает 5 xpoints;

- игрокам выдаются таблички "True" и "False". Преподаватель показывает карточки со словами и говорит их обозначение, если ученики согласны, они показывают карточку "True", если нет - "True" и "False". Победившая команда получает 5 xpoints;

- каждая команда выбирает любые 5 слов из AV и записывает их. Затем учитель выбирает одну карточку со словом в случайном порядке и показывает ее игрокам. Если команда считает, что у нее есть слово, которое показывает учитель, они вычеркивают его из списка. Когда команда вычеркивает все свои слова, она кричат «БИНГО»! Первая команда, которая кричит «БИНГО», выигрывает раунд, «ловит» киборга и получает 5 xpoints.

Дополнительные раунды могут воспроизводиться с различными наборами слов;

- преподаватель ставит колоду карточек со словами на пол и корзину на достаточно большом расстоянии. На большом расстоянии попасть мячиком в корзину сложно, поэтому команде нужно придумать предложение со словом с карточки и тогда команда будет иметь возможность подойти поближе к

корзине и сделать бросок. За попадание команда получает 1 хpoint. Победитель “ловит” киборга и получает 5 хpoints;

- каждая команда получает по изображению и не показывает его другим командам. Цель игры заключается в нахождении киборга, поэтому команды задают друг другу вопросы «Do you...?». После того как каждой команде было задано по 1 вопросы, команды высказывают свои предположения кто, по их мнению, киборг. Если киборга не поймали, тогда проводится 2 раунд. Если команда, сделала неправильный выбор, то она теряет 1 хpoint;

- когда игроки находят киборга, они должны сразиться с ним;

- преподаватель выбирает число на игральном кубике, которое означает бомбу;

- каждая команда бросает кубик, где выпавшее число означает количество хpoints, получаемое командой за дачу правильного ответа (команда должна составить предложение со словом на карточке);

- если команде попало число, которое обозначает бомбу, то все ее хpoints сгорают;

- когда команда побеждает киборга, она спасает Тома и возвращает его маме.

В конце урока подсчитывается количество очков, которые каждый ученик набрал, по итогам создается таблица лидеров для того, чтобы узнать лидера. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

При таком виде работы применяется механика «Achievement», и «Succession of actions» так как переход на новый уровень (перевернуть следующую карточку), воспринимается, как награда, механика «Rewards», приносит удовольствие от выполнения заданий и получения награды (переход на новый этап, получение баллов)

Так же при данной работе применяются такие механики как «Зависть» и «**Countdown**». Участники команд будут видеть количество баллов за каждый этап на ледербордах, что будет увеличивать желание опередить соперников за ограниченное время.

Динамика и результаты игры зависят от того, насколько сильно преподаватель, можете вовлечь учеников в игру. Преподаватель в игре может при необходимости создавать свои собственные правила для того, чтобы сделать мир игры более реальным, добавив какие-либо детали и эмоции [Игровые механики].

Главным преимуществом такой работы является наличие мгновенной обратной связи, преподаватель имеет возможность дать какие-либо рекомендации по выполнению заданий, а ученики задать различные вопросы, что упрощает процесс обучения.

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

2.3. Описание и анализ методики «Reading circles» как способ применения геймификации при обучении английскому языку в 8 классе

Интересным примером успешной геймификации при изучении иностранных языков может стать технология “Reading Circles”. Данный метод работы с текстом был создан британским издательством Oxford University Press [Озолина, с. 240, 2017].

Целью этой технологии является улучшение навыков критического чтения, письма и мышления, так как многие ученики не любят читать и не способны понять всю суть текста после первого прочтения.

В основе лежит работа с текстом для домашнего чтения. Эта технология позволяет взглянуть на содержание текста с разных точек зрения, развить навыки углубленного чтения и самостоятельной работы с текстом. Суть данной технологии - чтение и обсуждение прочитанного текста в группе. Материалом для обучения может послужить отрывок из

children's fantasy novel «The magician's nephew» by Clive Staples Lewis (Приложение Б). Каждый член группы имеет свою роль, которую он получает случайным образом [Озолина, 2017, с. 240].

Основные роли: ведущий- Discussion Leader, обманщик «Cheater» эксперт по словам – Word Master, эксперт по параграфам – Passage Person, «связной» - Connector, «культурный аналитик» - Culture Collector, эксперты по чтению «Masters of reading», переводчик «The interpreter», Художник «The illustrator», актеры «Actors», подводящий итоги - Summarizer).

Задача ведущего «Discussion Leader» заключается в прочтении текста и подготовке 5 обобщающих вопросов по нему. Роль ведущего состоит в наблюдении за ходом дискуссии, поддержании и вовлечении других членов группы в процесс обсуждения.

Обманщик «Cheater» должен подготовить 5-7 правдивых и ложных выражений по тексту. Остальные члены команд пытаются распознать ложное утверждение и говорят, в чем заключается ложь.

Задача эксперта по словам «Word Master» заключается в том, что он должен выделить наиболее интересные, трудные или важные для понимания текста слова и выражения, объяснить их значение на английском языке. Также он может попросить прочитать предложения с этими словами в тексте. Это позволяет сосредоточить внимание на контексте слов.

Задача эксперта по параграфам «Passage Person» должен найти наиболее интересные, трудные или важные абзацы, которые объясняют сюжет, поступки и взаимоотношения героев.

«Связной» «Connector» должен найти связь между обсуждаемым в произведении и реальной жизнью, провести параллели, используя личный опыт или примеры из жизни знакомых. «Связной» может заострить свое внимание на различных моментах: на событиях, на чертах характера главных героев, на их поступки или чувства.

«Культурный аналитик» «Culture Collector» должен найти и проанализировать культурные особенности, сходства и различия нашей страны и страны, где происходят события. Подготовить и обсудить в группе вопросы по предложенным сравнениям культурных особенностей.

Эксперты по чтению (2-3 ученика) «Masters of reading» должны фонетически верно прочитать отрывок текста по ролям, уделяя особое внимание сложным словам.

Переводчик «The interpreter» должен выбрать небольшой фрагмент из текста и представить его литературный перевод.

Художник «The illustrator» должен представить описание героев и объяснить почему он так их изобразил.

Актеры «Actors» (2-3 ученика) должны разыграть любую понравившуюся часть из текста по ролям, уделяя особое внимание на характер героев.

Подводящий итоги «Summarizer» суммирует наблюдения за героями, событиями в виде краткого пересказа собственными словами и обсуждает свои выводы с остальными.

Учитель выполняет роль наблюдателя и проводника, но не как учитель или участник.

При подготовке к обсуждению текста каждому участнику следует заполнить Role sheet. Этот «Ролевой лист» позволяет участнику прочитать и проанализировать текст под определенным углом, а потом представить свои результаты в классе и в конечном итоге получить полное представление о прочитанном произведении со всеми его языковыми реалиями, культурными и нравственными особенностями. Данный лист может служить видимым доказательством получения бонусных баллов [Некрасова, 2015].

Критерии, согласно которым жюри оценивает учеников:

1. Логичность построения выступления / объем монолога;
2. Полнота и точность передаваемого контента;
3. Знание лексического материала;
4. Правильность грамматического и фонетического оформления высказывания.

Критерии оценивания получения баллов:

1. 7-8 баллов - «Отлично»

- тема полностью раскрыта;
- богатый лексический запас продемонстрирован;
- правильное грамматическое и фонетическое оформление монолога;
- наличие выводов, заключения.

2. 5-6 баллов - «Хорошо»

- тема раскрыта в достаточной мере;
- продемонстрирован достаточный лексический запас;
- незначительное количество грамматических, лексических и фонетических ошибок;
- смысловая завершенность и логичность высказывания несколько нарушены;
- наличие выводов и заключения.

3. 3-4 балла - «Удовлетворительно»:

- тема раскрыта не полностью;
- недостаточный запас лексического запаса;
- умеренное количество ошибок в грамматике и лексике;
- смысловая завершенность и логичность высказывания нарушены;
- выводы и заключение отсутствуют.

4. 1-2 балла - «Неудовлетворительно»:

- тема не раскрыта;
- бедный лексический запас;
- большое количество грамматических, лексических и фонетических ошибок;
- медленный темп речи, сопровождающиеся длительными паузами
- смысловая незавершенность высказывания;
- отсутствие логики в высказывании;
- отсутствие выводов и заключения;
- чтение текста, написанного во время подготовки к устному ответу.

Такой вид работы не только позволяет ученикам понять смысл текста более глубоко, но и приучает их нести ответственность за свое обучение, так как понимание текста зависит от того насколько хорошо каждый ученик подготовит свою роль. Такого рода сюжетно-ролевые и ситуативные игры позволяют формировать и улучшать навыки говорения, аудирования, активизируют лексику, способствуют развитию личности и коммуникативных навыков [Jane Gee, 2013].

Выводы по главе 2

Обучение с помощью геймификации имеет ряд преимуществ:

1. В игровой форме проходит закрепление усвоенных в течение урока знаний, используются специальные методики, которые направлены на гарантированное запоминание учебного материала;
2. Происходит формирование обучающимся необходимых речевых образцов и навыков коммуникации в режиме работы в пределах внутригрупповой коммуникации;

3. Контроль правильности и своевременности выполнения заданий производится моментально, также игровые механики способствуют дополнительной мотивации.

Применение технологии “Reading Circles” помогает развить навыки критического чтения и повысить участие учащихся в обсуждении текста. Также, данная технология является командной работой, что развивает чувство ответственности и дисциплинирует участников.

Подводя итог, можно сказать, что геймификация помогает отработать речевые образцы и коммуникативные навыки, вводит новые механики управления учебным процессом, добавляют в урок соревновательный элемент и игровую составляющую, что повышает мотивацию и интерес обучающихся. Кроме того, важным преимуществом использования геймификации является повышение качества изучения иностранного языка.

Заключение

К сожалению, на данный момент, большинство учеников обладают недостаточно высоким уровнем мотивации и, следовательно, не заинтересованы в изучении иностранного языка, в частности, английского. Поэтому использование игровых элементов позволит сделать процесс обучения более привлекательным.

Игра - это эффективный способ повышения качества и продуктивности обучения иностранному языку. Применение различных игровых приемов на уроке даёт не только хорошие результаты, но также повышает интерес учащихся к уроку и позволяет сконцентрировать их внимание на овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации. Игровые элементы на занятиях английского языка помогают ученикам стать творческими личностями так как они учат творчески относиться к любому виду деятельности. Игра, введенная в учебный процесс на занятиях по иностранному языку, в качестве одного из приемов обучения, должна быть интересной, несложной и оживленной, для того чтобы способствовать накоплению нового языкового материала и закреплению ранее полученных знаний [Технология обучающих и развивающих игр ... , 2016].

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

Геймификация помогает сформировать и совершенствовать иноязычные коммуникативные компетенции; расширять и систематизировать знания о языке, расширить лингвистический кругозор и лексический запас. Также, она создает основы для формирования интереса к совершенствованию достигнутого уровня владения изучаемым иностранным

языком, к использованию иностранного языка как средства получения информации.

Таким образом, геймификация — совершенно новая методика, которая приносит положительные результаты, повышает эффективность обучения и позволяет решать реальные образовательные проблемы и задачи. Помимо этого, применение геймификации на уроках английского языка отвечает требованиям ФГОС, так как ее применение повышает мотивацию и вовлеченность обучающихся в процесс обучения, что помогает достичь требуемых предметных, метапредметных, а также личностных результатов. С помощью применения геймификации могут быть достигнуты следующие предметные результаты:

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

2. формирование и совершенствование иноязычной коммуникативной компетенции; расширение и систематизация знаний о языке, расширение лингвистического кругозора и лексического запаса, дальнейшее овладение общей речевой культурой;

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

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

Использование геймификации помогает достичь следующих метапредметных результатов:

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

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

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

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

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

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

Список используемой литературы

1. Аркадий Итенберг. Школьные игры: как мотивировать новое поколение к учебе, 2017 [Электронный ресурс]: URL: <http://www.forbes.ru/tehnologii/347717-shkolnye-igry-kak-motivirovat-novoe-rokolenie-k-uchebe> (дата обращения: 19.05.2018)
2. Бабанский Ю.В. Методические основы оптимизации учебно-воспитательного процесса. М., 2007. с.198.
3. Безбородова М.А. Мотивация в обучении английскому языку. [Электронный ресурс]: URL: <https://moluch.ru/archive/8/567/> (дата обращения: 09.05.2018)
4. Божович Л. И., Благонадежиной Л. В. Педагогика. Изучение мотивации поведения детей и подростков, 1972. с.21-59.
5. Варенина Л.П. Историческая и социально-образовательная мысль // Геймификация в образовании. 2014. №6. с. 314-316.
6. Вербх Кевин. Курс «Геймификация»: Сервер онлайн-образования Coursera [Электронный ресурс]. URL: <https://www.coursera.org/learn/gamification> (дата обращения: 20.05.2018)
7. Зимняя И.А. Психология обучения иностранным языкам в школе, 1991. с. 6-36.
8. Игровые механики. [Электронный ресурс]: URL: <https://4brain.ru/gamification/igrovye-mehaniki.php#1> (дата обращения: 29.05.2018)
9. Игровые технологии как средство повышение мотивации в изучении английского языка в соответствии с ФГОС, 2014. [Электронный ресурс]: URL: <https://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/angliiskiy-yazyk/library/2014/12/08/igrovye-tehnologii-kak-sredstvo> (дата обращения: 10. 12.17)
10. Игры как мотивация на уроке английского языка, 2011. [Электронный ресурс]: URL:

- https://knowledge.allbest.ru/pedagogics/3c0b65625b2bd78a5d43b88521306c27_0.html (дата обращения: 20.11.2017)
- 11.Использование игровых методов на уроках английского языка как средство стимулирования познавательной активности учеников, 2013. [Электронный ресурс]: URL: https://knowledge.allbest.ru/pedagogics/3c0b65635b3bd78b4d43b89521306c36_0.html (дата обращения: 21.11.17)
 - 12.Использование игровых технологий на уроках английского языка, с целью развития мотивации подростков, 2011. [Электронный ресурс]: URL: https://otherreferats.allbest.ru/pedagogics/00159558_1.html (дата обращения: 15.12.17)
 - 13.Копжасарова У.И., Антонцева Е.В. Педагогика. Психолого-лингвистические особенности использования дидактических игр на уроках иностранного языка на младшей ступени обучения, 2015. [Электронный ресурс]: URL: <https://articlekz.com/article/13070> (дата обращения: 7.01.18)
 - 14.Леонтьев А.Н. Потребности, мотивы и эмоции. 1971. с. 14-31.
 - 15.Некрасова Е. Ю. Reading circles. Как организовать уроки чтения на английском языке в школе, 2015 [Электронный ресурс]: URL: <http://pedsovet.su/english/5930> (дата обращения: 26.05.18)
 - 16.Немов Р.С. Психология: учебник для бакалавров, 2013. с. 461-462.
 - 17.Национальная педагогическая энциклопедия. [Электронный ресурс]: URL: <http://didacts.ru/termin/igra.html> (дата обращения: 20.11.17)
 - 18.Озолина И.А. Геймификация в образовательном процессе и ее использование для обучения будущих бакалавров-педагогов / Краснояр. Гос. Пед. Ун-т им. В.П. Астафьева. Красноярск, 2017. с.237-239.
 19. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: Учебное пособие. М., 1996. с. 31.

20. Проблемы мотивации учащихся, 2016. [Электронный ресурс]: URL: <https://nsportal.ru/blog/shkola/inostrannye-yazyki/all/2016/02/17/problemy-motivatsii-uchashchihsya> (дата обращения: 28.05.18)
21. Рогов Е.И. «Настольная книга практического психолога», 1999. с. 52-53.
22. Российская Федерация. Приказы. О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. № 1897. - 2015. - 31 дек.
23. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие, 1998. с.94.
24. Способы мотивации старшеклассников на уроках английского языка, 2015. [Электронный ресурс]: URL: https://knowledge.allbest.ru/pedagogics/3c0a65625b3bd79b4d43a89521306c37_0.html (дата обращения: 15.12.17)
25. Технология обучающих и развивающих игр в образовательном процессе, 2016. [Электронный ресурс]: URL: <https://nsportal.ru/kultura/muzykalnoe-iskusstvo/library/2016/01/25/tehnologiya-obuchayushchih-i-razvivayushchih-igr-v> (дата обращения: 10.12.17)
26. Филимонова О. П. Игровые технологии как средство развития творческой активности младших школьников, 2016. [Электронный ресурс]: URL: <https://infourok.ru/kurovaya-rabota-po-teme-igrovie-tehnologii-kak-sredstvo-razvitiya-tvorcheskoy-aktivnosti-mladshih-shkolnikov-1361052.html> (дата обращения: 10.12.17)
27. Формирование познавательного интереса учащихся. [Электронный ресурс]: URL: <http://znakka4estva.ru/dokumenty/pedagogika/formirovaniepoznavatel'nogo-interesa-uchaschihsya> (дата обращения 15.05.2018)

28. Эльконин Д. Б. Игра и психическое развитие ребенка-дошкольника. Труды Всероссийской конференции по дошкольному воспитанию / под ред. А.К. Болотовой и О.Н. Молчановой. М., 2005. с. 274-288.
29. Якобсон П. М. Психологические проблемы мотивации поведения человека., 1969. [Электронный ресурс]: URL: <http://userdocs.ru/psihologiya/35404/index.html?page=4#1181107> (дата обращения 20.05.2018)
30. Chou Y. Gamification & Behavioral Design. [Электронный ресурс]: URL: <http://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/#.WwQC-OtWr59> (дата обращения: 20.05.18)
31. Gee J. Reading Circles Get Students to Do the Reading, 2013. [Электронный ресурс]: URL: <https://www.facultyfocus.com/articles/effective-teaching-strategies/reading-circles-get-students-reading/> (дата обращения: 26.05.18).
32. Joey J. Lee, Jessica Hammer. Gamification in education: what, how, why bother?. 2011. с. 1-4.
33. Lewis C. S. « The magician's nephew», 1955.

CYBORGS ARE AMONG PEOPLE

Уровень: А2

Количество команд: не менее 2 команд по 2 человека в каждой

Предназначено для закрепления грамматического правила: Present Simple.

Используемая лексика:

Daily life:

To fall asleep

Stay up late

Be late

Be on time

Have a lesson

Have a snack

Go on my laptop

Leave for school

Get changed

Relax

Для игры вам потребуются:

- Игровые карты
- Флэш-карты
- Подготовить систему баллов (которые присваиваются ученикам за правильные ответы).
- Распечатать задания для всех учеников
- Игральные кубики

История

One day, we find a message on our answering machine. But our phone is very old, so it doesn't work very well. We find a manual and try to fix our phone. We fix it and now we can understand the message. A woman suspects that her son Tom is not her son. She thinks that he is not real. May be he is a kind of a robot, e.g. a cyborg, as a normal person can't do so many things on one day (goes to school, goes to the gyms, extra lessons, stays up late).

A cyborg, which looks like Tom, substitutes him. Where can we find Tom? We visit different places looking for Tom - Tom's school, extra lessons, gym, video game café. But we find only cyborgs. Cyborgs are controlled by computer system, called Ingrid. NB! Don't tell your students about Ingrid until lesson 2.

We decide to visit Tom's house and we find one more cyborg there. You fight with it.

When we defeat the cyborg we save Tom and return him to his Mum.

№1. Police station.

It is 2067. Artificial intelligence, space flights and bioengineering are everyday things. We work at the police station. It is very boring because there aren't many crimes. So, we usually play games at work.

Definitions:

To fall asleep - to start to sleep

Stay up late - to go to bed later than usual

Be late – happen after the planned time

Be on time – earlier than the planned time

Have a lesson – to study

Have a snack – to eat a little food

Go on my laptop – to use a computer

Set off for school – go to school

Get changed – to change clothes

Relax – to become calm and happy.

№2. Phone call

One day, we find a message on our answering machine. But our phone is very old, so it doesn't work very well.

Keys:

Mum: It may sound strange but I don't have such a wonderful son. The boy who lives in my flat wakes up very early although he always *tststststs*. He *tststststs* early every day as he doesn't want *tststststs*. He is always *tststststs*. He has a lot of *tststststs* and he comes home late. He *tststststs*, *tststststs* and goes to extra lessons. After that, he goes to the gym to play basketball. Then he goes to the video game café where he works in the evenings. When he arrives home, he *tststststs*. He doesn't have time to *tststststs*. He helps his friends do their homework online. He *tststststs* after midnight as he does his homework. What a hardworking boy! I think he is not my son. He is not real. May be he is a kind of a robot, e.g. a cyborg, as you can't do so many things on one day.

№3. Manual

We find a manual. Can we fix our phone?

Keys:

Mum: It may sound strange but I don't have such a wonderful son. The boy who lives in my flat wakes up very early although he always **stays up late**. He sets off for school early every day as he doesn't want **to be late**. He is always **on time**. He has **a lot of lessons** and he comes home late. He **gets changed, has a snack and goes to extra lessons**. After that, he **goes to the gym** to play basketball. Then he goes to the video game cafe where he works in the evenings. When he arrives home, he **goes on his laptop**. He doesn't have time to **relax**. He helps his friends do their homework online. He **falls asleep** after midnight as he does his homework. What a hardworking boy! I think he is not my son. He is not real. May be he is a kind of a robot, e.g. a cyborg, as you can't do so many things on one day.

№ 4. Investigation

Where can we find Tom or cyborgs?

№ 5. School

You come to Tom's school. Pretend you are schoolchildren; look for a cyborg!

№ 6. Extra lessons

You come to Tom's extra lessons. Pretend you are schoolchildren; look for a cyborg!

№ 7. Video game cafe

You come to video game cafe. Pretend you are customers; look for a cyborg!

№ 8. Gym

You come to Tom's gym. Pretend you are sportsmen; look for a cyborg!

№ 9. Home

You come to Tom's house and find one more cyborg. You fight with it.

Пример отрывка из произведения *The magician's nephew* by Clive Staples Lewis, рассчитанный на 3 занятия по технологии «Reading Circles» для 8 класса.

Uncle Andrew was tall and very thin. He had a long clean-shaven face with a sharply-pointed nose and extremely bright eyes and a great tousled mop of grey hair.

Digory was quite speechless, for Uncle Andrew looked a thousand times more alarming than he had ever looked before. Polly was not so frightened yet; but she soon was. For the very first thing Uncle Andrew did was to walk across to the door of the room, shut it, and turn the key in the lock. Then he turned round, fixed the children with his bright eyes, and smiled, showing all his teeth.

“There!” he said. “Now my fool of a sister can’t get at you!”

It was dreadfully unlike anything a grown-up would be expected to do. Polly’s heart came into her mouth, and she and Digory started backing towards the little door they had come in by. Uncle Andrew was too quick for them. He got behind them and shut that door too and stood in front of it. Then he rubbed his hands and made his knuckles crack. He had very long, beautifully white, fingers.

“I am delighted to see you,” he said. “Two children are just what I wanted.”

“Please, Mr Ketterley,” said Polly. “It’s nearly my dinner time and I’ve got to go home. Will you let us out, please?”

“Not just yet,” said Uncle Andrew. “This is too good an opportunity to miss. I wanted two children. You see, I’m in the middle of a great experiment. I’ve tried it on a guinea-pig and it seemed to work. But then a guinea-pig can’t tell you anything. And you can’t explain to it how to come back.”

“Look here, Uncle Andrew,” said Digory, “it really is dinner time and they’ll be looking for us in a moment. You must let us out.”

“Must?” said Uncle Andrew.

Digory and Polly glanced at one another. They dared not say anything, but the glances meant “Isn’t this dreadful?” and “We must humour him.”

“If you let us go for our dinner now,” said Polly, “we could come back after dinner.”

“Ah, but how do I know that you would?” said Uncle Andrew with a cunning smile. Then he seemed to change his mind.

“Well, well,” he said, “if you really must go, I suppose you must. I can’t expect two youngsters like you to find it much fun talking to an old buffer like me.” He sighed and went on. “You’ve no idea how lonely I sometimes am. But no matter. Go to your dinner. But I must give you a present before you go. It’s not every day that I see a little girl in my dingy old study; especially, if I may say so, such a very attractive young lady as yourself.”

Polly began to think he might not really be mad after all.

“Wouldn’t you like a ring, my dear?” said Uncle Andrew to Polly.

“Do you mean one of those yellow or green ones?” said Polly. “How lovely!”

“Not a green one,” said Uncle Andrew. “I’m afraid I can’t give the green ones away. But I’d be delighted to give you any of the yellow ones: with my love. Come and try one on.”

Polly had now quite got over her fright and felt sure that the old gentleman was not mad; and there was certainly something strangely attractive about those bright rings. She moved over to the tray.

“Why! I declare,” she said. “That humming noise gets louder here. It’s almost as if the rings were making it.”

“What a funny fancy, my dear,” said Uncle Andrew with a laugh. It sounded a very natural laugh, but Digory had seen an eager, almost a greedy, look on his face.

“Polly! Don’t be a fool!” he shouted. “Don’t touch them.”

It was too late. Exactly as he spoke, Polly’s hand went out to touch one of the rings. And immediately, without a flash or a noise or a warning of any sort, there was no Polly. Digory and his Uncle were alone in the room.

Технологическая карта урока для 7 класса

Учитель	Кузьменок Яна Олеговна
Предмет	Английский язык
Класс	7Б
Тема	Daily life
Цель	Научиться дифференцировать и употреблять новые лексические единицы и пройденный грамматический материал в диалогической речи.
Задачи	<p>Образовательные: Освоить новые лексические единицы по теме "Ежедневная жизнь"; повторить изученный грамматический материал (the Present Simple).</p> <p>Развивающие: Развивать умения аудирования и говорения; развивать воображение при моделировании ситуаций общения.</p> <p>Воспитательные: Воспитывать культуру языкового общения.</p>
УУД	<p>Личностные: Уметь выбирать оптимальные формы во взаимоотношениях с одноклассниками строить взаимоотношения, развивать готовность помочь.</p> <p>Коммуникативные: Формировать умения слушать и вступать в диалог для поддержания беседы.</p> <p>Познавательные: Уметь осознанно строить речевое высказывание по образцу, формулировать ответы на вопросы</p>

	учителя и одноклассников. Регулятивные: Планировать свою деятельность, моделировать ситуации поведения в классе, определять формулировать цель урока, планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей.
Ресурсы:	УМК "Английский Язык" 7 класс, авторы: Ю. А. Комарова, И. В. Ларионова; К. Макбет; раздаточный материал.
Организационные формы урока	Фронтальная, парная

Технологическая карта урока " Daily life " с дидактической структурой

Дидактическая структура урока	Деятельность учеников	Деятельность учителя. Учебные задачи и задания	Задания для учащихся, выполнение которых приведёт к достижению запланированных результатов	Планируемые результаты	
				Предметные	УУД
Этап мотивации к учебной деятельности	Приветствие, определение темы урока по предложенным картинкам: выделяют существенную информацию на основе увиденного материала, выдвигают гипотезы темы урока. Разделение класса на команды по 2 человека.	1. Организационный момент. Приветствие учеников и создание рабочей атмосферы. 2. Речевая зарядка.	1. Посмотреть на картинки, изображающие регулярные действия людей, ответить на вопросы учителя (What does he/she do? What do you do every day?). 2. Работа в парах. Задать друг другу вопросы, что делают или не делают ученики каждый день. 3. Рассказать про ежедневные действия	Узнавать знакомый лексический материал в иной форме.	<i>Личностные:</i> - адекватная мотивация учебной деятельности. <i>Регулятивные:</i> - самооценка готовности к уроку.

			своего напарника.		
Этап целеполагания	Сформулировать цель урока в виде конечного образовательного продукта. Определить план действий для достижения цели: что сделать, чего добиться, чем овладеть (вопросно-ответная форма)	Используя наводящие вопросы и картинки, учитель подводит обучающихся к цели урока.	Прием «мозговой штурм».	Формулировать цели урока на английском языке. Определять элементы, необходимые для достижения цели урока.	<i>Познавательные:</i> -принимать участие в беседе; -формулировать и ставить познавательные задачи. <i>Регулятивные:</i> -уметь планировать свою деятельность в соответствии с целевой установкой. <i>Личностные:</i> -мотивация учебной деятельности. <i>Коммуникативные:</i> -взаимодействовать с учителем во время фронтальной беседы.
Этап актуализации опорных знаний	Изучить новый лексический материал и осуществить его первичное закрепление в различных заданиях.	Ознакомление с новым лексическим материалом (включая семантизацию). Логическое структурирование и дополнение предложенного материала.	Запись и перевод новой лексики в словарь (to be late, to stay up late, to fall asleep, to get changed, to have a snack, etc). Выполнение заданий с новой лексикой на идентификацию, дифференциацию и подстановку; активизация нового	Уметь распознавать новую лексику, использовать языковую и зрительную догадку.	<i>Познавательные:</i> -осуществлять актуализацию новых лексических единиц. <i>Регулятивные:</i> -принимать и сохранять учебную цель и задачи. <i>Коммуникативные:</i> -слушать учителя и друг друга для воспроизведения и

			лексического материала.		восприятия необходимых сведений. <i>Личностные:</i> -формировать навыки сотрудничества в разных ситуациях.
Этап отработки пройденного лексического и грамматического материала	Вспомнить пройденный грамматический материал (образование the Present Simple, маркеры, случаи употребления) и выполнить задание.	Повторение грамматического материала; помощь в случае затруднений.	Работа в мини-группах, -слушают запись и пытаются понять, что скрывается за шипением. - слушают аудиозапись и вставляют пропущенные слова. - игроки образуют круг и бросают мячик противоположной команде, составляя предложения с «Active Vocabulary - выполнение заданий на "True" и "False" - игра «БИНГО»! - составление предложений со словом с карточки - составление вопросов	Уметь распознавать знакомую лексику, использовать языковую и зрительную догадку; понимать смысл иноязычного текста; использование знаний грамматического материала.	<i>Коммуникативные:</i> -слушать учителя и друг друга для воспроизведения необходимых сведений и поддержания учебно- деловой беседы.

			«Do you...?».		
Этап применения новых знаний	Составить диалог с помощью предложенных таблиц-опор.	Контроль действий, помощь в случае затруднений.	Составление диалога на тему «What do cyborgs do» с использованием активного лексического запаса. Технология обучения в сотрудничестве.	Уметь сопоставлять информацию и вступать в коммуникацию.	<i>Познавательные:</i> -осуществлять актуализацию лексических и грамматических форм в речи. <i>Регулятивные:</i> -осознать важность изучения грамматики и лексики. <i>Личностные:</i> -формировать навыки общения. <i>Коммуникативные:</i> -умение выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации
Рефлексия	Анализ качества проделанной работы для самооценки; ответ на вопрос: почему урок был важен? Понравился ли урок? Почему?	Подвести итоги урока, установить соответствие полученного результата и поставленной цели.	Заполнение карточки для самооценки, ответы на вопросы учителя, высказывание своего мнения касательно урока и его важности.	Оценка результатов собственной деятельности. Высказывание личного мнения.	<i>Познавательные:</i> -оценивать процесс и результат своей деятельности. <i>Коммуникативные:</i> -формулировать собственное мнение и позицию. <i>Регулятивные:</i> -осуществлять пошаговый контроль по результату.

					<i>Личностные:</i> -формировать адекватную мотивацию учебной деятельности; -понимать значение знаний.
--	--	--	--	--	---

Технологическая карта урока для 8 класса

Учитель	Кузьменок Яна Олеговна
Предмет	Английский язык
Класс	8Б
Тема	The wrong door
Цель	Развить навык критического чтения
Задачи	<p>Образовательные: Активизировать познавательную активность обучающихся; активизировать лексико-грамматический материал в устной речи</p> <p>Развивающие: Развивать умения аудирования и говорения; развивать воображение при моделировании ситуаций общения; развивать умения поискового и критического чтения чтения; развивать социокультурные компетентности; развивать умения монологической речи (описание с опорой на прочитанный текст);</p> <p>Воспитательные: Воспитывать культуру языкового общения.</p>
УУД	<p>Личностные: формирование ответственного отношения к учению, готовности к саморазвитию и самообразованию; развитие навыков сотрудничества со сверстниками.,</p> <p>Коммуникативные: формирование собственного мнения и позиции, способность аргументировать и координировать её с позициями партнёров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности; адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач; умение</p>

	<p>выражать свои мысли, умение работать в группе, понимание на слух речи учителя и одноклассников.</p> <p>Познавательные: осуществление чтения текста в соответствии с целевой установкой, построение логических рассуждений, включающее установление причинно-следственных связей; умение строить высказывание, поиск информации, смысловое чтение, умение работать со справочным материалом.</p> <p>Регулятивные: Планировать свою деятельность, моделировать ситуации поведения в классе, определять и формулировать цель урока, планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей.</p>
Ресурсы:	УМК "Английский Язык" 8 класс, авторы: Ю. А. Комарова, И. В. Ларионова; К. Макбет; раздаточный материал.
Организационные формы урока	индивидуальная, групповая

Технологическая карта урока "The wrong door" с дидактической структурой

Дидактическая структура урока	Деятельность учеников	Деятельность учителя. Учебные задачи и задания	Задания для учащихся, выполнение которых приведёт к достижению запланированных результатов	Планируемые результаты	
				Предметные	УУД
Этап мотивации к учебной деятельности / целеполагание	Приветствие, определение темы урока по предложенным картинкам. Сформулировать цель и определить план	1. Организационный момент. Приветствие учеников и создание рабочей атмосферы. 2. Речевая зарядка. 3. Используя наводящие	1. Посмотреть на картинки, описать их и определить тему урока.	Узнавать знакомый лексический материал. Формулировать цели урока на английском языке. Определять элементы, необходимые для	<i>Личностные:</i> - адекватная мотивация учебной деятельности. <i>Регулятивные:</i> - самооценка готовности к уроку. <i>Коммуникативные:</i>

	действий для достижения цели.	вопросы, картинки и заголовки, учитель подводит обучающихся к цели урока.		достижения цели урока.	-взаимодействовать с учителем во время фронтальной беседы.
Этап развития поискового / критического чтения	Чтение текста с целью выделения необходимой информации согласно технологии «Reading Circles».	Учитель распределяет роли и соответствующие задачи между учениками.	Каждый ученик имеет свое собственное задание: «Discussion Leader» подготавливает 5 обобщающих вопросов по тексту; «Cheater» должен подготовить 5-7 правдивых и ложных выражений по тексту. «Word Master» должен выделить наиболее интересные, трудные или важные для понимания текста слова и выражения, объяснить их значение на английском языке. «Passage Person» должен найти наиболее интересные, трудные или важные абзацы, которые объясняют сюжет, поступки и взаимоотношения героев. «Connector» должен	Уметь распознавать знакомую лексику, использовать языковую и зрительную догадку; понимать смысл иноязычного текста; использование знаний грамматического материала; уметь находить нужную информацию.	<i>Познавательные:</i> -уметь извлекать из текста необходимую информацию. <i>Регулятивные:</i> -уметь планировать свою деятельность в соответствии с целевой установкой <i>Личностные:</i> -формировать навыки сотрудничества / в разных ситуациях.

			<p>найти связь между обсуждаемым отрывком и реальной жизнью, провести параллели, используя личный опыт или примеры из жизни знакомых.</p> <p>«Culture Collector» должен найти и проанализировать культурные особенности, сходства и различия нашей страны и страны, где происходят события.</p> <p>«Masters of reading» должны фонетически верно прочитать отрывок текста по ролям, уделяя особое внимание сложным словам.</p> <p>«The interpreter» должен выбрать небольшой фрагмент из текста и представить его литературный перевод.</p> <p>«The illustrator» должен представить описание героев и объяснить почему он так их</p>		
--	--	--	--	--	--

			<p>изобразил.</p> <p>«Actors» (2-3 ученика) должны разыграть любую понравившуюся часть из текста по ролям, уделяя особое внимание на характер героев.</p> <p>«Summarizer» суммирует наблюдения за героями, событиями в виде краткого пересказа собственными словами и обсуждает свои выводы с остальными.</p>		
<p>Этап развития монологической речи</p>	<p>Выстраивают монологическое высказывание по своей теме.</p>	<p>Учитель контролирует действия и помогает в случае затруднений.</p>	<p>Предоставление результата, проделанной работы.</p> <p>Умение выходить из трудного положения в условиях дефицита языковых средств.</p>	<p>Уметь воспринимать речь друг друга на слух; уметь сопоставлять информацию и вступать в коммуникацию.</p>	<p><i>Познавательные:</i> - строить речевые высказывания <i>Регулятивные:</i> - структурировать полученную информацию <i>Личностные:</i> - формировать навыки монологической речи и общения. <i>Коммуникативные:</i> - умение выразить свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации</p>

<p>Рефлексия</p>	<p>Анализ качества проделанной работы для самооценки.</p>	<p>Подведение итогов урока, выставление баллов на лидерборд, установление соответствия полученного результата и поставленной цели.</p>	<p>Ученики высказывают свое мнения касательно урока и его важности. Что понравилось при данной работе, что не понравилось и почему.</p>	<p>Оценка результатов собственной деятельности. Высказывание личного мнения.</p>	<p><i>Познавательные:</i> -оценивать процесс и результат своей деятельности. <i>Коммуникативные:</i> -формулировать собственное мнение и позицию. <i>Регулятивные:</i> -осуществлять пошаговый контроль по результату. <i>Личностные:</i> -формировать адекватную мотивацию учебной деятельности; -понимать значение знаний.</p>
-------------------------	---	--	---	--	--