



## АННОТАЦИЯ

Современное образование диктует необходимость изменения существующей системы и использование инновационных технологий в обучении. Одной из тенденций в обучении является геймификация. Однако вопрос влияния геймификации на развитие познавательной деятельности обучающихся рассматривался недостаточно. Актуальность и степень разработанности проблемы обуславливают выбор объекта, предмета, цели и задач работы. **Объектом исследования** является процесс развития познавательной деятельности обучающихся, а **предметом исследования** – геймификация на уроках английского языка, как способ организации познавательной деятельности обучающихся. **Цель исследования** – интенсификация развития познавательной деятельности обучающихся с помощью геймификации на уроках английского языка. В соответствии с целью в работе решаются следующие **задачи**: 1) изучить научную литературу по вопросу развития познавательной деятельности обучающихся; 2) изучить вопрос внедрения геймификации в образовательный процесс на основе геймификационной модели Ю-Кай Чоу «Октализ» и особенности использования информационных технологий как основы геймификации; 3) проанализировать образовательные ресурсы для создания обучающего курса, составить рекомендации для учителей и алгоритм создания образовательного курса; 4) определить эффективность влияния геймификации на развитие познавательных способностей обучающихся, разработать дидактическое пособие по внедрению геймификации в процесс обучения английскому языку. **Практическая значимость** заключается в разработке дидактического пособия по использованию геймификации на уроках английского языка.

В первой главе бакалаврской работы рассматриваются теоретические основы влияния геймификации на познавательные способности обучающихся. Геймификация – это использование игровых элементов для достижения реальной цели. Для развития познавательной деятельности

обучающихся существует структура, обеспечивающая вовлечённость обучающихся в процесс обучения. Такую структуру создал американский предприниматель Ю-Кай Чоу. Геймификационная модель Ю-Кай Чоу «Октализи» и ИКТ открывают новые возможности для учителей. Вторая глава работы содержит алгоритм создания образовательного курса и анализ уроков английского языка, направленных на развитие познавательных способностей обучающихся. Анализ уроков английского языка показал, что обучающиеся класса с использованием геймификации демонстрируют высокие результаты. Обучающиеся проявляют способности к умозаключению, логическому мышлению, воспроизведению ранее изученной информации, а также хорошо развитые творческие способности и воображение. По окончании исследования нами было составлено дидактическое пособие для учителей иностранного языка. В заключении бакалаврской работы приводятся выводы проведённого исследования в соответствии с поставленной целью и задачами. Приложение содержит входное, итоговое тестирование обучающихся, дидактическое пособие и вопросы для беседы с учителями английского языка.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	5
Глава 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ВЛИЯНИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ НА ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА.....	7
1.1. Познавательная деятельность обучающихся как основа формирования компетенции.....	7
1.2. Геймификация как современная модель образовательной деятельности.....	14
1.3. Информационно-коммуникационные технологии как основа геймификации.....	25
Глава 2. РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ГЕЙМИФИКАЦИИ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА.....	32
2.1. Анализ образовательных платформ с целью создания собственного образовательного курса.....	32
2.2. Алгоритм создания образовательного курса для успешного использования геймификации как средства развития познавательной деятельности.....	36
2.3. Анализ уроков английского языка, направленных на развитие познавательных способностей обучающихся.....	40
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	52
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	54
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	58

## ВВЕДЕНИЕ

Современный этап развития образования можно охарактеризовать появлением нового образовательного пространства – интерактивно-игрового. Поэтому учителя сталкиваются с определёнными трудностями в сфере образования. Они должны решать важные вопросы, связанные с адаптацией учебного процесса к потребностям, предпочтениям и требованиям обучающихся. Учителям необходимо использовать различные методы и подходы к обучению, которые позволят обучающимся быть активными участниками образовательного процесса с высокой мотивацией. Важно, в каких условиях будет обучаться ребёнок, от этого во многом зависит его будущее. Современное образование диктует необходимость изменения существующей системы и использование инновационных технологий для формирования новых подходов и методов обучения. Одной из тенденций является геймификация в обучении. Вопросами влияния геймификации на образовательный процесс занимались немало учёных: Ю-Кай Чоу, Джейн МакГонигал, Л.П. Варенина и др. Исследования, проведённые в области геймификации, показывают её востребованность в сфере образования. Однако вопрос влияния геймификации на развитие познавательной деятельности обучающихся рассматривался недостаточно.

Актуальность и степень разработанности проблемы обуславливают выбор объекта, предмета, цели и задач работы.

**Объект исследования** – процесс развития познавательной деятельности обучающихся.

**Предмет исследования** – геймификация на уроках английского языка, как способ организации познавательной деятельности обучающихся.

**Цель исследования** – интенсификация развития познавательной деятельности обучающихся с помощью геймификации на уроках английского языка.

В соответствии с целью в работе решаются следующие **задачи**:

1. Изучить научную литературу по вопросу развития познавательной деятельности обучающихся.
2. Изучить вопрос внедрения геймификации в образовательный процесс на основе геймификационной модели Ю-Кай Чоу «Октализ» и особенности использования информационных технологий как основы геймификации.
3. Проанализировать образовательные ресурсы для создания обучающего курса, составить рекомендации для учителей и алгоритм создания образовательного курса.
4. Определить эффективность влияния геймификации на развитие познавательных способностей обучающихся, разработать дидактическое пособие по внедрению геймификации в процесс обучения английскому языку.

**Методологической основой** исследования послужили труды отечественных и зарубежных учёных: Ю Кай Чоу, Л.С. Выготского, Жана Пиаже, Барбары Энн Дошер и др.

В качестве основных **методов исследования** были использованы методы анализа, классификации и обобщения теоретического материала. В практической части применялись методы тестирования, моделирования и наблюдения.

**Практическая значимость** заключается в разработке дидактического пособия по использованию геймификации на уроках английского языка.

Бакалаврская работа на тему: «Геймификация образовательного процесса по иностранным языкам в школе как способ организации познавательной деятельности обучающихся» состоит из введения, двух глав, шести параграфов, заключения, списка используемой литературы и приложений.

# **Глава 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ВЛИЯНИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ НА ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА**

## **1.1. Познавательная деятельность обучающихся как основа формирования компетенции**

Развитие познавательной деятельности обучающихся является основной задачей школы. Современное образование диктует необходимость изменения существующей дидактической системы, которая ориентирована на механическое запоминание материала и пассивность обучающихся. Выдающиеся учёные, психологи искали такую систему учебного процесса, которая побудила бы обучающихся думать, создавать, а не просто запоминать учебный материал. Проблема развития познавательной деятельности обучающихся рассматривалась такими известными психологами и педагогами, как Л.С. Выготский, Б.Г. Ананьев, Г.И. Щукина, Я.А. Коменский, которые рассматривали школу как источник вдохновения, считая проявление интереса к обучению одной из важных задач [11].

В настоящее время существуют дидактические и методические системы, направленные на эффективное развитие мыслительных процессов. Теоретическая разработка проблемы и её практическое применение способствуют совершенствованию образовательного процесса в школах [14].

Несмотря на то, что познавательная деятельность обучающихся широко обсуждается, проблема её развития остаётся недостаточно изученной. Человек постоянно познаёт окружающий мир. Слово познание происходит от латинского корня «cognoscere», что означает «знание». Познание – это накопление информации, которую мы получаем благодаря обучению, способность усваивать и обрабатывать информацию через знания, приобретённые в результате полученного опыта [4].

Изучением познания занимались многие учёные, рассматривая данный термин в таких дисциплинах как психология, неврология, антропология, философия и многих других. Однако, именно в когнитивной психологии, американскими учёными, доктором Барбарой Энн Дошер и доктором Чжун-Лин Лу, началось углубленное изучение влияния информации на поведение человека, а также отношение различных психических процессов к приобретению знаний. Когнитивная психология – это научное исследование человеческого познания, изучение внутренних психических процессов [26]. Когнитивная психология возникла в конце 1950-х годов как оппозиция распространённому бихевиоризму того времени. Такие психологи, как Л. С. Выготский и Ж. Пиаже, совершили революцию в научной панораме, разработав теорию развития познания и когнитивного обучения, которые актуальны на сегодняшний день [10]. Начиная с 60-х годов, интерес к познанию и когнитивным способностям рос в геометрической прогрессии, и проведённые исследования в данных областях позволили нам узнать больше о познавательных процессах. Таким образом, прогресс в нейровизуализации помог внести физиологическое и нейроанатомическое понимание в данные исследования. Это является важным фактором для понимания когнитивных процессов и того, как они влияют на поведение и эмоции.

Деятельность в когнитивной психологии – это способность мозга выполнять следующие процессы: мышление, внимание, память, воображение, речь, восприятие [21]. Познавательная деятельность – это изучение окружающей действительности человеком, во время которого осуществляется получение знаний, познание законов существования мира [30]. Познавательные процессы являются частью интеллектуального развития, а также составной частью деятельности обучающихся. Каждый из познавательных процессов работает сообща, чтобы интегрировать новые знания и создавать представление об окружающем мире. Обучающиеся получают представление об объектах, что входит в мировоззренческую



систему человека. Особенно важно и ценно умение получать новые знания, чему способствует мыслительная деятельность.

Мышление – это процесс, позволяющий обучающимся искать новую информацию, устанавливать причинно-следственные связи, помогает ориентироваться в современном мире [15]. Если обучающиеся анализируют информацию, решают умственные задачи, сопоставляют процесс и результат, то их мышление осмысленное. Вспомогательные функции мышления, такие как рассуждение, анализ и синтез помогают человеку сделать процесс осознанным. В генетической психологии различают три основных вида мышления: наглядно-действенное, наглядно-образное и словесно-логическое (абстрактное) [12]. Данные виды мышления имеют свои характерные особенности.

Особенность наглядно-действенного мышления заключается в том, что оно опирается на восприятие конкретного предмета, позволяя решать задачи с помощью физической трансформации ситуации.

Наглядно-образное мышление основано на образах, что позволяет анализировать, сравнивать и обобщать представления об объектах и явлениях. Ценность данного вида мышления заключается в том, что оно наиболее полно воссоздаёт разнообразные характеристики объекта, его свойства.

Словесно-логическое (абстрактное) мышление можно охарактеризовать использованием понятий, логических конструкций, которые не имеют прямого образа. Благодаря данному виду мышления, человек может обобщать различный визуальный материал, устанавливать общие законы.

Мыслительная деятельность тесно взаимосвязана с речью. Речь – это способность выражать мысли и чувства через разговор или письменную форму [36]. Это инструмент, который обучающиеся используют для общения, организации и передачи имеющейся информации о человеке и мире.

Важным познавательным процессом является восприятие. Восприятие позволяет понимать мир посредством стимулов, в получении которых помогают анализаторы: зрение, вкус, слух, обоняние и осязание [38].

Немаловажным аспектом познавательной деятельности является внимание. Это способность мозга, позволяющая концентрироваться на видимых деталях, различать объекты, мысленно совершать действия, связанные с выявлением нужной информации в окружающей среде. Внимание – это фундаментальная когнитивная функция, которая контролирует и регулирует у обучающихся остальные познавательные процессы: от восприятия до сложных рассуждений [5].

Необходимо также развивать воображение обучающихся, ценность которого состоит в принятии решений и нахождении выхода из проблемных ситуаций, представлении конечного результата.

Память – способность мозга кодировать, хранить и воспроизводить получаемую информацию [27]. Память – это основной процесс обучения, поскольку он позволяет учащимся фиксировать и запоминать необходимый учебный материал. Существует несколько видов памяти. Кратковременная память хранит информацию в течение короткого периода времени и долговременная память, состоящая из воспоминаний, в течение длительного периода времени [8]. В свою очередь долговременная память может быть двух типов: эксплицитная и процедурная. Эксплицитная память состоит из знаний, которые были получены с помощью речи и обучения, а также знания, полученные на основе личного опыта. Процедурная память относится к обучению через рутину. Другими типами памяти являются слуховая, зрительная, оперативная, эмоциональная и др.

В результате познавательной деятельности у обучающихся приходит понимание и принятие компетентных действий для достижения целей. Поэтому педагогу необходимо развивать навыки и компетенции обучающихся на протяжении всего обучения не только для того, чтобы они активно взаимодействовали с обществом, но и для их способности быть

успешными в постоянно меняющемся мире. Быстрые темпы изменений и постоянное внедрение новых технологий означают, что обучающиеся должны не только постоянно совершенствовать свои навыки, но и обладать общими компетенциями, которые позволят им адаптироваться к изменениям [28]. Компетентность обучающихся также способствует их мотивации и удовлетворённости обучением, что влияет на качество их работы на уроке. Для обучающихся необходимо создать такую образовательную среду, которая будет им интересна.

Советом Европы во время Болонского процесса в 1997 году, были названы ключевые компетенции для обучения в течение всей жизни [13]. Система начального образования и обучения должна поддерживать развитие данных компетенций. Все ключевые компетенции считаются одинаково важными, однако, для развития познавательной деятельности обучающихся коммуникативная компетенция имеет особое значение.

Коммуникативная компетентность обучающихся проявляется в овладении иностранным языком, который в свою очередь, неразрывно связан с развитием познавательных способностей обучающихся, их пониманием мира и общением с другими обучающимися, людьми [22]. Общение на иностранном языке широко разделяет основные аспекты навыков общения на родном языке: оно основано на способности понимать, выражать и интерпретировать понятия, мысли, чувства, факты и мнения, как в устной, так и в письменной форме (аудирование, говорение, чтение, и письмо). Коммуникативная компетенция по иностранному языку требует от обучающихся объёма словарного запаса, знания функциональной грамматики и понимания основных типов речевого взаимодействия и регистров языка. Основные навыки общения на иностранном языке включают способность понимать устные сообщения, инициировать, поддерживать и завершать разговоры, а также читать, понимать и создавать тексты, соответствующие потребностям.

Для того, чтобы успешно формировать коммуникативную компетенцию у обучающихся, а также создавать благоприятную атмосферу для познавательной деятельности обучающихся необходимо учитывать психологические особенности развития детей. Так, теория когнитивного развития швейцарского психолога и философа Жана Пиаже предполагает, что дети проходят через четыре различных этапа психического развития [31]. Его теория не только о понимании детских знаний, но и о понимании природы интеллекта. Жан Пиаже разработал ступенчатую теорию интеллектуального развития, которая включает стадии когнитивного развития:

- сенсомоторная стадия (от рождения до 2-х лет);
- предоперационная стадия (от 2-х до 7 лет);
- стадия конкретных операций (от 7 до 11 лет);
- формальная операционная стадия (12 лет и старше).

Жан Пиаже считал, что дети играют активную роль в процессе обучения, действуя подобно маленьким учёным, когда они проводят эксперименты, наблюдения и изучают мир. По мере того, как они взаимодействуют с окружающим миром, они продолжают получать новые знания, опираться на существующие знания и адаптировать ранее принятые идеи для новой информации. Жан Пиаже был одним из первых, кто определил, что дети думают иначе, чем взрослые. Он предположил, что интеллект – это то, что возможно развить. Когнитивное развитие включает в себя изменения в познавательном процессе и способностях. В период конкретных операций дети начинают логически думать о конкретных событиях. Их мышление становится более логичным и организованным. Дети начинают использовать индуктивную логику или рассуждение от конкретной информации к общему принципу. Они склонны бороться с абстрактными и гипотетическими концепциями. В данный период ребёнок уже может рассуждать, классифицировать, использовать символы. Дети

начинают понимать, что их мысли являются уникальными. Важно отметить, что Жан Пиаже не рассматривал интеллектуальное развитие детей как количественный процесс. То есть дети не просто добавляют больше информации и знаний к своим существующим знаниям по мере взросления. Жан Пиаже предположил, что качественное изменение в мышлении детей происходит по мере того, как они постепенно проходят через четыре стадии. Ребёнок в возрасте от 7 до 11 лет не просто имеет больше информации о мире, есть фундаментальные изменения в том, как он думает о мире. Поэтому, данному возрастному периоду необходимо уделять особое внимание.

Таким образом, теория когнитивного развития Жана Пиаже поможет нам лучше понять интеллект детей. Получение знаний и развитие интеллекта является изначально активным процессом. Обучающиеся не являются просто пассивными получателями знаний. Они постоянно исследуют и экспериментируют, строят своё понимание того, как устроен мир. обучающиеся обладают высокой способностью учиться. И хотя, несомненно, существуют градиенты способности к обучению, которые возникают в зависимости от внутренних факторов, таких как возраст и индивидуальные генетические склонности, все обучающиеся демонстрируют способность приобретать новые умения и навыки [33]. Благодаря познавательным процессам мозга человек учится добывать знания. Именно поэтому, необходимо способствовать их развитию.

Ускорение научно-технического прогресса, быстрые темпы социальных преобразований обуславливают необходимость активизации деятельности обучающихся и, прежде всего, интенсификацию процессов обучения и приобретения знаний. Активизировать учебную и познавательную деятельность означает превратить её в процесс, направленный на более интенсивное вовлечение учителя и обучающегося, подтолкнуть к осуществлению цели [16]. Это означает преодоление пассивности стереотипных форм преподавания и обучения. По-нашему

мнению, геймификация на уроках английского языка может дать такую уникальную возможность. Ключевой вопрос в области обучения английскому языку касается внедрения геймификации, которое приводит к заметным преимуществам и имеет положительное влияние на развитие познавательной деятельности ребёнка.

## **1.2. Геймификация как современная модель образовательной деятельности**

Современная система образования претерпевает изменения. Данные изменения связаны с внедрением в образование инновационных технологий. Одним из актуальных направлений развития образовательных технологий является геймификация. Геймификация – это использование игровых элементов для достижения реальной цели [43]. До настоящего времени применение геймификации в образовательных учреждениях осуществлялось небольшой группой педагогов-новаторов, которые пытались найти новые способы изучения учебного материала. Данный эксперимент был в основном ограничен Западной Европой и Северной Америкой, где Соединённые Штаты Америки, во главе с Гейбом Зихерманом, Джейн МакГонигал и Ю-Кай Чоу использовали геймификацию, как для академических исследований, так и для практического применения в образовании.

Основным элементом геймификации является игра. Игры включены во многие сферы жизни человека. Особенно интересно рассматривать игровые элементы в образовании, где необходимость обеспечения интереса и участия обучающихся привела к тому, что игровая механика, такая как групповые задания и вознаграждения, стала основным учебным пособием [18].

Игры являются универсальной частью человеческого опыта. По нашему мнению, все игры имеют три основные характеристики: цель, систему мгновенной обратной связи, набор правил. Среди множества

элементов, из которых состоят игры, три имеют особое значение для образования:

- механические элементы, такие как постепенный прогресс, включение и мгновенная обратная связь;
- личные элементы, такие как коллективная ответственность, рейтинги;
- эмоциональные элементы.

Обычные игры становятся менее интересными, поэтому учителям необходимо решать вопросы, связанные с предпочтениями современных обучающихся. Геймификация используется в качестве нового способа преподавания [42].

Термин «геймификация» как относительный неологизм использовался во многих формах в разных контекстах. Особое внимание уделяется применению геймификации в образовании. Основным преимуществом геймификации является «свобода», которая предоставляется ученикам и учителям. Для того, чтобы успешно внедрить геймификацию в образовательный процесс, необходимо учитывать то, что Скот Остервейл, креативный директор Массачусетского технологического образовательного института, называет «четырьмя свободами игры» [39]:

- свобода неудач: игры допускают ошибки, которые не имеют большого значения;
- свобода экспериментов: игры позволяют игрокам исследовать и открывать новые стратегии, изучать новую информацию;
- свобода самовыражения: игры побуждают смотреть на проблемы с другой точки зрения;
- свобода стремлений: игры позволяют игрокам пройти через период интенсивной активности и относительной бездеятельности, так что игроки могут делать паузу и размышлять над выполненными заданиями.

«Четыре свободы игры» включают в себя игровые элементы, которые способствуют активному вовлечению обучающихся в образовательный процесс и создают среду, которая помогает удерживать изученную информацию. По нашему мнению, данные элементы геймификации также классифицируются на три категории: механические, личные и эмоциональные.

Элементы классифицируются следующим образом:

- личные: аватары, коллективная ответственность, списки лидеров или рейтинги;
- механические: система постепенного развития, бейджи, включение и повышение доступности, мгновенная обратная связь;
- эмоциональные: использование концепции «потока».

### *Личные элементы геймификации*

Личные элементы геймификации увеличивают вовлечённость обучающихся в образовательный процесс, добавляя им чувство идентичности. К основным личным элементам геймификации можно отнести видимый статус (аватары). Игра позволяет ученикам создать собственный «аватар», представление о себе в игре. Аватар виден другим обучающимся. Аватары варьируются от 3D представления персонажей до абстрактных символов. Они почти всегда разработаны таким образом, чтобы обеспечить элемент самовыражения и творчества. Имена пользователей или тэги – это «имя» ученика в игре. Они являются дополнительным элементом социальной адаптации. Обучающийся создаёт имя пользователя, по которому он будет известен в игре. Преимущества данной формы геймификации являются, прежде всего, социальными. Частью привлекательности игр является то, что они позволяют обучающимся принимать новые личности и значимые решения в игре с незнакомой точки зрения. Аватары являются продолжением этого. В контексте образования геймификация такого типа может позволить обучающимся спроектировать свой профиль, дополненный



соответствующими школьными достижениями, для других обучающихся и внешнего мира.

Также, к данной категории можно отнести коллективную ответственность. Данный принцип геймификации предназначен для использования на групповых занятиях, чтобы стимулировать обучающихся продолжать обучение. Многие популярные игры ориентированы на концепцию командной работы и сотрудничества. Обучающиеся описывают чувство нежелания подвести своих товарищей по команде как ключевой мотивирующий фактор. Применение данного элемента геймификации в образовании относительно просто и в значительной степени способствует движению геймификации [29]. Предоставляя обучающимся определённый уровень социальной ответственности, игры позволяют улучшить эмоциональный фон обучающихся.

Ещё одним элементом является список лидеров или рейтинги. Списки лидеров являются одним из наиболее распространённых элементов геймификации. По этическим причинам использование публичных списков лидеров для успеваемости обучающихся на базовом образовательном уровне встречается редко. Те, кто внизу списка, могут потерять уверенность и мотивацию, что может привести к социальной изоляции и психологическому ущербу. Но, с другой стороны, когда обучающиеся видят, что их одноклассник достиг определённого уровня и развил навыки, у них возникает желание догнать его.

### ***Механические элементы геймификации***

Геймификация охватывает все принципы игры. Тем не менее, есть некоторые механизмы, которые приобрели известность как наиболее фундаментальные, с широким использованием, особенно в образовании. Первым механическим элементом является система постепенного развития: цели, задачи и задания. В большинстве игр часть вознаграждения за решение проблемы представлена чуть более сложной проблемой. Задания игры, часто называемые миссиями, уровнями или квестами, разработаны таким образом,

чтобы представлять дополнительные сложности для обучающихся. Они чётко определены и разделены, и часто предлагают вознаграждения.

Данная система хорошо подходит для образования, как в краткосрочной, так и в долгосрочной перспективе. Если задача для обучающихся слишком лёгкая, тогда им становится скучно. Когда задача слишком сложная, они перегружены. В краткосрочной перспективе замена выполненного задания на более сложное помогает обеспечить оптимальное стимулирование обучающихся по мере расширения их навыков [25]. Данный метод также позволяет добавлять уровни сложности, тем самым выделяя каждого обучающегося и помогая ему понять пройденный материал. В долгосрочной перспективе задачи с чёткими определениями помогают учащимся оставаться сосредоточенными и мотивированными.

Вторым механическим элементом геймификации являются бейджи. Основываясь на поощрении постепенного продвижения, игры часто включают в себя видимые символы достижений, часто называемые бейджами или «повышением уровня». Это обеспечивает промежуточные цели игры, которые гарантируют, что обучающиеся сосредоточены на текущем задании, стремятся к его завершению и достижению конечной цели. Роль учителя и правил игры примерно одинаковы. Учитель оказывает положительное влияние на учеников, с целью стимулирования определённого поведения, вознаграждать за успехи и препятствовать неудачам [32]. Правила игры разработаны так, чтобы вести игроков через уровень или ступень интуитивным способом.

Третьим механическим элементом является включение и повышение доступности. Включение доступности относится к первому взаимодействию обучающегося с игрой. В большинстве игр, есть учебные пособия, цель которых заключается в том, чтобы помочь игрокам пройти первые несколько минут игры. Если нет обучающих программ, начальные уровни часто будут играть роль учебного пособия. В играх используется знакомство с механизмами игры и целями. В игровой образовательной среде это служит

двум целям. Во-первых, это помогает уменьшить неопределённость среди учащихся относительно того, как выполнить задачу, позволяя им участвовать в работе. Во-вторых, это экономит время учителя, которому в противном случае пришлось бы объяснять классу процесс обучения – трудоёмкий и не индивидуализированный механизм передачи информации [24].

Четвёртым механическим элементом является мгновенная обратная связь. Игры запрограммированы на мгновенную обратную связь. Во многих современных играх используются «достижения»: разовые награды игрокам за выполнение определённых заданий или выполнение заданий определёнными способами, которые являются вторичными по отношению к основной цели игры. Достижения публично отображаются и могут быть продемонстрированы другим обучающимся.

### ***Эмоциональные элементы геймификации***

Один из ключевых принципов игр заключается в том, что они приводят обучающихся в состояние, называемое «поток», состоянием полной сосредоточенности на поставленной задаче. Данная идея впервые была предложена американским психологом, профессором психологии Михай Чиксентмихайи, который предполагает наличие трёх необходимых условий для достижения «потока» [37]:

- чёткая цель или набор целей, которые добавляют структуру и направление к задаче;
- чёткая и мгновенная обратная связь, которая помогает корректировать работу в соответствии с меняющимися требованиями;
- баланс между вызовом и навыком, с целью достижения «потока».

Концепция «потока» использовалась для того, чтобы поддерживать вовлечённость обучающихся. Основная теория геймификации включает в себя постепенное развитие, которое разработано для поддержания состояния «потока». Геймификация помогает установить «поток», выводя обучающихся из их повседневной рутины и, предоставляя серию задач, которые являются

достаточно интересными. «Поток» — это метод геймификации и, в связи с повышенным вниманием обучающихся к учебному материалу, одна из его целей.

Образование всегда содержало элементы или механизмы, используемые в играх. Поэтому одним из нововведений геймификации является использование технологий, позволяющих лучше изолировать эффекты каждого из элементов геймификации и более последовательно применять их в образовании [20]. Однако геймификация не гарантирует успехи в образовании и не смягчает потенциальные недостатки. Реализация геймификации может быть затруднена из-за многочисленных барьеров, стоящих на её пути. В образовании, в котором геймификация возможна, попытки её внедрения могут потерпеть неудачу из-за сопротивления со стороны родителей или неудачной реализации из-за недостатка знаний и опыта со стороны учителей. А также, для школ, не имеющих доступа к технологиям, и для обучающихся, которые хорошо учатся по обычным учебным программам, переход к геймифицированному обучению может оказаться ограничивающим.

Для того, чтобы организовать благоприятную атмосферу для развития познавательной деятельности обучающихся, должна быть создана такая структура, которая обеспечит мотивацию и вовлечённость обучающихся в образовательный процесс.

Гуру геймификации Ю-Кай Чоу создал модель «Октализ» [40]. Данная модель анализирует восемь основных элементов геймификации. По нашему мнению, данная модель может быть направлена на интеллектуальное развитие ребёнка. Если мы внимательно рассмотрим ключевые компоненты модели, то можем увидеть, как они влияют на развитие познавательных способностей. Главное преимущество модели «Октализ» заключается в том, что, используя её на практике можно легко определить мотивы группы или конкретного обучающегося, а также подобрать для обучения подходящие игровые элементы.

Ю-Кай Чоу пишет, что заинтересованность ученика, участвующего в игре, поддерживает и усиливает восемь основных факторов.

1. Чувство собственной значимости и вызов.

Чувство собственной значимости и вызов – это фактор, который позволяет обучающемуся считать, что он делает что-то большее, чем он умеет. Когда ребёнок по-настоящему вовлечён в процесс, он считает, что выполняет какой-либо «вызов», для которого он был «выбран».

2. Развитие и достижение.

Развитие, достижение и стремление к лидерству считается вторым фактором заинтересованности ребёнка. Этот фактор является внутренним стремлением к достижению прогресса, развитию навыков и, в конечном счёте, преодолению трудностей. Обучающимся нравится продумывать ходы, выполнять различные задания, а также видеть результаты своей работы, получая за неё призы, бонусы, поднимаясь в списке лидеров.

3. Раскрытие творческого потенциала и обратная связь.

Геймификация позволяет обучающимся раскрыть свой творческий потенциал. Обучающимся необходимо не только проявить своё творчество, но и видеть свой результат, получить обратную связь.

4. Чувство владения и накопления.

Обучающиеся мотивированы, когда они чувствуют, что чем-то владеют или что-то контролируют. Тогда они инстинктивно пытаются это улучшить и увеличить. Также, если обучающиеся тратят много времени на создание своего профиля и аватара, они автоматически начинают ценить свой труд, больше стараться.

5. Социальное влияние и взаимосвязь.

Данный фактор включает в себя социальные элементы, которые мотивируют обучающихся: общение, наставничество, дружеские отношения, взаимодействие между учениками, а также конкуренцию. Когда обучающиеся видят, что их друг достиг определённого уровня и развил навыки, то у них, как правило, возникает желание догнать его. Обучающиеся

могут обратиться за помощью не только к учителю, но и друг к другу, тем самым укрепляя взаимоотношения.

#### 6. Ограниченность ресурсов и нетерпеливость.

У обучающихся возникает желание обладать какими-то вещами просто потому, что они уникальные и очень редкие. Если знание, которое хотят приобрести обучающиеся, новое, тем ценнее оно для них.

#### 7. Непредсказуемость и любопытство.

Седьмой фактор – это детское любопытство и непредсказуемость хода игры. Обучающимся интересно, потому что они не знают, что произойдёт дальше. Каждый урок – это новое приключение. Обучающиеся стремятся узнать, что будет дальше.

#### 8. Потеря и избегание.

Обучающиеся не любят негативные эмоции, поэтому стараются по возможности их избегать. Страх потерять накопленные очки стимулирует обучающихся работать дальше, ещё более усердно.

Таким образом, обучаясь с помощью геймификации, обучающиеся смогут научиться выстраивать логику событий, планировать и прогнозировать результаты действий. Обучающиеся начнут сначала думать, потом принимать решения. Это является основами теоретического мышления на уроках. Обучение с помощью геймификации основано на обобщённом представлении о предметах и ситуациях. Геймификация мотивирует учащихся к изучению материала, что позволяет стимулировать способности ребёнка в интеллектуальной сфере.

Если внимательно рассмотреть систему школьного образования, то можно заметить, что оно отчасти геймифицировано. Когда ученик справляется с заданием – получает хорошую оценку, когда допускает в нём ошибку – получает плохую. В конце каждого учебного года ученик переходит на новый «уровень». А портреты лучших обучающихся вывешивают на доску почёта, что соответствует геймифицированному рейтингу лидеров.

Использование игровых правил для достижения реальных целей поможет сделать любое задание увлекательным и интересным [23]. Для того чтобы реализовать собственную идею геймифицированной игры учителю необходимо соблюдать ряд простых правил.

#### *Проработка сюжета*

Для того, чтобы использовать геймификацию на уроках, необходимо придумать увлекательную историю, которая заинтересует обучающихся и будет способствовать их дальнейшему вовлечению в игровой процесс. История будет являться точкой опоры для всего квеста.

#### *Определение цели*

Формулировка цели является важным этапом использования геймификации на уроке. Необходимо поставить перед обучающимися конкретную игровую цель. Грамотная постановка цели поможет обучающимся лучше запомнить теоретический материал. А знания, полученные на уроке, помогут им решить учебную задачу.

#### *Распределение ролей между обучающимися*

Обучающиеся – это главная часть созданной истории. Необходимо задействовать каждого из обучающихся. Учитель может разделить класс на группы и каждому из учеников определить конкретную роль. Обучающиеся научатся работать в команде и будут вовлечены в процесс.

#### *Создание испытаний и правил геймифицированного мира*

В качестве испытания можно выбрать викторины, ребусы, шарады или языковые анаграммы. Необходимо придать испытанию интересный контекст, который будет способствовать продвижению обучающихся вперёд. Также очень важно соблюдать игровые механики, то есть основные правила игры и её причинно-следственные связи [9]. Проходя задания тем или иным способом, обучающиеся всегда должны видеть конечный результат. Например, с каждым пройденным заданием обучающиеся получают очки, а для того, чтобы продвинуться вперёд, необходимо накопить определённое количество бейджей. На пути к достижению основной цели, каждый шаг

обучающихся должен иметь последствия, от которых будет зависеть ход истории.

#### *Система оценки*

Учителю необходимо отказаться от привычной системы оценивания обучающихся и внедрить систему «очков». Успеваемость обучающихся определяется количеством очков, которые они заработали к концу года, другими словами, их учебные достижения. С помощью такой системы оценки обучающиеся совершенствуются, что позволяет им подчеркнуть неотъемлемую ценность образования.

#### *Специальные награды для обучающихся*

За каждое выполненное задание обучающиеся награждаются значками, которые позволяют отслеживать прогресс и стимулировать обучающихся к продолжению своих действий.

Таким образом, для реализации идеи геймификации как средства развития познавательных способностей обучающихся на уроках английского языка мы пришли к выводу о необходимости разработать дидактическое пособие для учителей, которое включает в себя анализ образовательных платформ и рекомендации по созданию собственного образовательного курса (Приложение 4). Разработанные материалы сможет использовать на уроках любой практикующий педагог. Для того, чтобы внедрить геймификацию в образовательный процесс, необходимо знать простые правила превращения урока в игру. Учитель может использовать как готовые образовательные платформы, приложения и викторины, так и создавать собственный курс.



### **1.3. Информационно-коммуникационные технологии как основа геймификации**

Всемирный саммит по информационному обществу, состоявшийся в Женеве, Швейцария, в декабре 2003 года, подчеркнул, что человечество находится в разгаре информационной революции, когда ускоряющаяся конвергенция между телекоммуникациями, радиовещанием, мультимедиа и информационно-коммуникационными технологиями создаёт новые продукты и услуги [41].

Во многих развивающихся странах информационно-коммуникационные технологии считают важнейшим катализатором, позволяющим образованию «перепрыгнуть» вперёд в применении технологий. Во многом мотивация и активное участие обучающихся в образовательном процессе стали зависеть от внедрения информационно-коммуникационных технологий. Информационно-коммуникационные технологии (далее ИКТ) – это способы обучения, основанные на широком использовании компьютерной и мультимедийной техники по хранению, передаче и предоставлению информации [35]. Ведущие преподаватели и учёные занимались исследованиями в области успешного использования ИКТ на уроках иностранного языка. Информационно-коммуникационные технологии могут открыть доступ к различным языковым программам и улучшить качество преподавания и обучения иностранным языкам. Всемирная паутина расширяет возможности классной комнаты и предоставляет доступ к новейшим материалам, предлагая преподавателю и обучающимся множество ресурсов в различных режимах.

В исследованиях учёных подчёркивается, что существует давняя традиция компьютерного обучения иностранному языку, касающаяся материалов, программного обеспечения и технологий, которые способствуют развитию познавательной деятельности обучающихся. Учёные

подчёркивают, что преподаватели должны уделять больше внимания тому, как технологии внедряются в более широкие социальные и культурные практики для того, чтобы обучение с помощью ИКТ стало действительно эффективным. Следовательно, преподаватели иностранного языка, работающие в среде ИКТ должны [7]:

- делать осторожный и взвешенный выбор в использовании технологий;
- проверять достоверность предлагаемой информации;
- разрабатывать эффективные методы поиска;
- уметь выполнять необходимые исследования с помощью компьютера;
- уметь грамотно использовать программное обеспечение;
- осуществлять выбор найденной информации.

Данные правила связаны с владением педагогами «новой грамотностью». В отношении ИКТ, может быть выделено пять типов «новой грамотности», которые педагоги должны понимать и осваивать вместе с обучающимися. К данным типам относятся: научная, цифровая, критическая, лингвистическая и культурная грамотность [3].

Научная грамотность связана со способностью мыслить научно. Данный вид грамотности требует понимания научных концепций. Цифровая грамотность связана со способностью использовать и применять ИКТ к предмету обсуждения. Для преподавателя иностранного языка это относится, в частности, к веб-грамотности, то есть способности использовать Всемирную паутину для изучения языка, внедрению различных лингвистических программ для упражнений и тестирования. Критическая грамотность подразумевает способность оценивать достоверность, полезность и надёжность любых источников информации. Лингвистическая грамотность означает способность отслеживать изменения, произошедшие в языке и умение адаптировать материалы для обучения. Культурная

грамотность относится к наблюдению и регистрации изменений в обществе в странах изучаемого языка.

Более того, для того, чтобы успешно преподавать в информационно-коммуникационной среде, педагогам необходимо освоить ряд новых навыков. Преподаватели должны владеть инновационными методами и подходами и быть уверенными в использовании доступных технологий [1]. Тем не менее, даже в инновационном мире, необходимы новые педагогические модели.

На сегодняшний день существует большое количество доступных образовательных платформ для преподавания и обучения иностранному языку. Множество таких образовательных платформ основываются на геймификации.

Чтобы реализовать грамотный подход к изучению английского языка через игровую индустрию, необходимо рассмотреть разнообразные примеры приложений, а также образовательных платформ, которые могут быть использованы учителем в рамках урока английского языка [17].

На уроках английского языка материал может быть презентован с помощью многофункциональной программы PowerPoint. Использование данной программы будет зависеть от технических возможностей, характера материала и особенностей учебной группы. Используя лишь один слайд, во время урока можно повторить лексику, составить загадки, небольшие рассказы и диалоги. Презентация PowerPoint на уроках способствует формированию лексических и фонетических навыков.

В настоящее время большую популярность приобретает образовательная среда «ClassDojo». Программа была основана в 2011 году Сэмом Чодхари, британским школьным учителем, как ролевая надстройка над образовательной программой, в которой учитель распределяет очки опыта и даёт бонусы ученикам. В «ClassDojo» можно играть на одном компьютере, с подключенным проектором, на планшетах или ноутбуках обучающихся. Данная образовательная платформа содержит все

необходимые ресурсы для успешного усвоения учебного материала, способствует формированию фонетических, лексических и грамматических навыков.

«LinguaLeo» – это образовательная онлайн платформа, предлагающая сервис для изучения и практики английского языка, основанная на методе геймификации. Львёнок Лео – талисман и главный игровой персонаж. Платформа «LinguaLeo» называет свой подход «семь секретов изучения иностранного языка». «LinguaLeo» – это чёткое понимание цели обучения, ежедневная работа с английским языком, большое разнообразие интересных заданий, а также совершенствование навыков и умений за счёт использования разных видов памяти. С помощью платформы «LinguaLeo» можно изучать английский язык, используя различные материалы: песни, тексты на различные темы, видеозаписи и аудиокниги, которые могут быть загружены другими участниками.

«Duolingo» – это платформа для изучения английского языка, которая включает в себя веб-сайт и приложение, при помощи, которых можно выполнять несложные упражнения, набирая очки опыта и, повышая уровень. Благодаря систематическому повторению материала с помощью различных упражнений, «Duolingo» помогает обучающимся закрепить грамматические навыки. Образовательная платформа «Duolingo» позволяет работать как одному, так и в команде.

Ещё одним интересным примером использования геймификации на уроках английского языка является программа для создания тестов и викторин «Kahoot». Во время урока учитель демонстрирует на экране вопросы с несколькими вариантами ответов, и ученики должны быстро и точно ответить на данные вопросы, тем самым, зарабатывая очки. Список лидеров обновляется на экране после каждого вопроса.

Не менее увлекательная платформа «Socrative». Данная платформа предлагает игру под названием «Космическая гонка», в которой обучающиеся соревнуются друг с другом в космических гонках на экране,

отвечая правильно на поставленные учителем вопросы по пройденной грамматической или лексической теме, что способствует успешному формированию навыков и умений обучающихся. Обучающиеся могут соревноваться как индивидуально, так и в группах.

«Classcraft» – это образовательная игра в жанре фэнтези, в которой обучающиеся могут выступать в роли различных персонажей. Обучающиеся формируют команды, зарабатывают и теряют очки в зависимости от продуктивности выполнения заданий учителя. В данной игре учитель работает по действующей учебной программе, внедряя элементы геймификации.

«Minecraft: образовательный выпуск» – это геймифицированная платформа, в которой обучающиеся будут взаимодействовать, сотрудничать в проектах и делиться своим портфолио со сверстниками в игровом мире, связанном с образовательной программой, по которой они обучаются.

Платформа «Breakout EDU» состоит из цифровых головоломок, игр и шифров, предназначенных для развития критического мышления обучающихся. Например, в одной из игр требуется, чтобы обучающиеся начальной школы правильно решили загадки и головоломки, чтобы «успеть на автобус» вовремя.

Создание образовательной платформы, основанной на принципе геймификации для изучения иностранного языка, является последней тенденцией в ИКТ [2]. Геймифицированная образовательная платформа – это созданный набор контента, который похож на игру. Это интересная и увлекательная возможность для обучающихся приобрести лексические, грамматические, фонетические навыки, необходимые для изучения иностранного языка. Программное обеспечение, которое будет использоваться для создания платформы, должно быть достаточно мощным, чтобы поддерживать высокие технические требования геймификации.

Создание игр уже долгое время является обычной частью обучения и не является настоящей «геймификацией». Геймификация на уроке

представляется в виде видеоигры [34]. Дизайн видеоигры относится к «нейгровым» предметам. Как правило, это включает в себя набор вознаграждений, взаимодействие или конкуренцию между обучающимися, а также различные уровни и полученные за их прохождения значки отличия, бейджи. Организация различных видов познавательной деятельности будет иметь большой успех с таким подходом к обучению.

Платформа, которую используют для геймификации – LMS. Learning Management System – это очень мощное программное обеспечение, которое может поддерживать множество различных типов современных технологий. Обучающиеся получают доступ к контенту через единый портал [6]. Преподаватель, который является администратором, может использовать доступ к контенту для обновления содержимого, подготовки отчётов или просмотра того, как обучающиеся справляются с выполнением заданий. Некоторые платформы LMS могут иметь мобильную версию, к которой можно получить доступ при выполнении различных заданий.

Таким образом, преподаватель должен овладеть мастерством, широким спектром навыков и компетенций, уверенностью в использовании информационно-коммуникационных технологий, способствующих изучению иностранного языка [19]. Информационно-коммуникационные технологии открывают новые возможности для преподавания, расширяют возможности классной комнаты и предоставляют доступ к многочисленным образовательным платформам, с помощью которых можно осуществлять обучение на основе геймификации.

## ВЫВОДЫ ПО ПЕРВОЙ ГЛАВЕ

Развитие познавательной деятельности обучающихся является основной задачей школы. Ускорение научно-технического прогресса обуславливает необходимость активизации деятельности обучающихся и, прежде всего, интенсификацию процессов обучения и приобретения знаний. По-нашему мнению, геймификация на уроках английского языка может дать такую уникальную возможность. Познавательная деятельность – это изучение окружающей действительности человеком, во время которого осуществляется получение знаний. Чтобы организовать благоприятную атмосферу для развития познавательной деятельности обучающихся, должна быть создана структура, которая сможет обеспечить мотивацию и вовлечённость обучающихся в образовательный процесс. Американский предприниматель Ю-Кай Чоу создал модель «Октализ». Данная модель анализирует восемь элементов геймификации. По нашему мнению, данная модель направлена на развитие интеллекта ребёнка.

Во многом мотивация и активное участие обучающихся в образовательном процессе стали зависеть от внедрения информационно-коммуникационных технологий. Преподавателю необходимо овладеть мастерством и уверенностью в использовании ИКТ. Информационно-коммуникационные технологии открывают новые возможности для преподавания, расширяя возможности классной комнаты и предоставляя доступ к многочисленным образовательным платформам, с помощью которых можно осуществлять обучение на основе геймификации.

## **Глава 2. РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ГЕЙМИФИКАЦИИ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА**

### **2.1. Анализ образовательных платформ с целью создания собственного образовательного курса**

На сегодняшний день существует большое количество образовательных платформ, с помощью которых можно создать собственный образовательный курс. Образовательные курсы на основе платформ – это обучающий ресурс для обучающихся с применением ИКТ и открытым доступом через Интернет. Образовательный курс, в качестве дополнения к учебному, даёт возможность использовать на уроках видео и аудиофайлы, функцию онлайн чтения, домашнего задания, интерактивного форума в режиме реального времени. Такой образовательный курс даёт возможность успешного осуществления обучения с помощью геймификации.

Из изученной нами информации об образовательных платформах следует, что каждая платформа интересна, увлекательна и познавательна по своему. Однако, используя платформы на практике, мы пришли к выводу о том, что мы не можем отрицать некоторые неточности, потенциальные недостатки в работе платформы. Из накопленного опыта, мы можем судить о необходимости создания собственного образовательного курса, уникального для обучения иностранному языку на основе платформы. Для того, чтобы грамотно организовать обучение с помощью образовательного курса, необходимо не только иметь достаточный опыт преподавания с помощью геймификации, но также правильный набор ИКТ инструментов. Данные инструменты включают: веб-хостинг (услугу, которая предоставит ресурсы для размещения необходимой информации на сервер сети Интернет), доменное имя (имя-символ, которое служит для определения области, является единицей административной автономии в сети Интернет), дизайн



веб-сайта (отрасль веб-разработки, задачей которой является проектирование пользовательских веб-интерфейсов для курсов или сайтов), видеохостинг (веб-сервер, который позволяет загружать и просматривать видео в браузере), контент-хостинг (хранилище, содержащее файлы, предназначенные для быстрого скачивания), инструменты позволяющие автоматически проводить опросы и многое другое. Образовательная платформа онлайн-курса предполагает данные инструменты, поэтому любой практикующий геймификацию педагог сможет приступить к работе.

Для того, чтобы реализовать идею создания собственного онлайн-курса, необходимо найти подходящую для обучения на английском языке образовательную платформу. На сегодняшний день существует большое количество образовательных платформ позволяющих осуществлять обучение в режиме онлайн в школьных условиях.

Одной из самых лучших платформ для запуска первого образовательного курса является Eliademy, основанная в Хельсинки Сотирисом Макригяннисом и Сергеем Герасименко. Eliademy – это глобальный инструмент, помогающий создавать бесплатные образовательные курсы на нескольких языках, таких как английский, французский, португальский и многие другие. Используя данную платформу, педагог может настроить таргетинг на конкретную страну при создании курса. Курсы Eliademy состоят из различных вкладок для лекций, викторин, тестов и дискуссионных форумов. Наряду с текстом и изображениями, учитель может добавлять к курсу контент из внешних источников, таких как YouTube, Slideshare, а также заметки к урокам.

Следующей из рассмотренных нами онлайн-площадок является Skillshare. Каждый учитель имеет возможность бесплатно зарегистрироваться и опубликовать свой образовательный курс. Уроки Skillshare состоят из трёх основных движущих частей: видео уроки, проект и обсуждение. Каждый урок включает 20-60 минут видео, разбитых на 2-5 минутные фрагменты уроков. Вкладка «практический проект» обеспечивает получение

практического опыта, где обучающиеся могут делиться своими работами. Вкладка «обсуждение» позволяет обобщить и систематизировать полученные во время урока знания. Skillshare позволяет обучающимся делиться своим прогрессом, получать отзывы учителя и соответствующим образом настраиваться на работу.

Также следует отметить платформу Udemy, с помощью которой на сегодня 35000 учителей успешно реализовывают онлайн-курс и обучаются более 24 миллионов обучающихся. Платформа Udemy позволяет воспользоваться серией простых в использовании шагов, которые помогут учителю в создании первого курса. Также, учитель имеет доступ к размещению видео, лекций, добавлению тестов, заданий и обсуждений на соответствующие учебному материалу темы.

Для создания онлайн-курсов можно использовать различное программное обеспечение. Teachable является лучшим программным обеспечением, которое помогает учителям создавать онлайн-курс с нуля. Данная платформа (ПО) предлагает различные варианты настройки внешнего вида онлайн-курса, а также редактирование доступных шаблонов. Платформа Teachable позволяет отправлять обучающимся сообщения, организовывать опросы.

Образовательная платформа Podia позволяет создавать онлайн-курс, викторины, загружать файлы и рассылать сообщения. Учитель может дополнять свой онлайн-курс памятками, электронными книгами, видео и аудио файлами. Платформа Podia не многофункциональна и имеет один стандартный шаблон.

Thinkific – это одна из самых простых в использовании платформ. Учитель может осуществить создание первого онлайн-курса с помощью простых и готовых к использованию шаблонов. Шаблоны предоставляют полезные подсказки и советы для создания учебного курса. Создание курса на Thinkific состоит из двух частей: стартовая страница и материал для курса. Помимо видеоуроков, шаблоны предварительно заполнены примерами

тестов, опросов и сообщений. Платформа позволяет выбрать страницы, которые необходимы для обучения, добавить свои материалы и распределить задания. Готовый контент можно изменить или удалить по усмотрению учителя.

WizIQ – платформа, оснащённая необходимыми для обучения инструментами: доска, видео с YouTube в режиме реального времени, общий доступ к экрану, чат и возможность мгновенного опроса. Все существующие компоненты делают платформу идеальной для преподавания. Данная платформа позволяет добавлять живые уроки к курсу для самостоятельного изучения, чтобы помочь обучающимся лучше понять материал. Образовательный курс предусматривает добавление учителем файлов, презентаций и видео. Функция «поднять руку» и дополнительные возможности платформы, позволят обучающимся задавать дополнительные вопросы учителю. Учитель также может создать опрос, чтобы получить обратную связь в режиме реального времени.

Конструктор курсов Learnworlds предлагает ряд уникальных возможностей. При добавлении контента на курс можно загрузить видео с компьютера и добавить на него текст, изображения, заголовки и интерактивные кнопки. Образовательная платформа позволяет учителю создавать электронные книги с заголовками, изображениями и ссылками. Learnworlds обеспечивает связь учителя со студентами и помогает организовать дискуссионные форумы, которые сосредоточены на рассмотрении материалов, связанных с курсом.

Таким образом, для того, чтобы начать успешную работу с геймификацией учителю необходимо выбрать такую образовательную платформу, которая поможет реализовать учебный курс, сделать образовательный процесс увлекательнее. Мы предполагаем, что созданное нами дидактическое пособие поможет геймифицировать класс.

## **2.2. Алгоритм создания образовательного курса для успешного использования геймификации как средства развития познавательной деятельности**

Грамотное создание курса для обучающихся является важным этапом в успешной реализации геймификации на уроках иностранного языка. Важно обладать всеми необходимыми навыками в области информационно-коммуникационных технологий, работе с программным обеспечением, а также умением использовать учебный материал наряду с курсом.

Благодаря современным информационным технологиям процесс создания курса становится намного легче. Конечно, в работе необходимо соблюдать такие важные шаги, как создание контента, управление курсом, тестирование, но встроенные в платформу инструменты сделают процесс более доступным.

Создание онлайн-курса является сложной задачей, но, как правило, основную часть времени занимает этап предварительного планирования. Этап предварительного планирования заключается в разработке содержания курса в соответствии с учебной программой, инструкций по использованию (навигации) курса, раскадровки (визуальное представление) внешнего вида.

Для создания курса мы предлагаем использовать пять простых шагов. Разработанные нами шаги включают интеграцию инструкции по использованию геймификации и созданию интерактивного учебного курса для использования на уроках иностранного языка.

### ***Шаг первый: предварительное планирование, оценивание интересов и выявление проблемных точек***

Предварительное планирование позволит получить необходимые для создания курса детали, так называемую основу. Выявление проблемных точек поможет в определении элементов, которые следует включить в геймифицированный класс. Также, следует провести в классе анкетирование для того, чтобы найти наилучшие способы привлечения

внимания обучающихся. Основная цель данного опроса, состоит в том, чтобы понять, какими играми интересуются обучающиеся. Используя ключевые аспекты из любимых игр обучающихся, можно будет наблюдать благоприятную реакцию на геймификацию в классе. Данное анкетирование поможет соотнести элементы геймификации с интересами обучающихся.

### ***Шаг второй: определение учебной цели для геймификации курса***

Чтобы геймифицировать класс с помощью курса, необходимо установить правила в форме целей обучения, которые помогут справиться с проблемными местами, которые были определены. Цель обучения включает в себя помощь обучающимся в концентрации на учебном материале и эффективной работе на уроке. Цель может оставаться частной, помогая направлять опыт преподавания к эффективному внедрению геймификации в классе. Поставленная учебная цель и разработанный план поможет родителям обучающихся оставаться осведомлёнными и поддерживать их во время обучения.

Для достижения учебной цели, учитель может создавать новые проекты. Геймификация, как правило, позволяет обучающимся делать выбор, который бросает им вызов и соответствует их способностям, поэтому в работу на уроке следует включить разные варианты проектов на интересующую обучающихся тему.

Пока проекты служат учебной цели, например, демонстрируют знания определённой темы, обучающиеся смогут создать проект в виде:

- презентации;
- творчества;
- доклада или сочинения.

Предоставление выбора будет побуждать обучающихся представить себя по-новому и продемонстрировать свои сильные стороны.

***Шаг третий: структурирование игрового опыта и стимулирование обучающихся***

Появление новых интерактивных элементов, отличных от привычного обучения, поможет обучающимся стать активными участниками образовательного процесса. Элементы геймификации будут способствовать постоянной вовлечённости обучающихся.

Учителю необходимо изменить систему оценивания и организовать автоматический подсчёт очков с помощью курса. Подготовка геймифицированного класса должна включать изменение того, как выставляются оценки, поощряя прогресс вместо ошибок. Во время тестов, контрольных работ или упражнений учитель может выставлять оценки, как по традиционному методу, так и в виде очков. Данный элемент геймификации поможет изменить то, как обучающиеся смотрят на оценки. Вместо того, чтобы идти вниз, обучающиеся будут идти в гору, что будет демонстрировать стремление к обучению.

Также способ обращения к темам и разделам может быть изменён. Темы и разделы учебника могут быть названы этапами. Для того, чтобы объяснить обучающимся, что для достижения следующего этапа необходимо преодолеть трудности предшествующего, можно сформулировать определённые задачи в качестве предпосылок для достижения следующего этапа. Если обучающиеся не будут выполнять домашнюю работу, принимать активное участие в уроках и викторинах, они не смогут выполнить поставленные задачи.

#### ***Шаг четвёртый: содержание курса и определение ресурсов***

Основная часть работы будет выполняться на данном этапе. Для начала необходимо совместить уже готовую рабочую программу с ИКТ контентом. Нужный учебный материал может быть представлен и размещён учителем в виде презентации PowerPoint, видеороликов или интерактивных викторин, соблюдая условия геймификации. Учитель самостоятельно отбирает материал, таким образом, контролируя процесс обучения. Обучающиеся будут просматривать только те материалы, которые имеют прямую связь с заданной учителем целью обучения.

В качестве вспомогательного средства учитель может создать учебное пособие. Создание учебного пособия – это не только способ объяснения геймифицированного курса, но и адаптация обучающихся к геймификации в классе. Пособие должно содержать следующую информацию для обучающихся:

- как работают этапы геймифицированного урока;
- виды заданий, вознаграждений с которыми встретятся обучающиеся;
- новая система получения оценки.

Данное пособие будет служить ориентиром для обучающихся, объясняя, что они должны делать для того, чтобы добиться успеха в геймифицированной среде обучения.

Создание курса откроет дополнительные возможности для учителя и обучающихся. Например, организация учебных команд. Разделение обучающихся на учебные команды не только открывает двери для групповой работы, но и помогает реализовать основной элемент геймификации, мгновенную обратную связь. Необходимо научить обучающихся делиться конструктивной критикой, побуждая их активно давать комментарии, работая в команде. Обеспечение поддержки и помощи обучающимся по мере необходимости поможет улучшить цикл мгновенной обратной связи.

#### ***Шаг пятый: создание удобной среды для обучения и применение элементов геймификации***

Создание удобной среды и правильное применение элементов геймификации поможет обучающимся в достижении видимого прогресса. Отображение успеваемости обучающихся и того, чего они достигли с начала учебного года, является социальным элементом геймификации в классе, способствует развитию ученического общества. Необходимо создать и поделиться списком, который будет содержать прогресс каждого обучающегося. Всякий раз, когда обучающиеся набирают определённые баллы по тесту или выполняют домашнюю работу и задания, учитель может

заполнить их шкалу навыков и мастерства. Данная диаграмма может быть вывешена на стенах или доске, чтобы ученики могли видеть свой прогресс. Обучающиеся всегда будут мотивированы на заполнение данной шкалы до конца.

Таким образом, для того, чтобы геймификация учебного процесса действительно привлекла внимание обучающихся, следует создать яркий и привлекательный дизайн курса, а также рассмотреть возможность предоставления вознаграждений. Данный элемент будет играть ключевую роль в формировании увлекательного опыта и развитии познавательной деятельности обучающихся.

### **2.3. Анализ уроков английского языка, направленных на развитие познавательных способностей обучающихся**

В начальной школе, для формирования личностных качеств обучающихся, учитель использует профессиональные умения и навыки, стараясь подойти к образовательному процессу творчески, раскрывая потенциал каждого обучающегося. На сегодняшний день, учитель английского языка внедряет инновационный подход к образовательному процессу.

Для того, чтобы определить влияние геймификации на познавательные способности обучающихся, нами было проведено исследование в МБУ «Гимназия №77». Мы обратились за помощью к кафедре учителей английского языка в начальной школе, поставив перед собой задачу, сравнить уровни развития познавательных способностей у обучающихся двух 4-х классов. Для того, чтобы реализовать поставленную перед нами задачу, мы разделили наше исследование на этапы.

Первый этап исследования заключался в проведении входного тестирования обучающихся и беседы с учителями на кафедре английского языка. В беседе принимали участие учителя 4-А и 4-В классов. В ходе беседы



учителям были заданы несколько вопросов, которые помогли определить способности обучающихся на данный момент (Приложение 3). Входное тестирование и беседа с учителями помогла нам выявить, что когнитивные способности обучающихся 4-х классов развиты на одинаковом (среднем) уровне.

На втором этапе, чтобы сравнить уровни развития познавательных способностей обучающихся, учителям было предложено провести уроки в 4-х классах. В 4-В классе учитель преподавал с использованием традиционных методов и подходов, стараясь заинтересованность каждого обучающегося на уроке, используя индивидуальный подход. В 4-А классе учитель работал с применением геймификации при обучении английскому языку.

Для того, чтобы реализовать идею геймификации как средства развития познавательных способностей обучающихся на уроках английского языка в начальной школе, мы пришли к выводу о необходимости создать собственный образовательный курс, в котором обучающиеся будут обучаться в режиме реального времени, играя. Детально, изучив образовательные платформы, мы остановили выбор на лучшей платформе для создания онлайн-курсов Eliademy. Созданный нами онлайн-курс на платформе Eliademy оказался подходящей надстройкой над образовательной программой по английскому языку Ю.А. Комаровой «Английский язык. Brilliant для 4-ого класса». После того, как учитель изучил предложенные нами рекомендации по использованию геймификации на уроках английского языка, обучающиеся 4-А класса принимали активное участие в образовательном онлайн-курсе «EnglishClass» на платформе «Eliademy».

В течение третьей и четвёртой четверти, учитель 4-А класса проводил уроки в обычном режиме, где онлайн-курс «EnglishClass», запущенный во время урока на фоне, управлял сбором очков и распределением заданий. Образовательный курс «EnglishClass» - это онлайн-классная комната, которая позволила объединиться учителю с учениками и родителями. Созданный курс делал каждый урок необыкновенным и интересным. Данная платформа

была доступна для обучающихся в качестве веб-приложения, которое использовалось на любом устройстве с веб-браузером или приложением для IOS или Android (Приложение 2).

Чтобы начать свой первый курс, учитель прошёл регистрацию, затем приступил к созданию учётной записи. Учитель выбрал необходимую категорию, дал название курсу и добавил описание стартовой страницы. Создание онлайн-курса на платформе Eliademy оказалось очень простым, благодаря удобным инструментам редактирования. После того, как учитель создал для каждого из учеников учётную запись, обучающиеся приступили к созданию собственных аватаров. Благодаря удобной системе управления обучением, учитель смог контролировать получение доступа к онлайн-курсу «EnglishClass».

После нескольких дней обучения для лучшего взаимодействия по необходимым темам учитель смог организовывать чаты. Любой обучающийся мгновенно получал и отправлял сообщения с интересующими его вопросами. Также учитель смог загружать задания и создавать опросы, контролируя полученные результаты. Для того, чтобы проверить, как обучающиеся поняли пройденный материал, учитель использовал соответствующие теме викторины. Учитель получал уведомления о действиях обучающихся, а также легко просматривал задания, выполненные обучающимися, и мгновенно давал обратную связь во время урока. Обучающиеся смогли просматривать дополнительные видео-уроки, записанные учителем и видеть собственный прогресс. Родители также смогли получить доступ к «EnglishClass», отслеживать успехи своего ребёнка и просматривать информацию, которой делился учитель. Для родителей, которые не владели иностранным языком, была дополнительная возможность наблюдать за курсом на родном языке.

В течение обучения учитель награждал обучающихся специальными бейджами, значками отличия, повышал их уровень, когда они показывали хороший результат при выполнении заданий в классе. Учитель поощрял

учеников за демонстрацию навыков и умений, а также моральных ценностей – взаимопомощь, отзывчивость и усердную работу. Учителю и обучающимся предлагалась дополнительная возможность организовывать и просматривать сроки сдачи работ в разделе «Календарь». Через платформу учитель также смог общаться с родителями в группе и индивидуально, обмениваясь сообщениями, а также проводить вебинары, во время которых делился успехами обучающихся. Онлайн-курс «EnglishClass» также позволил учителю, ученикам и родителям поддерживать и развивать навыки и умения учащихся с помощью использования различных видео и аудиофайлов, загруженных учителем.

На третьем этапе мы провели сравнительный анализ двух классов. Рассмотрим итоги исследования каждого из классов, которое было проведено нами совместно с психологом и учителями английского языка. Для проверки влияния геймификации на развитие познавательных способностей, обучающимся было предложено итоговое тестирование (Приложение 1). Входное и итоговое тестирование содержало понятные, знакомые и соответствующие возрасту обучающихся задания. Следует отметить, что материал также был подобран на основе учебной программы. Поскольку познавательные способности тесно связаны с успехами обучающегося в школе по предмету английский язык, результаты можно использовать для разработки таких методов и подходов в обучении, которые помогут обучающимся повысить текущий уровень успеваемости. Входное и итоговое тестирование состояло из разных заданий, которые впоследствии помогли нам проанализировать умения и навыки обучающихся, приобретённые при обучении с помощью геймификации. По результатам входного и итогового тестирования, мы наблюдали у обучающихся значительные изменения.

В первом задании, проведенного нами входного и итогового тестирования, исследовалось умение делать умозаключение. Обучающимся были предложены четыре слова, три из которых были связаны по смыслу. Обучающиеся должны были найти лишнее четвёртое слово.

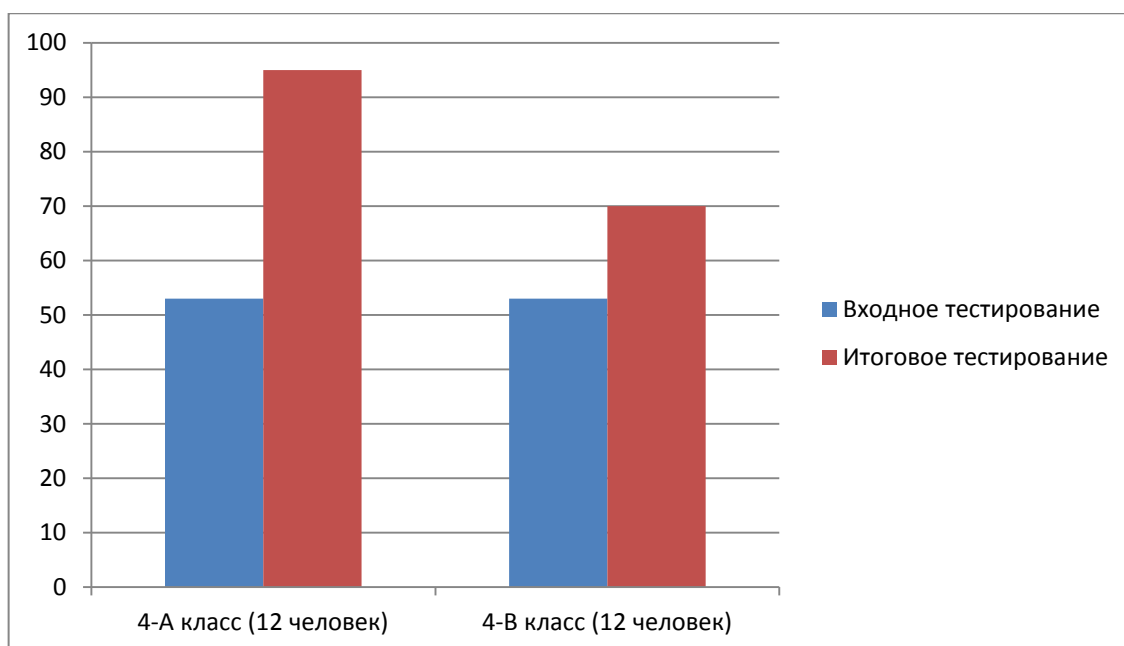


Рис. 1. Результаты задания №1 по умению делать умозаключение при нахождении нужных слов

Из проведённого нами исследования видно, что обучающиеся 4-х классов справились с заданием входного тестирования на одинаковом среднем уровне. Результаты итогового показывают, что обучающиеся 4-А класса справились с заданием лучше, чем обучающиеся 4-В класса. По нашему мнению, данные результаты обусловлены развитием логических функций в когнитивной структуре мышления. Обучающиеся продемонстрировали умение делать логический вывод на основе имеющихся вариантов слов. Сделанный обучающимися вывод был доказательно обоснован. Результаты, несомненно, связаны с различными методами преподавания. Однако, мы не можем сделать вывод, исходя из одного задания теста.

Обратимся к следующему заданию, рассчитанному на проверку логического мышления ребёнка и раскрытие его творческого потенциала. Обучающимся было предложено задание, необходимо выбрать подходящий по смыслу предмет, поместив его в соответствующую ячейку, затем раскрасить и объяснить свой выбор.

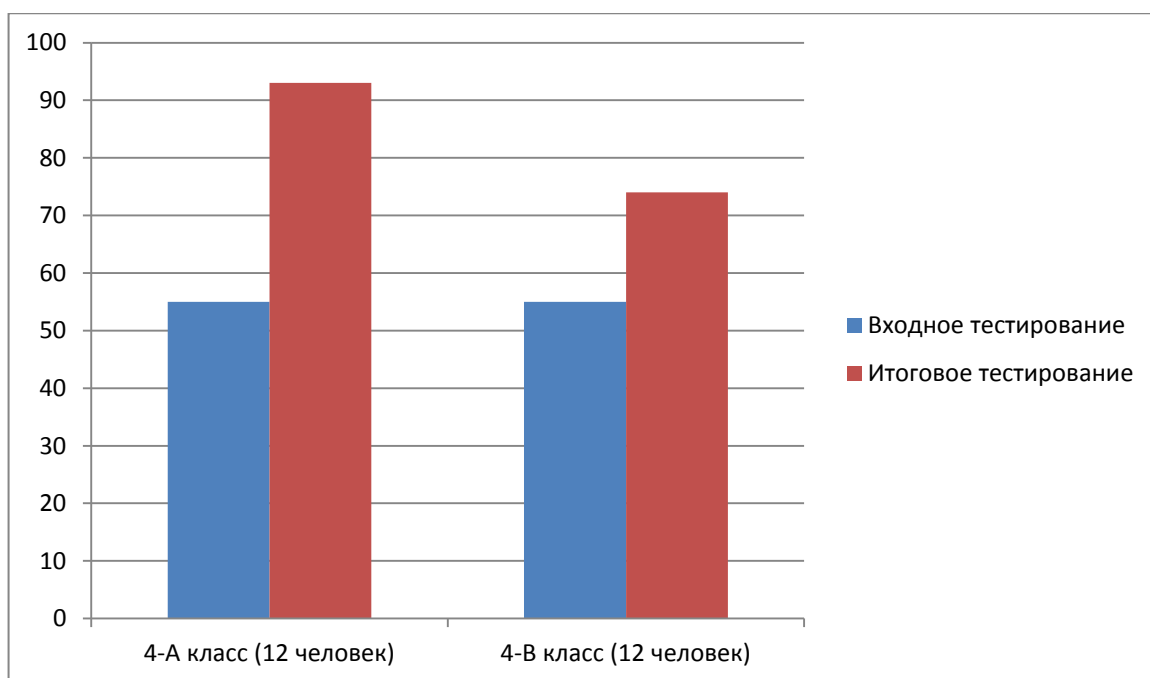


Рис. 2. Результаты задания №2 на проверку логического мышления и раскрытие творческого потенциала

По результатам данного задания во входном тестировании, обучающиеся 4-х классов продемонстрировали одинаковый результат. Исходя из результатов итогового тестирования, мы можем сделать вывод о том, что обучающиеся геймифицированного класса научились видеть проблему с разных сторон и принимать решения, а также быть внимательными к последовательности, изображению и форме элемента. Обучающиеся не испытывали трудностей в обработке информации и установления связей между предметами, их свойствами. При выполнении задания обучающиеся 4-А класса демонстрировали доказательность и рассудительность, результатом чего оказалось получение обоснованного вывода из имеющихся данных. Немаловажным фактором, является то, что обучающиеся 4-А класса проявили творческое воображение при выполнении задания. Учитель, используя геймификацию, старался научить обучающихся мыслить нестандартно.

Обратимся к заданию № 3, связанному с мышлением, долговременной памятью и вниманием обучающихся. Обучающимся предлагались две

картинки с изображением животных. При выполнении задания обучающимся было необходимо внимательно рассмотреть картинки, найти пропущенные детали и подписать все знакомые слова, которые были отработаны во время учебного процесса.

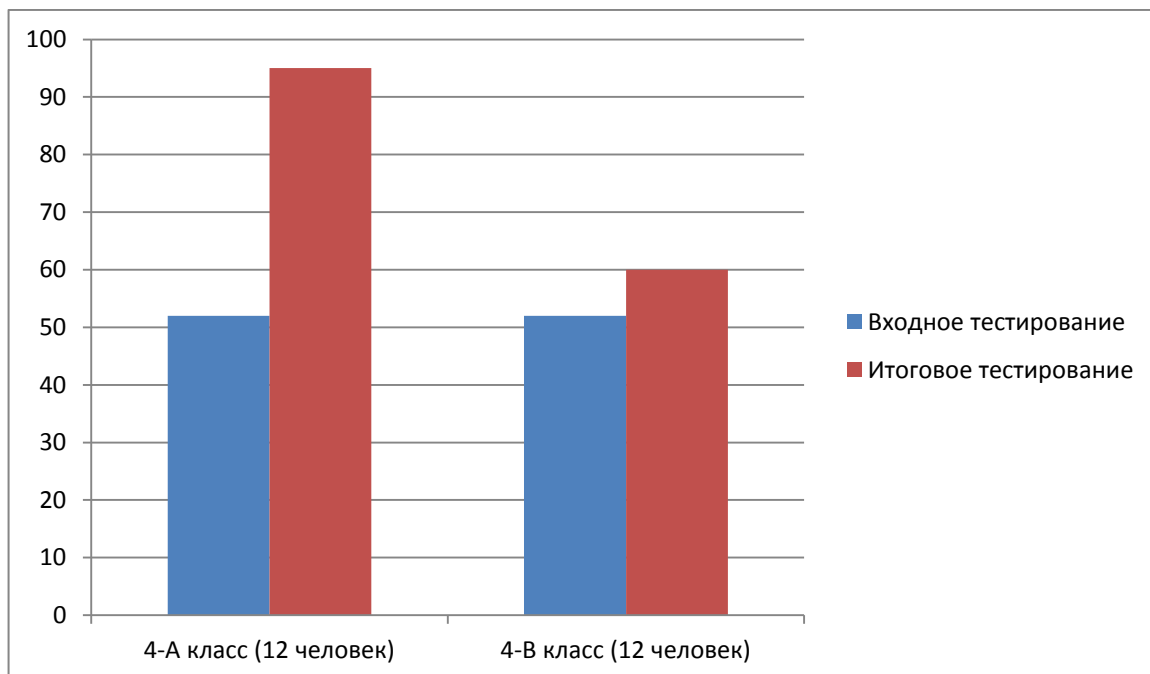


Рис. 3. Результаты задания №3 на проверку внимания, мышления и долговременной памяти обучающихся

По результатам входного тестирования обучающиеся 4-х классов показали средний уровень развития памяти и внимания. Однако результаты итогового тестирования показывают значительные изменения. По нашему мнению, это обусловлено тем, что обучающиеся 4-А класса были заинтересованы в процессе обучения с помощью геймификации. Обучающиеся демонстрировали способность к воспроизведению изученных ранее лексических единиц. Также обучающиеся 4-А класса показали высокий уровень развития такого познавательного процесса, как внимание. Такая сосредоточенность сознания на поставленной задаче имела избирательную направленность и способствовала формированию индивидуального (серьёзного) отношения к выполнению задания. Обучающиеся показали лучшие результаты в развитии познавательных способностей, задания,

направленные на развитие памяти и усвоение пройденного материала через геймификацию вызвали существенный интерес к предмету.

Задание №4 включало в себя проверку развития мыслительной деятельности обучающихся. Нами было предложено задание, в котором обучающиеся должны были найти и соединить слова с противоположным значением.

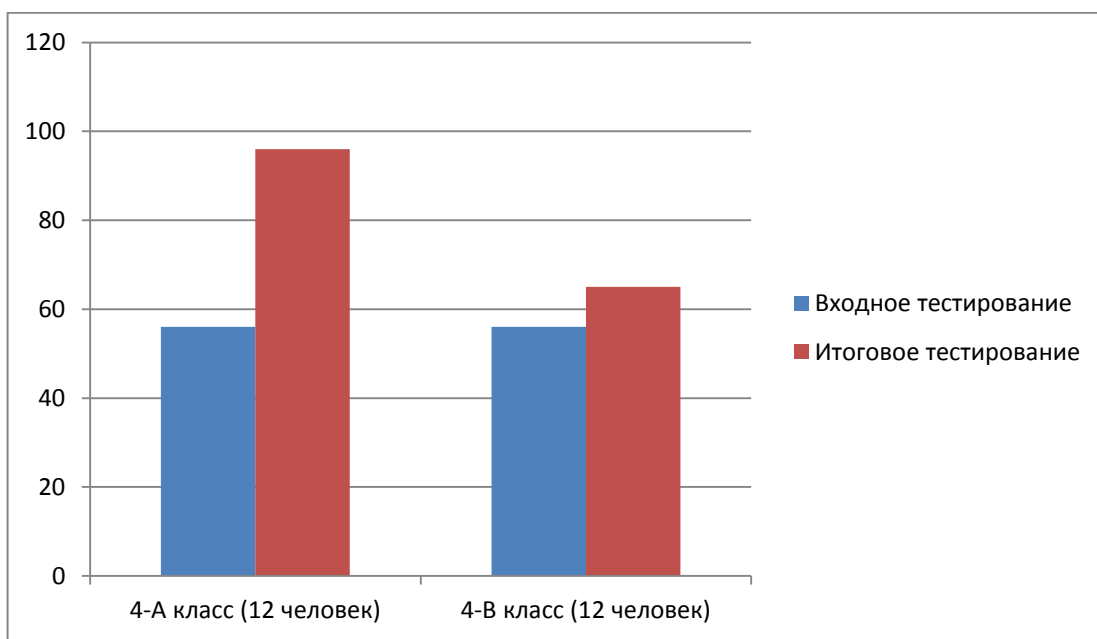


Рис. 4. Результаты задания на проверку развития мыслительной деятельности

Итоги выполнения данного задания во входном тестировании указывают на одинаковый результат в обеих группах. Однако результаты итогового тестирования в 4-А классе показывают значительные улучшения мыслительных процессов. Задания, которые обучающиеся выполняли в течение обучения на курсе «EnglishClass», позволили наиболее ярко и чётко воссоздать всё многообразие различных характеристик предмета и явлений. Обучающиеся 4-А класса также продемонстрировали способность к обработке информации и установлению причинно-следственных связей между объектами.

Задание №5 направлено на проверку способности обучающихся делать умозаключение. В данном задании обучающиеся должны были соединить слово с подходящей ему парой.

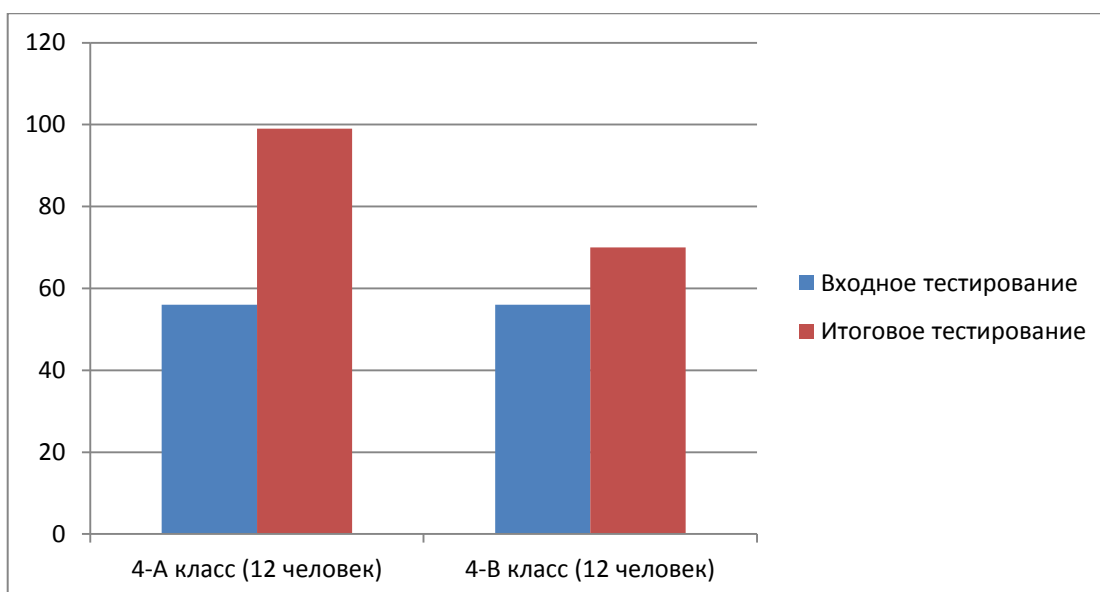


Рис 5. Результаты задания на проверку способность обучающихся делать умозаключение

Из полученных результатов входного тестирования, можно сделать вывод о том, что обучающиеся справились с заданием на одинаковом среднем уровне. Результаты итогового тестирования показывают, что обучающиеся 4-А класса справились с заданием значительно лучше. В данном случае, на познавательный процесс обучающихся 4-В класса влияет возможность выбора. Вариативность слов заставляет обучающихся находиться в постоянном поиске. В то время как в геймифицированном классе, обучающиеся проявляют скорость и смелость в принятии ситуативных решений. Обучающиеся 4-А класса легко сопоставляют и анализируют различные варианты, что позволяет делать им правильные выводы.

Задание № 6 направлено на проверку кратковременной памяти обучающихся. Выполнение данного задания предполагает чёткую концентрацию внимания на деталях и воспроизведение необходимой информации в короткий промежуток времени.



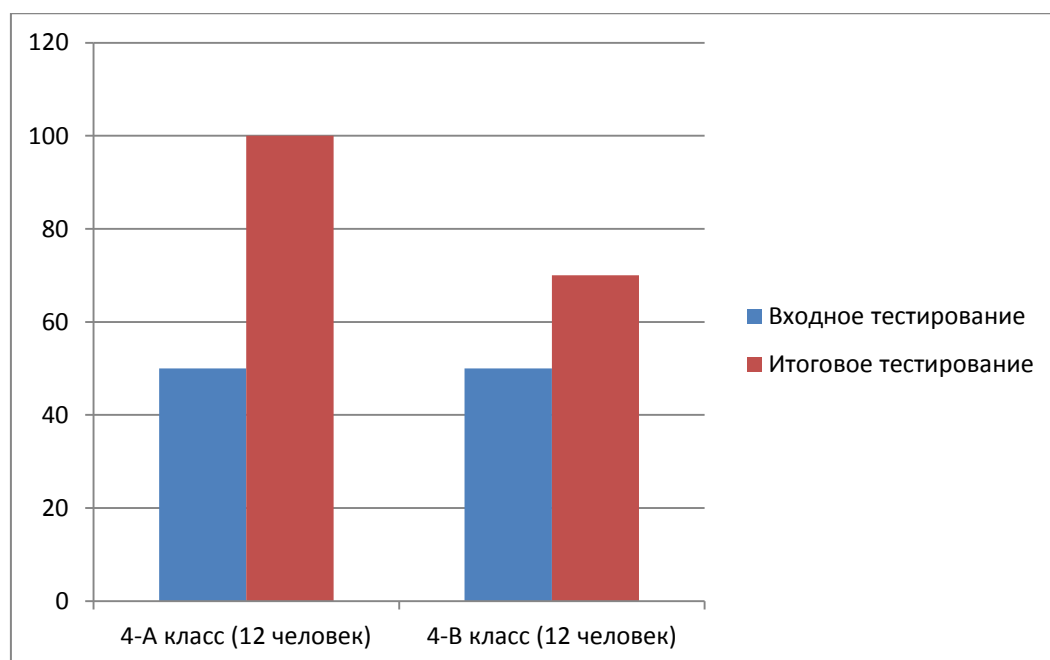


Рис. 6. Результаты задания на проверку кратковременной памяти обучающихся

После проведения входного тестирования обучающиеся демонстрируют одинаковый результат. Однако итоговое тестирование показывает значительные изменения. При выполнении задания обучающиеся 4-А класса умело использовали «резервуар» для кратковременного хранения информации, которую впоследствии смогли извлечь в нужный момент и применить для решения поставленной задачи. Интерактивные задания, которые обучающиеся выполняли во время обучения на нашем курсе «EnglishClass», помогли им сфокусироваться на поставленной задаче, что позволило убедиться в востребованности использования геймификации.

Задание №1, устной части тестирования, позволило обучающимся продемонстрировать развитие речи. Во входном тестировании обучающиеся должны были самостоятельно рассказать о временах года, демонстрируя навыки и умения, полученные во время обучения. Выполняя итоговое тестирование, обучающимся было необходимо составить собственный рассказ, используя предложенные картинки.

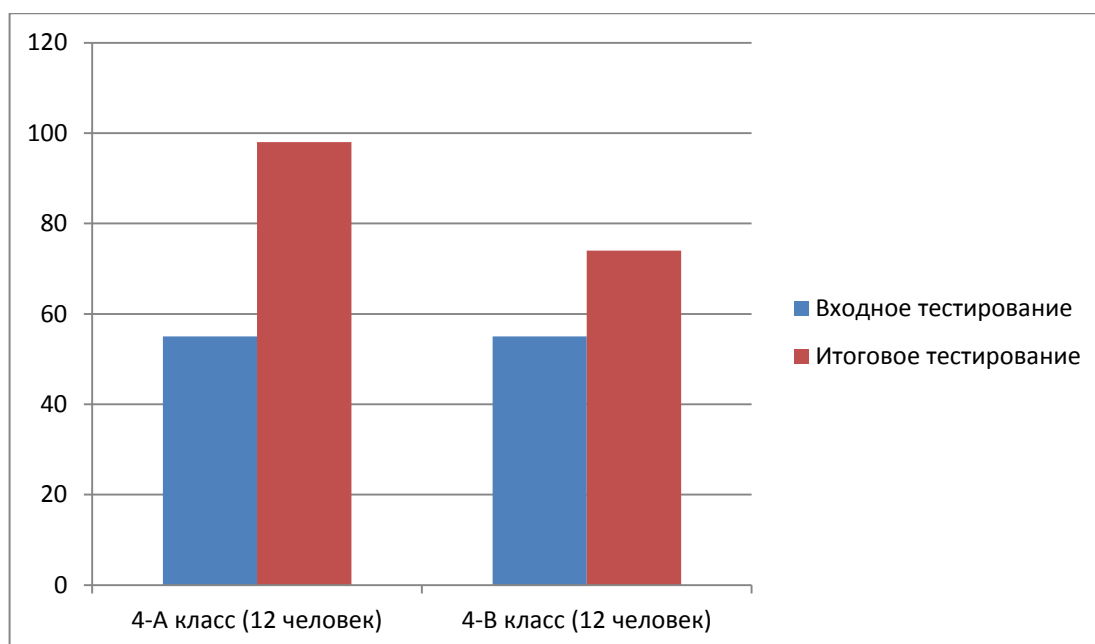


Рис. 7. Результаты задания на проверку развития речи

Обучаясь с помощью геймификации, ученики 4-А класса смогли продемонстрировать грамотную речь. Во время курса «EnglishClass» обучающиеся активно просматривали видеоуроки учителя и дополнительные видео с участием представителей другой страны. Интерактивные упражнения способствовали развитию дикции и правильному произношению звуков английского языка.

Анализ уроков английского языка с точки зрения выбранных методик с применением геймификации показал, что у обучающихся 4-А класса лучшие результаты. Обучающиеся демонстрируют способности к умозаключению, логическому мышлению, а также хорошо развитые творческие способности, воображение, память. На наш взгляд, развитию данных способностей помогает геймификация. Следует также отметить положительные отзывы родителей обучающихся об использовании геймификации в образовательном процессе, которые оставили сообщения на страницах образовательного курса «EnglishClass» (Приложение 5).

Таким образом, результаты нашей работы указывают на положительное влияние геймификации на развитие познавательной деятельности обучающихся.

## ВЫВОДЫ ПО ВТОРОЙ ГЛАВЕ

На сегодняшний день существует большое количество образовательных платформ, с помощью которых можно создать собственный образовательный курс. Каждая платформа интересна, увлекательна и познавательна по-своему. Однако, из накопленного опыта, мы можем судить о необходимости создания собственного образовательного курса, уникального для обучения иностранному языку на основе платформы. Платформой для запуска первого образовательного курса оказалась Eliademy.

Для того, чтобы определить влияние геймификации на познавательные способности обучающихся, нами было проведено исследование в МБУ «Гимназия №77». Обучающимся было предложено входное и итоговое тестирование. Тестирования содержали понятные, знакомые и соответствующие возрасту обучающихся задания. Анализ уроков английского языка с точки зрения выбранных методик с применением геймификации показал, что у обучающихся 4-А класса высокие результаты. Обучающиеся демонстрируют способности к умозаключению, логическому мышлению, воспроизведению ранее изученной информации, а также хорошо развитые творческие способности и воображение.

По окончании исследования, для оптимизации работы с геймификацией нами было составлено дидактическое пособие для учителей иностранного языка, которое включает в себя анализ лучших образовательных платформ и площадок для создания собственного курса, а также рекомендации по внедрению геймификации в учебный процесс.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Из изученной нами информации можно сделать вывод о том, что кардинальные изменения, произошедшие в области образования, напрямую связаны с появлением инновационных технологий. Актуальным направлением развития технологий является геймификация. Использование личностных, механических и эмоциональных элементов геймификации поможет учителю в достижении реальных целей. Геймификация меняет форму обучения от классической и предсказуемой до познавательной и интересной, а также увеличивает интерактивность и делает процесс обучения автономным. Будущее геймификации и её роль в образовании чётко определена, так как именно геймификация открывает пути для развития интеллектуальных возможностей обучающихся.

Изучив литературу по вопросу развития познавательной деятельности обучающихся, можно сделать вывод, что способности ребёнка нуждаются в постоянном развитии. Развитие познавательных способностей формирует интерес, любознательность, создаёт условия для раскрытия творческого потенциала. Обучающиеся приобретают уверенность в себе, активно общаются на различные темы, с удовольствием делятся впечатлениями и достижениями на английском языке.

Для реализации геймификации на уроках английского языка существует большое количество специальных образовательных платформ, которые могут быть подобраны для обучающихся любого возраста. Однако создание собственного образовательного курса не ограничивает преподавателя определёнными рамками и позволяет выстраивать учебный процесс в соответствии с учебно-тематическим планом, используя необходимые для обучения материалы. Такой курс помогает преподавателю в организации обучения с помощью геймификации и открывает доступ к новейшим технологиям, что делает изучение иностранного языка интереснее.

Рассмотрев ключевые моменты модели «Октализ», можно сделать вывод, что заинтересованность ребёнка в геймификации влияет на развитие познавательных способностей. Внедрение игровых элементов способствует интеллектуальному развитию обучающихся, формированию интереса к знаниям, развитию учебной мотивации и инициативы. Проанализировав геймификационную модель Ю-Кай Чоу «Октализ» и образовательные ресурсы, мы составили дидактическое пособие для учителей иностранного языка, которое включает в себя анализ лучших образовательных платформ и площадок для создания собственного курса, а также рекомендации по внедрению геймификации в учебный процесс.

Практическая значимость нашего исследования показывает, что геймификация имеет положительное влияние на развитие быстроты реакции, скорости мышления, способствует развитию воображения, что помогает обучающимся ориентироваться в образовательном пространстве. Уроки с использованием геймификации способствуют развитию хорошей памяти, учат мыслить логически, а также несут в себе обучающую роль в интеллектуальном развитии обучающихся. Геймификация побуждает ребёнка к исследовательской деятельности. Обучающимся нравится пробовать, находить информацию, делать умозаключения. Использование элементов геймификации на уроках английского языка улучшает память и развивает внимание. Геймификация способствует передаче информации в интересной для обучающихся форме. Это ускоряет запоминание материала, делая его осознанным. Используя разработанную нами инструкцию, учителя смогут легко и непринуждённо обучать ребёнка английскому языку.

Таким образом, цель нашего исследования, а именно интенсификация развития познавательных способностей с помощью геймификации на уроках английского языка, мы считаем достигнутой. В перспективе, на наш взгляд, было бы интересно создание собственной образовательной платформы, уникальной для обучения английскому языку.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аствацатуров, Г.О. Эффективный урок в мультимедийной образовательной среде [Текст] / Г.О. Аствацатуров, Л.В. Кочегарова. – М. : Национальный книжный центр, 2016. – 176 с.
2. Ашанина, Е.Н. Современные образовательные технологии [Текст] / Е.Н. Ашанина, О.В. Васина, С.П. Ежова. – М. : Юрайт, 2018. – С. 49-90.
3. Баин, А.М. Информационные технологии [Текст] / А.М. Баин, Л.Г. Гагарина, Е.Л. Румянцева, Я.О. Теплова. – М. : Форум, 2015. – С. 83-95.
4. Баксанский, О.Е. Естествознание: современные когнитивные концепции [Текст] / О.Е. Баксанский, Е.Н. Гнатик, Е.Н. Кучер. – М. : Ленанд, 2018. – С. 126-155.
5. Брегман, П. 18 минут. Как повысить концентрацию, перестать отвлекаться и сделать действительно важные дела [Текст] / П. Брегман. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2013. – С. 43-49.
6. Брыскина, О.Ф. Информационно-коммуникационные технологии в начальной школе: Учебник [Текст] / О.Ф. Брыскина, Е.С. Галанжина, М.А. Смирнова. – М. : Академия, 2015. – С. 101-126.
7. Брыскина, О.Ф. Информационно-коммуникационные технологии в образовании. Учебник [Текст] / О.Ф. Брыскина, Е.А. Пономарёва, М.Н. Сони́на. – М. : Инфра-М, 2018. – С.384-421.
8. Бьюзен, Т. Память / Т. Бьюзен. – М. : Попурри, ООО, 2015. – С. 35-65.
9. Варенина, Л.П. Геймификация в образовании [Текст] / Л.П. Варенина. // Историческая и социально-образовательная мысль. – 2014. – выпуск № 6-2. – С. 314-316.
10. Выготский, Л.С. Лекции по психологии [Текст] / Л.С. Выготский. – М. : Перспектива, 2018. – 148 с.
11. Выготский, Л.С. Синтез психологии и педагогики – прорыв в образовании [Текст] / Л.С. Выготский. – М. : Амрита-Русь, 2019. – С. 149-169.

12. Гарднер, Г. Мышление будущего. Пять видов интеллекта, ведущих к успеху в жизни [Текст] / Г. Гарднер. – М. : Альпина Паблишер, 2018. – 168 с.
13. Гретченко, А.А. Болонский процесс. Интеграция России в европейское и мировое образовательное пространство [Текст] / А.А. Гретченко, А.И. Гретченко. – М. : КноРус, 2016. – 426 с.
14. Даутова, О.Б. Проектирование учебно-познавательной деятельности школьника на уроке в условиях ФГОС [Текст] / О.Б. Даутова. – М. : Каро, 2016. – 184 с.
15. Денкан, Дж. Где рождается интеллект [Текст] / Дж. Денкан. – М. : Карьера Пресс, 2015. – 256 с.
16. Дирксен, Дж. Искусство обучать. Как сделать любое обучение нескучным и эффективным [Текст] / Дж. Дирксен. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2017. – 276 с.
17. Жук, Ю.А. Информационные технологии. Мультимедиа [Текст] / Ю.А. Жук. – Санкт-Петербург : Лань Спб, 2018. – 208 с.
18. Иванько, А.Ф. Геймификация: игра или учёба [Электронные ресурс] // А.Ф. Иванько, М.А. Иванько, В.В. Протасова // Научное образование. Фундаментальные и прикладные исследования. – 2019. – №1. URL: <https://scientificreview.ru/ru/article/view?id=50> (дата обращения: 19.04.2019).
19. Катунин, Г.П. Основы мультимедийных технологий. Учебное пособие [Текст] / Г.П. Катунин. – Санкт-Петербург : Лань Спб, 2018. – С. 263-320.
20. Кельберер, Г.Р. Перспективы применения принципов игрофикации в подготовке педагогических кадров [Текст] / Г.Р. Кельберер // Педагогическое образование и наука. – 2014. – №4. – С. 144-147.
21. Киреева, З.А. Психология познавательных процессов. Учебное пособие [Текст] / З.А. Киреева. – М. : Инфра-М, 2017. – 137 с.

22. Колшанский, Г.В. Коммуникативная функция и структура языка [Текст] / Г.В. Колшанский. – М. : КомКнига, 2018. – 176 с.
23. Короткова, Н.А. Как играть с ребёнком [Текст] / Н.А. Короткова, Н.Я. Михайленко. – М. : Обруч, 2012. – С. 70-89.
24. Коэн, Л. Игры, которые воспитывают [Текст] / Л. Коэн. – М. : Попурри, ООО, 2009. – С. 135-150.
25. Кузнецова, Н.А. Формирование личностных компетенций учащихся [Текст] / Н.А. Кузнецова. – Волгоград : Учитель, 2013. – 156 с.
26. Лобанов, А.П. Когнитивная психология. Учебное пособие [Текст] / А.П. Лобанов. – М.: Инфра-М, 2012. – 376 с.
27. Лурия, А.Р. Потерянный и возвращённый мир. Маленькая книжка о большой памяти [Текст] / Р.А. Лурия. – Санкт-Петербург : Питер СПб, 2018. – 288 с.
28. Нижегородцев, Р.М. Управление компетенциями: Структура, институты, механизмы [Текст] / Р.М. Нижегородцев, С.Д. Резник. – М. : Инфра-М, 2016. – 208 с.
29. Никитин, С.И. Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе [Текст] / С.И. Никитин // Молодой учёный. – 2016. – №9(113). – С. 1159-1162.
30. Носачёв, Г.Н. Психология и психопатология познавательной деятельности. Основные симптомы и синдромы [Текст] / Г.Н. Носачёв, И.Г. Носачёв. – М. : Форум, 2018. – 240 с.
31. Пиаже, Ж. Речь и мышление ребёнка [Текст] / Ж. Пиаже. – М. : РИМИС, 2008. – С. 8-197.
32. Пинк, Д. Драйв: Что на самом деле нас мотивирует [Текст] / Д. Пинк. – М. : Альпина Паблишер, 2017. – С. 183-194.
33. Секлитова, Л.А. Человек золотой расы. Том 3. Развитие мышления [Текст] / Л.А. Секлитова, Л.Л. Стрельникова. – М. : Амрита-Русь, 2017. – 560 с.



34. Тендрякова, М.В. Игровые миры. От Номо Ludens до геймера [Текст] / М.В. Тендрякова. – СПб. : Нестор-История СПб, 2015. – С. 69-109.
35. Теплышев, В.Ю. Новые информационные коммуникационные технологии в образовании. 2-е издание [Текст] / В.Ю. Теплышев, В.А. Трайнев, И.В. Трайнев. – М. : Дашков и К, 2013. – С. 240-254.
36. Чернышев, Д.А. Как люди думают [Текст] / Д.А. Чернышев. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – С. 175-184.
37. Чиксентмихайи, М. Поток. Психология оптимального переживания [Текст] / М. Чиксентмихайи. – М. : Альпина нон-фикшн, 2018. – С. 120-146. 21
38. Шереметьев, К. Интеллектика. Как работает ваш мозг [Текст] / К. Шереметьев. – СПб. : Весь СПб, 2014. – С. 159-173.
39. Burke, Brian. Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things [Текст] / Brian Burke. – Gartner, Inc. – 2014. – P. 64-70.
40. Chou, Yu-kai. Actionable Gamification [Текст] / Yu-kai Chou. – Gamification Pioneer and International Keynote Speaker, 2014-2015. – P. 55-128.
41. Dooley, J. Information Technology [Текст] / J. Dooley., V. Evans., S. Wright. – Newbury: Express Publishing, 2011. – P. 12-22.
42. Kapp, Karl M. The gamification of learning and instructions: game-based methods and strategies for training and education [Текст] / Karl M. Kapp. – Hoboken: Pfeiffer, 2012. – P. 9-18.
43. McGonigal, Jane. Reality is broken: why games make us better and how they can change the world [Текст] / Jane McGonigal. – London: The Penguin Press. – 2011. – P. 52-64.

**Входное тестирование на проверку развития когнитивных способностей  
учащихся 4-х классов.**

Часть 1(Тестовая)

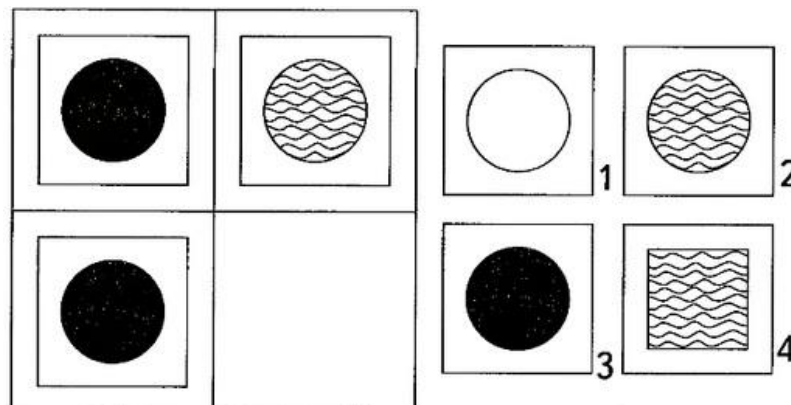
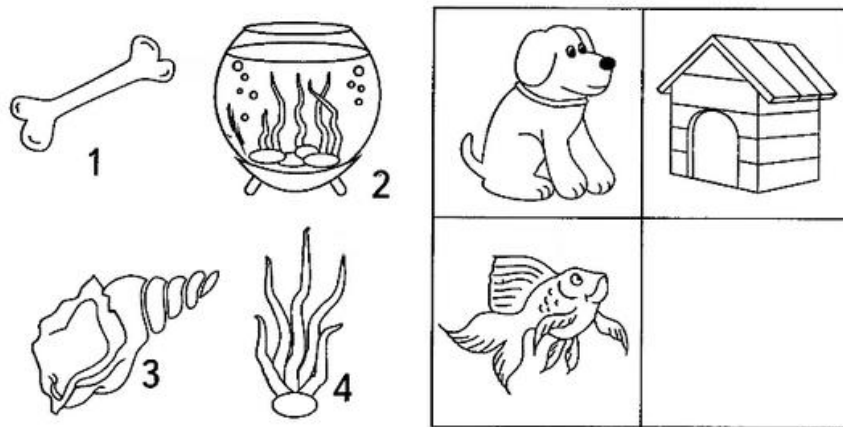
*Задание №1*

Find the extra word and translate it.

1. a horse, a pig, an elephant, a cow
2. airplane, bus, bread, helicopter
3. an ant, a bee, a frog, a butterfly
4. red, sun, green, brown
5. peach, pear, chicken, apple

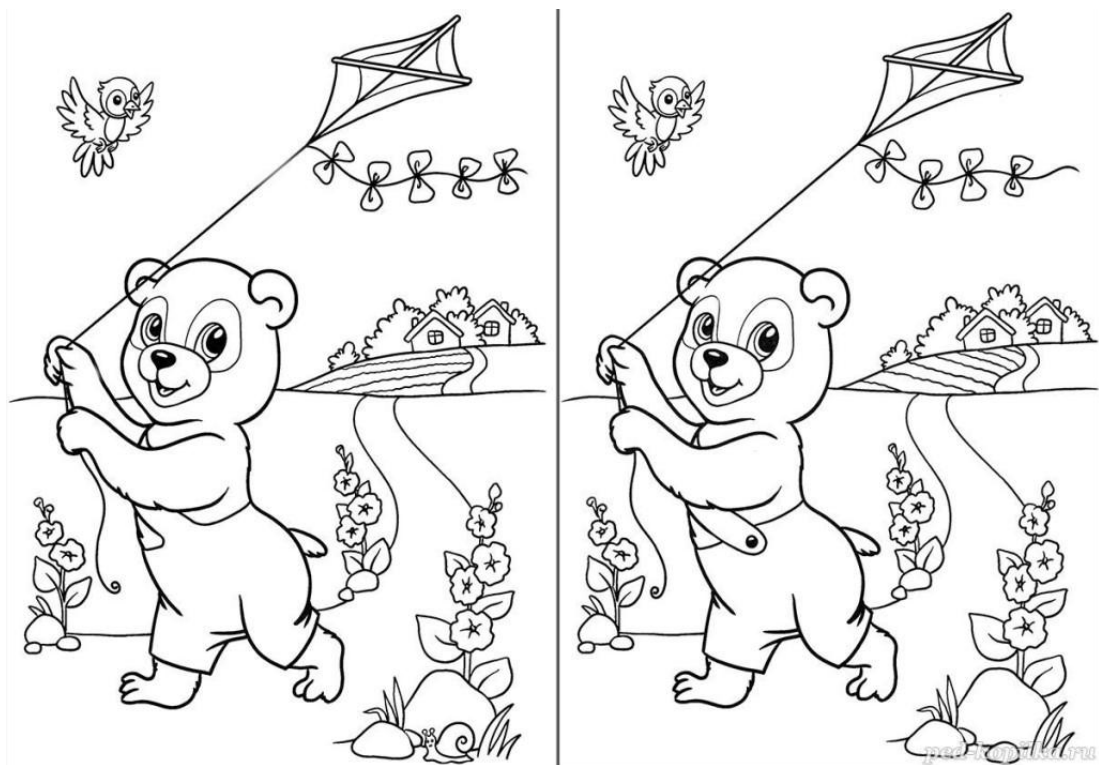
*Задание №2*

Select and color an appropriate subject and draw it in the empty box. Then Explain the choice.



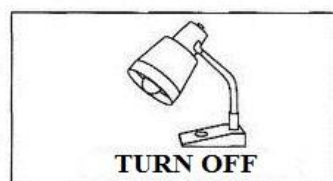
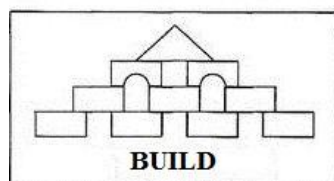
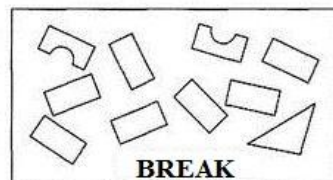
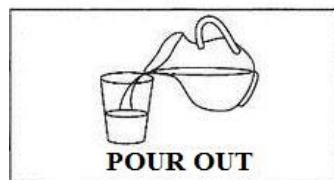
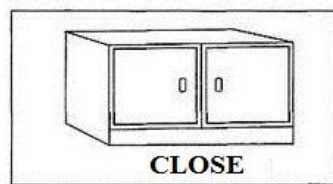
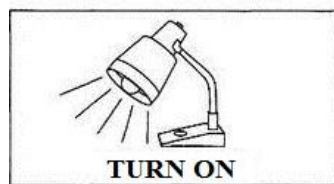
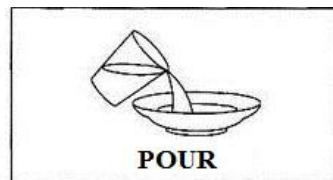
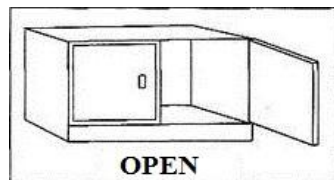
Задание №3

Can you find all differences? Subscribe all familiar things.



Задание №4

Find pictures with the image of opposing actions and draw the line.



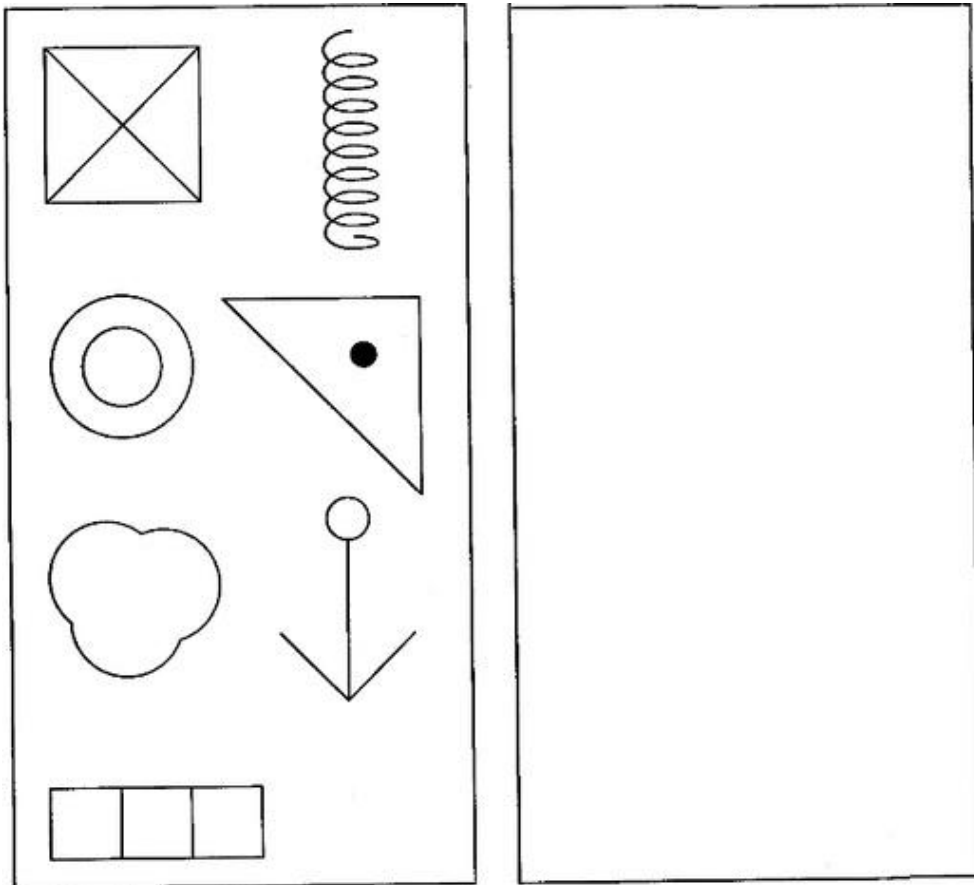
*Задание №5 (Речь, уможаклучение)*

Match a word on the left with a word on the right to form a compound word.

- |          |        |
|----------|--------|
| 1. Air   | Ball   |
| 2. Snow  | Bow    |
| 3. Grass | Plane  |
| 4. Rain  | Room   |
| 5. Bed   | Hopper |

*Задание №6*

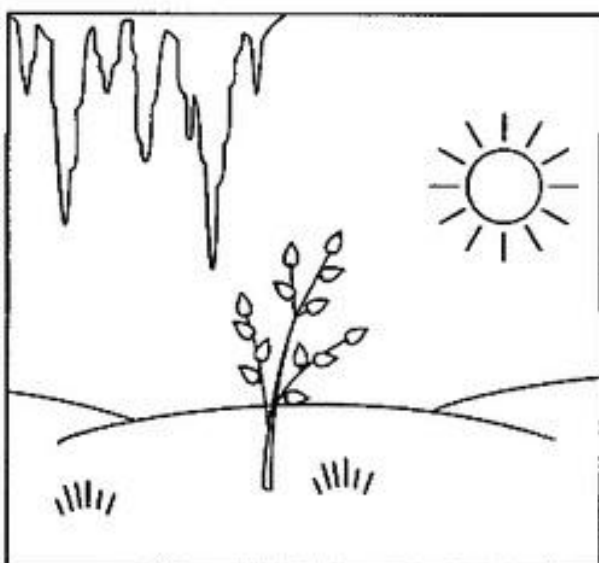
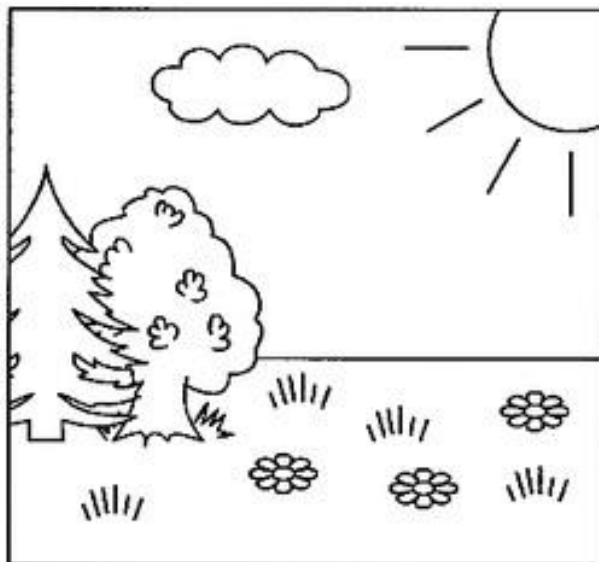
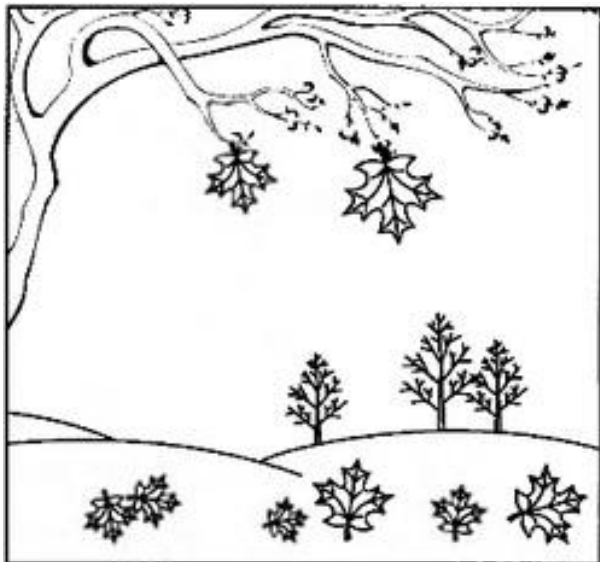
Remember the pictures on the left. Then close them with a sheet of paper. Draw them on the right.



Часть 2 (Устная)

Задание №1 (Развитие речи)

What do you know about autumn, winter, summer and spring? What do children usually do during these seasons?



## ОТВЕТЫ НА ТЕСТ

### *Задание №1.*

1. an elephant
2. bread
3. a frog
4. sun
5. chicken

### *Задание №2.*

2, 2.

### *Задание №3*

Bow, button, field and snail.

### *Задание №4*

1-2; 2-4; 3-1, 4-3.

### *Задание №5.*

1. Airplane
2. Snowball
3. Grasshopper
4. Rainbow
5. Bedroom

### *Задание №6*

Student's own answers.

Часть 2 (Устная)

### *Задание №1*

Student's own answers.

**Итоговое тестирование на проверку развития когнитивных способностей**

**учащихся 4-х классов.**

Часть 1(Тестовая)

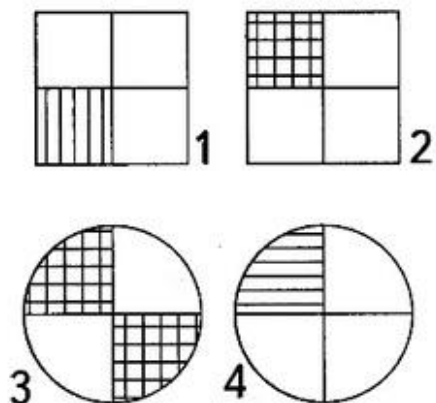
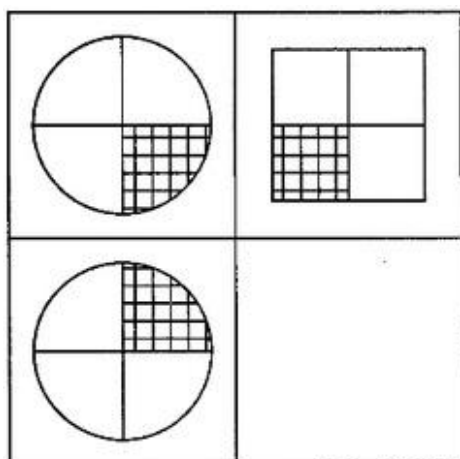
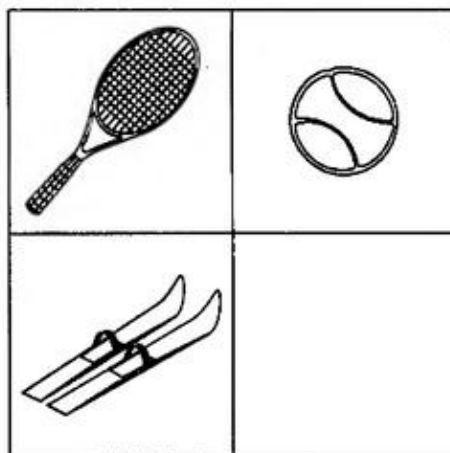
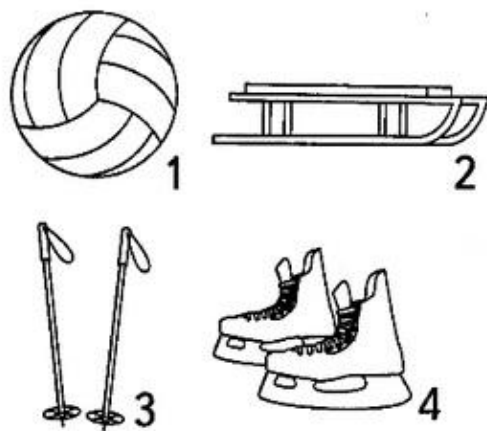
*Задание №1*

Find the extra word and translate it.

1. February, March, December, January
2. cold, warm, sky, dry
3. a fox, a dolphin, a rhino, a deer
4. tail, cat, mouse, rabbit
5. a swan, a hen, an eagle, a hare

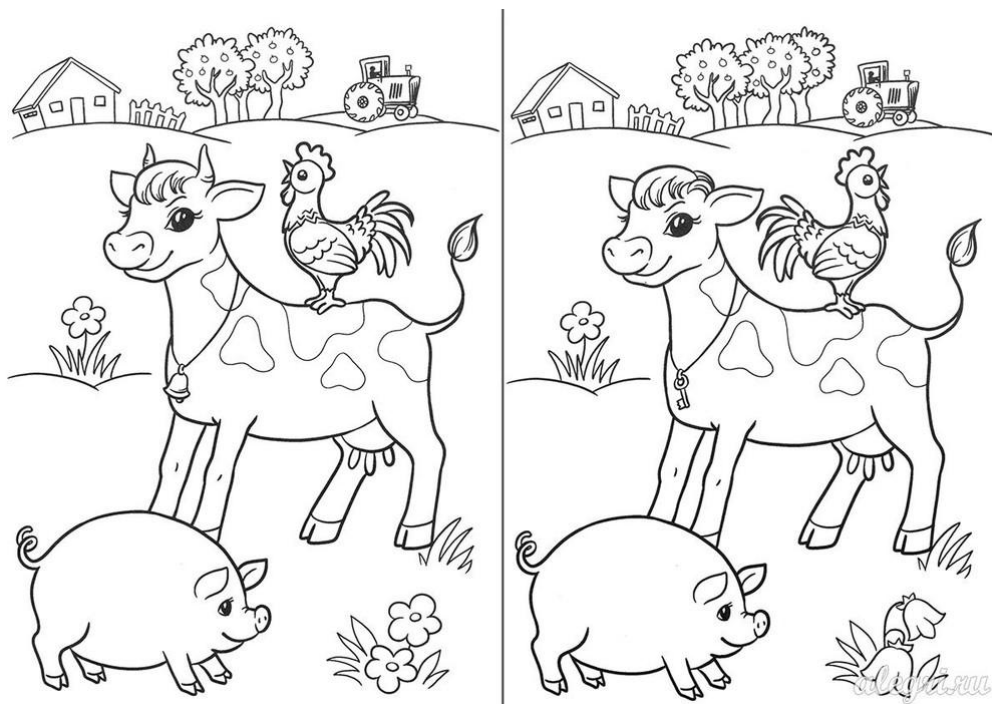
*Задание №2*

Select and color an appropriate subject and draw it in the empty box. Then Explain the choice.



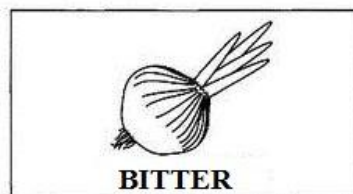
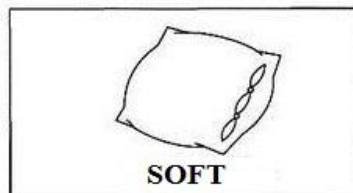
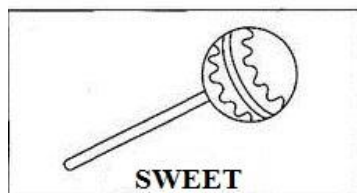
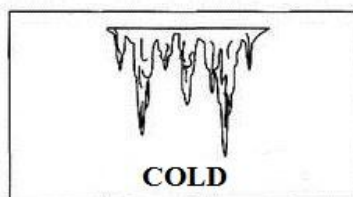
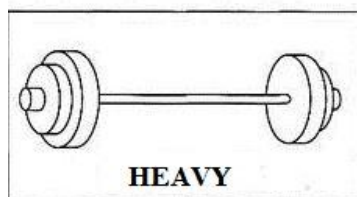
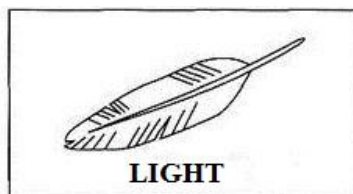
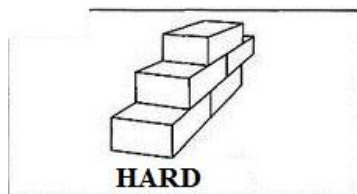
Задание №3

Can you find all differences? Subscribe all familiar things.



Задание №4

Find objects with opposite meaning and draw the line.





*Задание №5*

Match a word on the left with a word on the right to form a compound word.

- |          |       |
|----------|-------|
| 6. Book  | Berry |
| 7. Water | Work  |
| 8. Straw | Light |
| 9. Sun   | Melon |
| 10. Home | Case  |

*Задание №6*

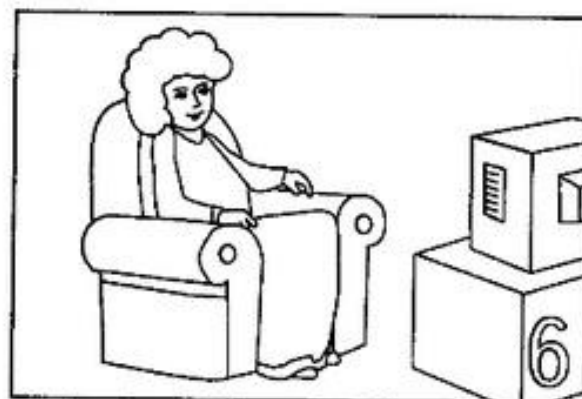
Read the words in the left column, remember them. Then close the left column with a sheet of paper. Circle the words from the left column in the right column.

<b>GARDEN</b>	<b>RAIN</b>
<b>RIVER</b>	<b>SOAP</b>
<b>BOW</b>	<b>HARE</b>
<b>MOON</b>	<b>BALL</b>
<b>GOAT</b>	<b>BOW</b>
<b>EAGLE</b>	<b>SNOW</b>
	<b>WATER</b>
	<b>FOREST</b>
	<b>WINDOW</b>
	<b>HOUSE</b>

Часть 2 (Устная)

Задание №1

Make up a story based on these pictures.



## Ответы на тест

### Часть 1 (Тестовая)

#### *Задание №1.*

1. March
2. sky
3. a dolphin
4. tail
5. a hare

#### *Задание №2*

3, 2

#### *Задание №3*

*Tree, cock, key and flowers.*

#### *Задание №4*

1-3; 2-1; 3-4; 4-2.

#### *Задание №5*

6. Bookcase
7. Watermelon
8. Strawberry
9. Sunlight
10. Homework

#### *Задание №6*

Rain, hare, bow, snow, window.


### Часть 2 (Устная)

#### *Задание №1*

Student's own answers.

## Образовательный курс «EnglishClass»




Eliademy My Courses Calendar Catalog E









EnglishClass

Content Webinars Tasks Gradebook Discussions Participants Certificate Settings

### Participants

 Send email invitations
  Share on social media
  Екатерина Кузина  
Instructor

 Алексей Петров
  Анна Самсонова
  Виктория Жилина

 Евгений Никонов
  Максим Ерёмин
  Максим Пескунов

### Video/Song



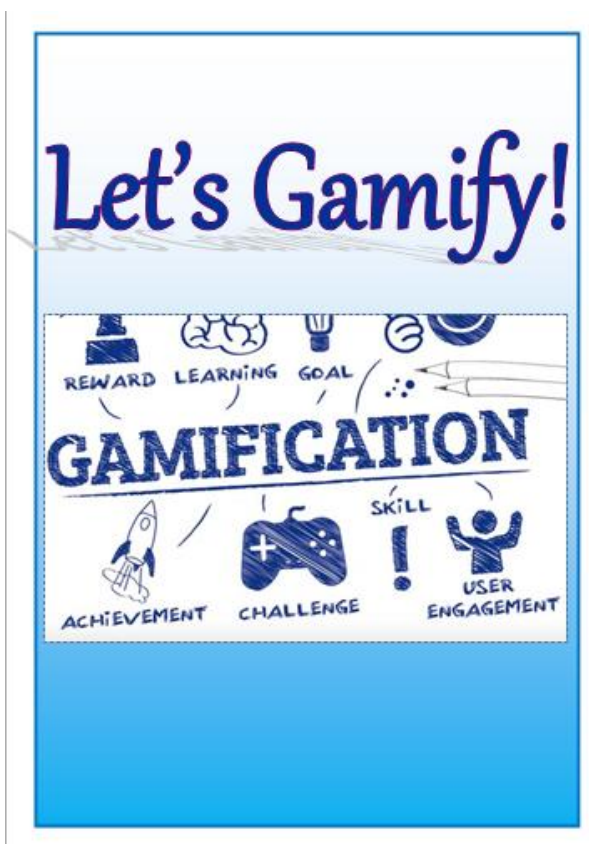
**Вопросы для беседы с учителями английского языка**

1. На Ваш взгляд, насколько у учащихся развита способность к умозаключению?
  - Выполняя различные задания, где необходимо демонстрировать такую мыслительную операцию, как умозаключение, учащиеся показывают средний уровень, давая частично правильные ответы.
  - Учащиеся всегда стараются делать умозаключения на основе суждений, которые им понятны, не всегда удаётся выходить за рамки привычного.
2. Какие задания на развитие мышления выполняют учащиеся, и какой результат они демонстрируют, выполнив данное задание?
  - Учащиеся довольно часто выполняют задания на развитие логического мышления. Учащиеся выполняют такие задания как ребусы, анаграммы, логические задачи и составление рассказов. Учащиеся справляются с решением достаточно сложных заданий, но их объяснение даётся им с трудом.
  - Учащиеся не всегда способны найти более одного варианта решения. Учащиеся демонстрируют уровень мышления, который позволяет им сравнивать, но не позволяет делать выводы.
3. Какой результат показывают учащиеся при выполнении заданий на развитие памяти?
  - Учащиеся владеют логическими формами мышления при выполнении заданий на развитие памяти.
  - Учащиеся способны справиться с запоминанием, но только с помощью наглядности.
4. Оказывает ли влияние выполнение творческих упражнений на развитие когнитивных способностей учащихся?

- Учащиеся с удовольствием выполняют упражнения творческого характера. Творческие упражнения носят развивающий характер.
  - Практически на каждом уроке учащиеся выполняют различные творческие задания. Данные задания всегда заставляют учащихся работать и мыслить нешаблонно, нестандартно.
5. Делает ли применение игры процесс обучения интереснее и увлекательнее?
- Да, использование игры оказывает положительное влияние на развитие познавательной, личностно-мотивационной сферы учащихся.
  - Несомненно, применение игры создаёт комфортное состояние учащихся на уроках и мотивирует на изучение предмета.

Дидактическое пособие для учителей английского языка

«Let's Gamify!»



Автор - составитель: студентка группы ЛИН61.501  
 Кузина Екатерина Андреевна  
 Научный руководитель: зав. кафедрой, к.п.н., доцент  
 Талдынова Светлана Николаевна  
 Кафедра «Теория и методика преподавания иностранных языков и культур»  
 Тольяттинский государственный университет

В дидактическом пособии представлены образовательные платформы для изучения английского языка. Пособие содержит обзор основных элементов геймификации для работы с учащимися младшего школьного возраста и рекомендации для учителей.

## Геймификация

**Геймификация** – это использование игровых элементов для достижения реальной цели.

Основные элементы геймификации: механические, личные и эмоциональные.

**Механические:** система постепенного развития, бейджи, включение и повышение доступности, мгновенная обратная связь;

**Личные:** аватар, коллективная ответственность, списки лидеров или рейтинги;

**Эмоциональные:** использование концепции «потока».

## Отзывы родителей об обучении обучающихся на образовательном курсе «EnglishClass»

Анна Самсонова



📍 Russian Federation  
✉ [anna.sa44@yandex.ru](mailto:anna.sa44@yandex.ru)

### Отзыв о курсе

Уважаемые Наталья Витальевна и Екатерина Андреевна!!! Я восхищаюсь Вашим мастерством, профессиональным подходом в преподавании английского языка, Вашими знаниями возрастных и психологических особенностей Ваших учеников. Геймифицированные курс «EnglishClass» очень яркий и интересный! Большой интерес для моего ребёнка представили разнообразные интерактивные упражнения: кроссворды, шарады, ребусы, тестовые задания, видеоуроки, тексты для чтения и прослушивания. Все события отражены в новостной ленте и позволяют лучше ориентироваться на курсе родителям. Моему ребёнку было очень интересно принимать участие в интерактивной игре и узнавать результаты, просмотрев рейтинг оценок!!! С позиции мамы хочу отметить, что наличие такого курса позволяет всегда быть в курсе учебной ситуации. Так, можно задать вопрос учителю и получить квалифицированную консультацию. Отмечу и оформление курса. Яркие картинки привлекают ребёнка, но не отвлекают от основной цели - овладение языком! (Елизавета Викторовна)

Алексей Петров



Ученик  
📍 Russian Federation  
✉ [petrov.o1ek5y@yandex.ru](mailto:petrov.o1ek5y@yandex.ru)

### Отзыв о курсе

Хочу выразить благодарность Наталье Витальевне и Екатерине Андреевне! Разработка дидактического пособия и курса EnglishClass являются поистине уникальной находкой для учащихся и родителей. Огромное количество разнообразных заданий, игры способствовали вовлечению моего ребёнка в активную познавательную деятельность по изучению предмета, особенно при разработке таких замечательных уроков! Геймификация в обучении сделала каждый урок запоминающимся, непохожим на другие!

Евгений Викторович (папа Алексея Петрова)

Максим Ерёмин



Student  
📍 Russian Federation  
✉ [erem1nmaksim@yandex.ru](mailto:erem1nmaksim@yandex.ru)

### Отзыв о курсе

После того, как мой ребёнок обучался на курсе с использованием геймификации, не могу не высказать своего восторга от всего увиденного! Просмотрев фантастические уроки, сразу становится очевидным успешное овладение и применение учителем на практике новых знаний и навыков в сфере новых технологий. Курс EnglishClass Натальи Витальевны и Екатерины Андреевны соответствует современным тенденциям в языковом образовании : создает условия, в которых мой ребёнок в полной мере может проявить свои способности и свою индивидуальность, учитывает его интересы, обеспечивает мотивацию обучения . Выражаем Вам огромную благодарность за проделанную работу!