

A. Ratsimor, I. Potashova, E. Zamolotskykh

On the development of a didactic model of teaching master students

The article highlights the need of the development of a didactic model of teaching Master students, in particular, majoring in «Management in Education». The possible goals and objectives are defined, the characteristics of the subjects of training are given, the stages are analyzed, some methods, organizational forms and training technologies are stated.

Key words: master's degree program, education manager, interactive teaching methods, cycle of pedagogical disciplines, training, quasi-professional and educational and professional activities.

Ratsimor Alexander E. – Dr. Pedagogy Hab.; professor at the Department of Vocational and Inclusive Education of the Pedagogical Faculty, State University of Humanities and Social Studies, Kolomna, Moscow Region

Potashova Irina I. – PhD in Pedagogy; methodologist, PCollege of small business No. 4, Moscow

Zamolotskikh Elena G. – Dr. Pedagogy Hab., Professor; First Vice Rector, Moscow Psychologic-Social University

С.В. Титова, К.В. Чикризова

Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал

Статья посвящена рассмотрению геймификации и анализу ее дидактического и методического потенциала в процессе обучения иностранному языку. Авторами проанализированы определения понятия, описаны виды геймификации и их особенности, способы интеграции в учебный процесс, приведен сопоставительный анализ реализации дидактических принципов средствами геймификации. Рассматриваются психологические аспекты внедрения элементов геймификации,

анализируются платформы и приложения для создания электронных и открытых образовательных ресурсов с элементами геймификации, приводится модель интеграции данной технологии в учебный процесс.

Ключевые слова: цифровые технологии, геймификация, структурная геймификация, игровые технологии, электронное обучение, ЭОР, открытые образовательные ресурсы, внутренняя мотивация, вовлеченность, методика обучения иностранному языку.

Игровыми методами обучения педагоги занимались еще с XVII в. В начале XX в. отечественные ученые в области педагогики и психологии Л.С. Выготский, К.Д. Ушинский, А.Н. Леонтьев, А.С. Макаренко, Д.Б. Эльконин и другие исследовали особенности игры как деятельности, способствующей обучению детей и взрослых. В XXI в. в связи с информатизацией образования и широким использованием открытых образовательных ресурсов (ООР) и обучающих приложений (ОП) появился термин *геймификация* или *игрофикация*. Цель данной статьи – описать психологический, дидактический и методический потенциал геймификации в обучении иностранному языку, проанализировать некоторые инструменты, позволяющие создавать электронные образовательные ресурсы с применением элементов геймификации.

Термин *геймификация* получил распространение в педагогике после публикации монографий американских педагогов М. Поренски (2008), К. Каппа (2012). Согласно К. Каппу, геймификация – это «внедрение игровых технологий в неигровые процессы, в том числе в образование» [21, с. 10], а также «использование игровой механики, эстетики и игрового мышления для вовлечения людей в обучение и решение различных задач и для повышения их мотивации» [Там же, с. 15]. Оксфордский словарь дает следующее определение понятию геймификация: «Применение типичных элементов игры (например: очки, элементы соревнования, правила игры) в других областях деятельности, часто в качестве техники онлайн-маркетинга для того, чтобы повысить вовлеченность продуктом или сервисом» [17].

Следует также отметить, что понятие «геймификация» не тождественно понятию «игра». Геймификация подразумевает использование некоторых элементов игры для осуществления профессиональных, но не развлекательных целей. В то время как игра представляет собой систему, абстрактную или отвлеченную ситуацию, в которой у участников есть определенные роли и правила, руководствуясь которыми они приходят к определенному результату. Получаемый результат обычно не связан ни с образовательными,

ни с трудовыми целями. Геймификация также отличается от многих игровых практик (таких, например, как традиционная игра, ролевая игра, симуляция) тем, что реальность не превращается в игру, а остается реальностью, в то время как ученику даются игровые установки, которые соотносятся с реальностью [4].

Для того чтобы процесс геймификации не превратился для ученика в бездумное зарабатывание игровых баллов, на протяжении всего курса с использованием геймификации ставятся как игровые, так и образовательные задачи. При этом игровые задачи помогают развить внутреннюю мотивацию для выполнения приоритетных образовательных задач [Там же]. К тому же, в отличие от других игровых практик, геймификация не имеет имитационного характера деятельности, и при неизменном образовательном содержании она дает возможность качественно видоизменить способ организации учебной деятельности [Там же].

Таким образом, принимая во внимания вышеупомянутое, можно сказать, что *геймификация в образовательном контексте* – это интеграция элементов игры, игровых технологий и игрового дизайна в процесс обучения, которая способствует качественному изменению способа организации учебного процесса и приводит к повышению уровня мотивации, вовлеченности обучающихся, активизации их внимания и концентрации при решении учебных задач.

Многие ученые (П. Фресса и Ж. Пиаже, А.Н. Леонтьев и др.), изучавшие взаимосвязь эмоций, мыслительных действий и запоминания, пришли к выводу, что эмоциональное состояние человека оказывает огромное влияние на его интеллектуальные способности. В частности, запоминание, сопровождаемое положительными эмоциями, происходит более эффективно. Поэтому при внедрении геймификации в обучение увеличивается прочность освоения учебного материала за счет задействования эмоциональных центров студентов элементами геймификации.

Затрагивая психологический аспект использования геймификации, следует заметить, что главной особенностью любой игры является *способность завладеть вниманием игрока и удерживать его на протяжении длительного времени*: «когда геймер теряет счет времени, забывает даже о физических потребностях в еде или сне, и в этом ее сила» [Там же, с. 61]. Желание любого преподавателя заключается в том, чтобы его студенты имели такую же степень вовлеченности при обучении, так как это позволило бы значительно улучшить показатели успеваемости студентов. Данное дидактическое свойство игровых технологий является психологическим основанием внедрения геймификации в процесс обучения.

Основная задача интеграции геймификации в любой сфере заключается в повышении вовлеченности пользователей без утраты их доверия к этому процессу [24]. То есть повышение интереса не должно осознаваться самими участниками. Использование геймификации также способствует моделированию желаемого поведения [18]. Поэтому *основной целью* внедрения геймификации в образовательном контексте является повышение вовлеченности учащихся в процесс обучения без их собственного осознания данного факта путем моделирования поведения участников. *Неосознанность* играет в данном случае важную роль, т.к. это способствует подмене внешней мотивации на внутреннюю. Более того, за счет неосознанной вовлеченности задействуется непроизвольное внимание, активация которого считается более эффективным в процессе обучения [10].

Помимо внимания на процесс запоминания влияет также память и восприятие обучающихся. «Пирамида обучения» (The learning pyramid) [15] показывает, как различные виды учебной деятельности способствуют восприятию и запоминанию материала. Такие виды учебной работы, как лекции, чтение, аудио-визуализация и демонстрация, являются пассивными формами обучения и обладают низкими показателями по запоминанию информации. В то время как обсуждение, применение на практике, обучение других и использование в реальных ситуациях являются активными формами обучения и будут способствовать развитию компетенций. Восприятие и запоминание информации при подаче материала с элементами геймификации приравнивается к усвоению информации, примененной на практике или даже путем использования в реальной жизни, и дает от 75 до 90% эффективности усвоения учебного материала. Более того, при задействовании геймификации в обучении происходит активизация возможностей личности, реализация ее творческих способностей, т.к. игре свойственно удовольствие, импровизация и дух соперничества. Более того, согласно исследованиям зарубежных ученых, внедрение геймификации в образовательной среде способствует не только повышению уровня внутренней мотивации, продуктивности в работе студентов, но также ведет к повышению процента посещаемости занятий [12; 13; 16; 19].

Говоря о реализации геймификации в дистанционном обучении, следует отметить то, что в данной форме обучения слабо присутствует эмоциональная составляющая, связывающая преподавателя и учеников, а также учеников между собой. Поэтому использование таких элементов геймификации, как уровни, награды, табло победителей, усиливают вовлеченность путем задействования эмоций студентов [9].

Еще одна важная психологическая проблема, с которой сталкиваются преподаватели и студенты – это страх перед совершением ошибок. При внедрении геймификации изменяется способ организации учебного процесса, это может «способствовать преодолению боязни ошибок и использованию ошибок в качестве важного источника приобретения новых знаний» [9, с. 22]. Традиционный формат урока часто не приемлет ошибок, в то время как в игре ошибка персонажа редко имеет абсолютно негативные последствия (например, при использовании нелинейных сюжетов игр, где неудача персонажа приводит его не к окончанию игры, а к открытию новой локации). При использовании геймификации (особенно содержательной) происходит стирание граней учебного процесса, обучающиеся абстрагируются от привычных социальных ролей и вживаются в роли своих персонажей, используя, например, аватары и действуя в соответствии с сюжетом. Все это минимизирует страх совершить ошибку.

К. Вербак и Д. Хантер в своей работе [2] сравнили разработку и внедрение геймификации со строительством дома, где необходимо иметь представление о трех уровнях: наиболее общем и абстрактном уровне, т.е. о проектировании дома; среднем уровне абстракции, т.е. о монтаже конструкций; третьем уровне, т.е. об инструментах и материалах для строительства.

По аналогии авторы представили типологию игровых элементов по трем уровням абстракции: динамика, механика и компоненты игры. Самая высокая степень абстракции и концептуализации на уровне динамики. Под динамикой понимают общие аспекты геймификационной системы, которые следует принимать во внимание, но их нельзя непосредственно внедрить в игру в силу их абстрактности. Динамика включает в себя такие аспекты, как временные ограничения, тема, сюжет, эмоции, взаимоотношения.

Под механикой понимают основные процессы, которые движут действиями. Каждый элемент механики – это способ реализации одной или нескольких элементов динамики. Благодаря элементам этого уровня (виртуальные награды, статусы, очки, испытания, сотрудничество, обратная связь), ученики продвигаются вперед и еще больше вовлекаются в учебный процесс.

Третий уровень абстракции – компоненты, это наиболее конкретные механизмы, в которых воплощаются динамика и механика игры: очки, уровни, медали или «бейджи», аватары, достижения, доска достижений, возможность открывать новые уровни и другое.

Учитывая три уровня абстракции геймификационных элементов, К. Вербак и Д. Хантер также представили методику интеграции технологий геймификации, основанную на шести этапах «6 D's»: define, delineate, describe,

devise, don't forget, deploy [25]. На первом этапе «define» необходимо определить цели использования геймификации. На втором этапе «delineate» нужно описать желаемое поведение студентов, т.е. действия для выполнения в ходе курса. Третий этап «describe» подразумевает описание студентов, т.к. при внедрении геймификации, как и для самого процесса обучения, необходимо понимание аудитории обучающихся. Это поможет усилить эффект внедрения геймификационных элементов, улучшив тем самым результаты обучения. На четвертом этапе «devise» необходимо разработать циклы активности, которые включают в себя циклы вовлечения и циклы продвижения. Циклы вовлечения описывают действия игроков и обратную связь, которую система дает в ответ на действия учащихся. Обратная связь может выражаться в очках, наградах, открытии нового задания или уровня, и именно обратная связь создает стимул для последующих действий студента. Таким образом, цикл вовлечения – это замкнутый цикл, состоящий из действия, обратной связи, мотивации, где каждый элемент провоцирует последующий. Однако одного цикла вовлечения недостаточно для создания интересной игры, т.к., если опыт игрока не отличается на первый и десятый день игры, то такой процесс быстро наскучит. Поэтому необходимо также создание циклов продвижения.

Циклы продвижения представляют собой изменения на макроуровне, которые превращают геймификацию из повторяющегося процесса в путешествие игрока. Для цикла продвижения важно обеспечить нелинейность процесса обучения, эффект неожиданности и постепенного усложнения уровней. На пятом этапе «don't forget» необходимо убедиться, что разработанная геймификация действительно содержит компонент развлечения, и студентам будет интересно выполнять задания. Заключительный этап «deploy» является этапом внедрения элементов геймификации. На данном этапе происходит подбор необходимых механизмов и компонентов. Выбор компонентов осуществляется на последнем этапе интеграции, т.к. после прохождения предыдущих пяти уровней становится очевидно, какие компоненты в каких целях необходимо использовать, т.к. для достижения эффективности внедрения геймификации выбор компонентов должен быть обоснован.

Другой американский ученый К. Капп в своей монографии [21] выделяет два вида геймификации: структурную и содержательную. Под *структурной геймификацией* понимается использование различных игровых элементов в учебном процессе. *Содержательная геймификация* подразумевает отход от традиционных методов обучения, когда весь процесс обучения построен на выбранном игровом сюжете и следует определенным правилам. За счет таких элементов, как сюжет и сценарий игры, эффект

присутствия, дизайн интерфейса и интерактивность обратной связи, достигается развитие внутренней мотивации студентов [10]. Яркими примерами содержательной геймификации являются обучающие компьютерные игры.

В настоящий момент, как показывают публикации [4; 6; 9; 20], многие преподаватели прибегают к использованию именно *структурной геймификации*, которая предполагает использование элементов соревновательности: очков, медалей, бейджей, досок почета, уровневой подачи учебного материала, квестов. Данные элементы мотивируют обучающихся за счет создания духа соревновательности, они представляют собой основу любой геймификации. В очках измеряются все действия учащегося, т.к. очки определяют уровень его прогресса. В зависимости от целевой аудитории варьируется эффективность использования очков и наград. Для взрослой аудитории баллы помогут в определении цели обучения на текущем этапе обучения [6].

Следующий классический элемент создания соревновательности – это доска почета. Однако, как указывают некоторые ученые [12; 20], иногда данный элемент может иметь демотивирующий эффект, поэтому можно создавать доски почета по определенным параметрам и отмечать в них только трех лучших учеников. Уровни – еще один элемент геймификации. Учебные курсы обычно состоят из тематических модулей, которые могут выступать в качестве игровых уровней, если каждый последующий уровень будет сложнее предыдущего [2]. Еще одним интересным элементом геймификации, который выделяет К. Вербах, являются *боссы*. Это сложные задания, которые используются для промежуточного и итогового контроля. Как и в компьютерных играх, боссы в обучении помогают студентам осознать переход от одного важного этапа обучения к другому, подвести итоги и осуществить самооценивание [25].

Таким образом, в структурной геймификации используются игровые элементы в рамках обучающей системы, но сама система не превращается в игру, и учебное содержание не претерпевает изменений. Рациональное и комплексное использование всех вышеперечисленных элементов необходимо для того, чтобы сконцентрировать внимание учеников на решении поставленных проблем для достижения образовательных целей.

Рост интереса к внедрению геймификации в учебный процесс объясняется также тем, что геймификация является одним из дидактических свойств цифровых технологий наряду с мультимедийностью, интерактивностью, нелинейностью подачи текста и информативностью [11]. Более того, геймификация способствует оптимизации учебного процесса, реализуя следующие дидактические принципы (табл. 1).

Таблица 1

**Реализация дидактических принципов
посредством использования геймификации**

Реализуемый дидактический принцип	Средства реализации данного принципа
Принцип сознательности и активности обучаемых	Мгновенная обратная связь и возможность оценивания и самооценивания
Принцип наглядности	Мультимедийно-динамическая форма подачи материала
Принцип последовательности и систематичности	Постепенное усложнение условий игры и игрового материала
Принцип индивидуализации обучения	Возможность выбора индивидуальной траектории
Принцип доступности и посильности	Возможность самостоятельно выбирать сложность учебного материала
Принцип прочности	Задействование эмоций студентов

Посредством мгновенной обратной связи и возможности реализации взаимооценивания и самооценивания реализуется принцип сознательности и активности обучаемых. При интерактивной форме проведения занятий повышается групповая активность и взаимодействие между самими студентами. Благодаря мультимедийно-динамической форме подачи материала реализуется принцип наглядности. Использование геймификации предполагает максимальную визуализацию учебного материала посредством новейших 3D-технологий, технологий дополненной реальности и технологий, обеспечивающих эффект присутствия. Принцип последовательности и систематичности осуществляется за счет постепенного усложнения условий игры, игрового и учебного материала, когда учащиеся преодолевают уровни один за другим и идут от простого к сложному. При внедрении геймификации появляется возможность получения постоянной измеримой обратной связи от участника. Это помогает осуществлять динамичную корректировку поведения и, что особенно важно, *выстраивать индивидуальную траекторию освоения учебного материала на основании скорости усвоения материала каждым студентом*. При обучении по индивидуальной траектории каждый студент может совершенствовать те навыки и умения, которые представляются ему наиболее важными, что соотносится с принципом индивидуализации обучения [11].

Принцип доступности и посильности обучения реализуется путем иерархичного усложнения учебного материала с возможностью самостоятельно-го выбора собственной траектории обучения. Любое задание будет адаптировано под учащегося с его исходным уровнем владения иностранным языком. Принцип прочности усвоения материала реализуется за счет задействования эмоциональных центров студентов при внедрения геймификационных элементов.

Говоря о внедрении геймификации при обучении иностранному языку, следует отметить, что неимитационный характер активности, свойственный геймификации, позволяет развивать не только иноязычные коммуникативные умения, но и профессиональные навыки, умения и приобретать опыт, а также развивать критическое мышление, умение совместной работы, готовность к сотрудничеству, толерантности. Это делает геймификацию уникальным способом организации учебной деятельности на занятиях иностранным языком, в котором происходит отход от пассивных методов обучения, где знания даются в готовом виде, и становится возможной реализация проблемных методов обучения, поисковой деятельности и исследовательских проектов, организация самооценивания и группового оценивания, симуляция процесса обучения путем создания виртуального языкового пространства [11], активизируется творческий потенциал личности участников образовательного процесса. Кроме того, на современном этапе развития языкового образования следует уделять особое внимание развитию системы самообразования, которое требует стимулирования учебно-познавательной активности студентов в организации их самостоятельной деятельности [3]. Геймификация обеспечивает стимуляцию самообразования путем создания информационно-обучающей среды, которая способствует самостоятельному стремлению студентов к саморазвитию и раскрытию творческих способностей [8], а также за счет сильного повышения уровня внутренней мотивации и общей удовлетворенности процессом обучения.

В дистанционных и смешанных формах обучения иностранному языку используются различные формы реализации геймификации: компьютерные игры, обучающие мобильные приложения, программы и приложения с элементами дополненной реальности (например, Peronio, Reading Kingdom) и с 3D-общением с помощью аватаров (например, Machinima, Second Life).

В данной статье будут рассмотрены мобильные приложения «Learningapps», «Quizlet» и «Classtools», реализованные на принципах структурной геймификации для сопоставления их дидактического потенциала (табл. 2, 3, 4).

Таблица 2

**Дидактические свойства и функции
мобильного приложения «Leagningapps»**

Дидактические свойства	Дидактические функции
Разнообразные шаблоны для проектирования заданий и тестов различных форматов	Развитие различных видов речевой деятельности и языковых навыков, развитие социокультурной компетенции, создание заданий экзаменационного формата, организация самостоятельной и аудиторной работы
Шаблон «Кто хочет стать миллионером?» – геймификация вопросов с множественным выбором	Использование при промежуточном контроле, самооценивании, взаимном оценивании, при формировании языковых навыков, развитии социокультурной компетенции
Шаблон «Скачки» – геймификация вопросов с множественным выбором	Повышение мотивации и уровня вовлеченности, организация индивидуальной и парной работы, организация самостоятельной и аудиторной работы
Шаблон «Парочки» – геймификация заданий на сопоставление	Формирование языковых навыков (лексических, грамматических, фонетических, орфографических)
Инструмент «Режим интерактивного блокнота»	Развитие письменных умений, организация индивидуальной и групповой работы, обеспечение коммуникации участников процесса обучения
Доски объявлений	Администрирование и мониторинг учебного процесса, организация самостоятельной, аудиторной работы студентов, организация индивидуальной и групповой работы
Легкость приглашения учеников в мобильный класс по ссылке, QR-коду и легкость встраивания заданий на сторонние сайты	Осуществление проектной деятельности, организация групповой и индивидуальной работы, использование в качестве начального этапа квеста
Коллекция созданных другими преподавателями заданий (ООР)	Использование заданий для самообразования, восполнения пробелов учащихся

«Learningapps» – это бесплатное мобильное приложение-оболочка для создания заданий и тестов в мобильном формате [22]. Приложение предлагает двадцать шаблонов для тестов и пять инструментов для организации учебного процесса. Среди форматов заданий с элементами геймификации можно выделить задания: «Кто хочет стать миллионером?», «Скачки» и «Парочки». Шаблон задания «Кто хочет стать миллионером?» представляет собой имитацию известной игры, где необходимо ответить на вопросы, выбирая из четырех вариантов ответа. Таким образом, привычное задание на множественный выбор принимает игровой формат. Данное задание может быть использовано в качестве промежуточного контроля или самоконтроля. Это повысит уровень мотивации и поспособствует формированию готовности к самообразованию.

Шаблон «Скачки» также берет за основу задание на множественный выбор. Ученик участвует в виртуальном соревновании по скачкам, играя либо против компьютера, либо против другого ученика. При правильном ответе лошадь начинает бежать быстрее, и побеждает первый пришедший к финишу. За счет создания соревнования повышается мотивация повторного выполнения задания для достижения наилучшего результата, что способствует лучшему усвоению материала.

Шаблон «Парочки» основан на известной игре «Мемогу», где необходимо найти парные карточки методом их постепенного открытия и запоминания. Данное задание может быть использовано на этапе работы с новым словарным запасом для развития лексических и фонетических навыков, т.к. на карточках могут располагаться не только слова, но и картинки, аудио-файлы. Среди инструментов можно выделить режим интерактивного блокнота и доски объявлений, которые можно интегрировать в учебный процесс с целью повышения уровня вовлеченности учеников. Например, интерактивный блокнот может быть использован вместо часто применяемого чата для обеспечения коммуникации участников. Используя блокнот, учащиеся могут делиться не только текстовой информацией, но и оставлять комментарии в интерактивном формате, прикрепив картинки и видео. Инструмент «Доска объявлений» позволит преподавателю всегда держать студентов в курсе важных событий, проверять внимательность учащихся или даже использовать доску объявлений для организации самостоятельной или групповой работы.

Еще одна платформа для создания заданий в цифровом формате с элементами геймификации, – «Quizlet» [23].

Таблица 3

Дидактические свойства и функции мобильного приложения «Quizlet»

Дидактические свойства	Дидактические функции
Шаблоны для проектирования заданий и тестов различных форматов	Ориентация на развитие языковых навыков, возможно создание заданий на развитие социокультурной компетенции, для тренировки экзаменационного формата, организация самостоятельной и аудиторной работы
Шаблон «Гравитация» (Gravity) – геймификация вопросов без выбора ответа	Визуализация учебного материала, использование при промежуточном контроле, самооценивании, взаимном оценивании, формирование языковых навыков (лексических, грамматических, орфографических), развитие социокультурной компетенции
Шаблон «Подбор» (Scatter) – геймификация вопросов на сопоставление	Повышение мотивации и уровня вовлеченности, организация индивидуальной и парной работы, организация самостоятельной и аудиторной работы
Табло лучших игроков	Повышение мотивации и уровня вовлеченности, соревновательности
Таймер	Повышение мотивации и уровня вовлеченности, соревновательности
Функция «QuizletLive»	Организация групповой работы, повышение мотивации и уровня вовлеченности, соревновательности, развитие языковых навыков и речевых умений, развитие умений командной работы, организация промежуточного контроля
Коллекция созданных другими преподавателями заданий (ООР)	Использование заданий для самообразования, восполнения пробелов знаний учащихся

Данное приложение также позволяет создавать электронные интерактивные задания и использовать уже существующие наработки других преподавателей. Платформа располагает восемью режимами работы с учебным материалом, три из которых содержат элементы геймификации и представляют наибольший интерес. Это два шаблона для создания интерактивных тестов «Гравитация» (Gravity) и «Подбор» (Scatter) для максимальной

визуализации процесса обучения, а также функция Live, которая позволяет ввести элемент соревнования в классе при смешанном обучении. Шаблон «Гравитация» представляет собой виртуальное космическое пространство, где необходимо вовремя уничтожить астероиды, правильно ответив на вопрос. Шаблон «Подбор» представляет собой игровое пространство, где нужно подобрать карточки в пары за минимальное время. В обеих играх ученики ограничены временем, и оба шаблона предусматривают демонстрацию табло лучших участников, которое показывается ученику после прохождения задания. Только шаблон «Подбор» поддерживает режим встраивания на сторонних сайтах (блог, moodle, google classroom и др.).

С помощью платформы «Quizlet» можно организовывать интерактивную групповую работу (QuizletLive) в классе в формате смешанного обучения. QuizletLive представляет собой разновидность Student Response System (SRS), когда все ученики, имея смартфон с выходом в интернет, выполняют коллективное задание. Задание создается преподавателем или заимствуется из базы заданий платформы. Класс делится на группы для выполнения заданий, на экране преподавателя и на общем экране проектора отражается интерактивная доска лидеров и прогресс каждой команды. Работа в данном режиме устроена таким образом, что все участники одной команды получают один и тот же вопрос, но разные варианты ответов, и верно ответить на вопрос команда может, только совещаясь между собой. Таким образом, реализуется развитие умений кооперации и сотрудничества. Моментально меняющиеся в реальном времени результаты значительно повышают интерес учеников, их мотивацию и вовлеченность в процесс обучения.

Третья платформа, которая предоставляет возможность преподавателям создавать ЭОР и ООР с геймификацией, – Classtools [14].

На данном сайте можно найти не только шаблоны для создания заданий с элементами геймификации, но также «устройства», помогающие разнообразить урок (таймер, колесо выбора, генератор значков и др.), имитации реальных игр (аркады, connect 4s), которые можно адаптировать под определенный предмет.

Среди шаблонов заданий следует отметить генераторы графиков и диаграмм (Fishbone Diagram, Target Diagram, Living Diagram и др.), а также таймлайнов (Timeline tool, Play your dates right!, Turbo timeline), с помощью которых можно визуализировать информацию в интерактивном виде. С помощью шаблона «Move Text Scroller» можно разнообразить процесс ознакомления учащихся с информацией в рамках самостоятельной работы. Линейную текстовую информацию можно представить в виде интерактивного рассказа, что будет полезным для преодоления «книжно-линейного

способа представления информации в процессе обучения» [7, с. 62] для развития умений ориентации в гипертекстовой и интерактивной форме подачи информации в современном мире.

Таблица 4

**Дидактические свойства и функции
мобильного приложения «Classtools»**

Дидактические свойства	Дидактические функции
Разнообразные шаблоны для проектирования заданий и тестов различных форматов	Развитие различных видов речевой деятельности и языковых навыков, развитие социокультурной компетенции, создание заданий экзаменационного формата, организация самостоятельной и аудиторной работы
Игра «Аркада» – встроенные в процесс игры вопросы разных форматов	Использование при самооценении, взаимном оценивании, формирование языковых навыков, развитие социокультурной компетенции, организация самостоятельной и аудиторной работы
Игра «Connect 4» – геймификация вопросов на сопоставление	Использование при формирующем контроле, самооценении, организация индивидуальной, парной и групповой работы, организация самостоятельной и аудиторной работы, формирование языковых навыков
Шаблоны «Fishbone Diagram», «Target Diagram», «Living Diagram» – генераторы графиков	Визуализация учебного материала, формирование языковых навыков, развитие умений говорения при описании графиков
Шаблоны «Timeline tool», «Play your dates right!», «Turbo timeline» – генераторы таймлайнов	Визуализация учебного материала, систематизация информации, формирование языковых навыков
Шаблон «Move Text Scroller» – составление интерактивного рассказа	Визуализация учебного материала, организация самостоятельной и аудиторной работы, повышение мотивации, формирование языковых навыков, развитие умений чтения и аудирования
Шаблон «Newsfeed Generator» – составление интерактивных презентаций	Визуализация учебного материала, осуществление проектной деятельности, организация групповой и индивидуальной работы, использование в проектировании веб-квеста, развитие речевых умений

Окончание табл. 4

Дидактические свойства	Дидактические функции
Легкость встраивания заданий на сторонние сайты	Осуществление проектной деятельности, организация групповой и индивидуальной работы, использование в проектировании веб-квеста
Коллекция созданных другими преподавателями заданий (ООР)	Использование заданий для самообразования, восполнения пробелов учащихся

Другим интересным аналогом для часто используемого способа подачи информации PowerPoint-презентаций можно считать шаблон «Newsfeed Generator», который позволяет давать текстовый материал с помощью бегущей строки, повышая внимание студентов к информации и уровню ее запоминания. Также данный шаблон может быть использован в рамках проектной деятельности студентов или при организации веб-квеста.

Подводя итог дидактических функций трех платформ, следует отметить, что самым понятным интерфейсом и лучшими возможностями по интеграции заданий на сторонних сайтах обладает платформа «Learningapps». Созданные и взятые из базы задания автоматически создаются по стандарту SCORM и могут быть интегрированы на различные поддерживающие сайты. Также данные задания могут быть открыты в режиме iBook или мгновенно загружены на смартфоны учеников благодаря QR-коду. «Quizlet» предлагает самый маленький выбор форматов заданий, но, в свою очередь, предлагает функцию по организации групповой соревновательной работы, которая отсутствует в двух других платформах. На платформах «Learningapps» и «Quizlet» могут быть созданы сети заданий, куда можно добавить учеников и следить за выполнением заданий. Помимо инструмента создания ЭОР и ООР все три платформы являются еще и агрегаторами ООР, т.к. все созданные на данных платформах задания входят в базу открытых заданий, которые можно свободно использовать в образовательных целях [1].

Таким образом, можно сделать следующие *выводы*.

1. Психологический потенциал внедрения элементов геймификации заключается в повышении уровня мотивации и вовлеченности студентов, а также их удовлетворенности процессом обучения; в лучшем усвоении и систематизации информации; в снижении боязни перед совершением ошибок.

2. За счет реализации основных дидактических принципов средствами геймификационных элементов (мгновенная (корректирующая) обратная

связь, возможность выбора индивидуальной траектории, мультимедийно-динамическая форма подачи материала и т.д.) можно говорить о дидактическом потенциале использования геймификации в обучении иностранным языкам.

3. Методический потенциал технологии раскрывается в особой организации учебной деятельности на занятиях иностранным языком (без изменения содержания), что позволяет перейти от пассивных методов к активным, реализовывать проблемные методы обучения, поисковую деятельность и исследовательские проекты, организовывать самооценивание и групповое оценивание, развивать критическое мышление, раскрывать творческие способности, стимулировать самообразование студентов.

Темой для последующих исследований может стать сравнительный анализ существующих моделей интеграции технологий геймификации в учебный процесс с целью отбора наиболее адекватных моделей в зависимости от аудитории и целей курса.

Библиографический список

1. Александрова К.В. Терминологические особенности понятия ООР в России и за рубежом // Материалы Международного молодежного научного форума «Ломоносов-2018» / Отв. ред. И.А. Алешковский, А.В. Андриянов, Е.А. Антипов. М., 2018. URL: https://lomonosov-msu.ru/archive/Lomonosov_2018/data/12908/73066_uid86036_report.pdf (дата обращения: 12.06.2018).
2. Вербих К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. М., 2015.
3. Неверова Н.В., Рыбакова Л.В. Самостоятельная работа студентов при освоении иностранных языков как форма учебной познавательной деятельности // Педагогика и психология образования. 2017. № 3. С. 109–116.
4. Орлова О.В., Титова В.Н. Геймификация как способ организации обучения // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2015. № 9. С. 60–64.
5. Особенности реализации структурной геймификации на платформе WordPress для создания дистанционных обучающих курсов / Д.В. Зимина, О.О. Козак, В.И. Погорелов и др. // Наукоедение. 2016. № 3. Т. 8. URL: <http://naukovedenie.ru/PDF/119TVN316.pdf> (дата обращения: 12.06.2018).
6. Певзнер В.В., Погорелов В.И., Шуклин Д.А., Некоторые особенности применения геймификации в процессе обучения // Проблемы современного образования. 2016. № 2. С. 98–101.
7. Рыбакина Н.А. Проблемы проектирования учебной деятельности в контексте непрерывного образования // Педагогика и психология образования. 2016. № 1. С. 62–71.
8. Совершенствование подготовки будущих специалистов в вузе на основе внедрения технологии геймификации / Е.В. Елисеева, Л.А. Зятева, Г.С. Исакова и др. // Проблемы современного педагогического образования. 2016. № 53-3. С. 178–185.

9. Титов С.А. «Геймификация» дистанционного обучения // *Cloud of science*. 2013. № 1. С. 21–23.
10. Титова С.В., Александрова К.В. Теоретико-методические основы использования электронных образовательных ресурсов в обучении ИЯ // *Вестник Московского университета. Серия 19: Лингвистика и межкультурная коммуникация*. 2018. № 3. С. 113–123.
11. Титова С.В. *Цифровые технологии в цифровом обучении: теория и практика*. М., 2017.
12. Banfield J., Wilkerson B. Increasing student intrinsic motivation and self-efficacy through gamification pedagogy // *Contemporary Issues in Education Research*. 2014. Т. 7. № 4. P. 291–298.
13. Caton H., Greenhill D. The effects of gamification on student attendance and team performance in a third-year undergraduate game production module // *Proceedings of the 7th European Conference on Games-Based Learning Reading*. P. Escudeiro, C. Vas de Carvalho (eds.). Academic Conferences International Limited, 2013. P. 88–96.
14. Classtools. URL: <http://www.classtools.net> (дата обращения: 12.06.2018).
15. Cohen L., Manion L., Morrison K. *A Guide to Teaching Practice*. Routledge, 2004.
16. Denny P. The effect of virtual achievements on student engagement // *CHI'13. Changing perspectives: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. 2013. P. 763–772.
17. English Oxford Living Dictionaries online. URL: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/gamification> (дата обращения: 12.04.2018).
18. Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts / S. Deterding, D. Dixon, L. Nacke et al. URL: <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/01-Deterding-Sicart-Nacke-OHara-Dixon.pdf> (дата обращения: 12.06.2018).
19. Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes / A. Dominguez, J. Saenz-de-Navarrete, L. de-Marcos et al. // *Computers & Education*. 2013. № 63. P. 380–392.
20. Improving participation and learning with gamification / G. Barata, S. Gama, J. Jorge, D. Gonçalves // *Gamification 13: Proceedings of the First International Conference on Gameful Design, Research, and Applications*. 2013. P. 10–17.
21. Kapp K. *The Gamification of Learning and Instruction*. John Wiley & Sons, 2012.
22. Learningapps. URL: <https://learningapps.org/> (дата обращения: 12.06.2018).
23. Quizlet. URL: <https://quizlet.com/> (дата обращения: 12.06.2018).
24. Reem S.Al-T., Lamya F.D., Lamiaa F.I. Increasing Students Engagement // *Data Structure Course Using Gamification*. 2018. Т. 8. № 4.
25. Werbach K., Hunter D. *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press, 2012.

Титова Светлана Владимировна – доктор педагогических наук; заместитель декана по дополнительному образованию, профессор кафедры теории преподавания иностранных языков факультета иностранных языков и регионоведения, МГУ им. М.В. Ломоносова

E-mail: stitova3@gmail.com

Чикризова Ксения Владимировна – аспирант кафедры теории преподавания иностранных языков факультета иностранных языков и регионоведения, МГУ им. М.В. Ломоносова

E-mail: alex.kseniya16@gmail.com

S. Titova, K. Chikrizova

Psychological and didactic potential
of gamification integration
in foreign language teaching

The article focuses on the concept of gamification in educational context and presents the analysis of the didactic potential of gamification in foreign language teaching. The paper studies the definitions of the concept, describes the gamification types and features, and illustrates the implementation of didactic principles by the means of gamification. The authors evaluate the psychological side of the use of gamification elements, analyse the didactic potential of several platforms and applications for creating gamified digital and open educational resources, and present the model of gamification integration into any educational process.

Key words: digital technologies, gamification, structural gamification, digital educational resources, OER, e-learning, foreign language teaching methodology, intrinsic motivation.

Svetlana Titova V. – Dr. Pedagogy Hab.; deputy dean for Additional Education, professor at the Department of Foreign Language Teaching, of the Faculty of Foreign Languages and Area Studies, Lomonosov Moscow State University

Kseniia Chikrizova V. – postgraduate student at the Department of Foreign Language Teaching of the Faculty of Foreign Languages and Area Studies, Lomonosov Moscow State University