

**И.М.Рябус**

**ОТ ИГРЫ ДО ГЕЙМИФИКАЦИИ  
В УСЛОВИЯХ  
ЦИФРОВИЗАЦИИ ОБРАЗОВАНИЯ**

**Методические  
рекомендации**

**И.М.Рябус**

**ОТ ИГРЫ ДО ГЕЙМИФИКАЦИИ  
В УСЛОВИЯХ  
ЦИФРОВИЗАЦИИ ОБРАЗОВАНИЯ**

**Методические рекомендации**

2021

**ББК 74.025.3**

**Р – 98**

Печатается по решению  
заседания секции учителей английского языка  
Августовской педагогической конференции  
работников образования Азовского района

**Рябус, И.М.**

**Р – 98** От игры до геймификации в условиях цифровизации образования [Текст]: методические рекомендации /И.М.Рябус. – Азовский район, 2021. – 36 с.

## ВВЕДЕНИЕ

Игра – в значительной степени основа всей человеческой культуры.

*А.В.Луначарский*

Жизнь в XXI веке стремительно мчится вперед, и перед обществом в наши дни стоит очень сложная задача – успевать идти в ногу со временем. Для этого нужно обладать очень многими качествами. Соответственно современная школа должна выпускать в жизнь уже другого человека, нежели несколько десятилетий назад. Быстро меняющийся мир меняет и представления о том, каким должен быть человек в этом мире, с чем он должен выйти из школы в большую жизнь.

Образование представляет собой динамическую систему, которая не стоит на месте, а постоянно развивается, соответственно, современные педагоги не могут прибегать к тем приемам, которые использовали ранее. Реалии современного мира требуют от нас, учителей, абсолютно новых подходов к процессу обучения, которые позволят повысить его качество и доступность. Перед педагогом XXI века стоит непростая задача отбора и интеграции новых форм, методов, технологий и средств обучения, которые позволят обеспечить максимально эффективный результат.

Кто такой современный школьник? Человек, который большую часть своего времени проводит в мире цифровой техники и различных гаджетов. Вовлечь в процесс обучения такого человека возможно лишь в случае создания привычной для него среды. Поэтому создание современной цифровой образовательной сре-

ды стало весьма актуальным на сегодняшний день ввиду ее уникальных возможностей для повышения качества обучения.

Вышеназванные причины обуславливают необходимость изменения методов и подходов к обучению в XXI веке. В качестве инструмента на уроках все большую популярность приобретают цифровые устройства, соответственно, появляется возможность использовать всеобщую глубокую привязанность к гаджетам и компьютерным играм во благо в процессе обучения. Так, одним из актуальных направлений становится геймификация учебного процесса.

Игровые технологии с давних пор применяются в педагогике. Современный этап развития системы образования характеризуется выдвиганием игры на роль основы инновационной деятельности и источника креативного мышления. В отечественной педагогике признанные классики (Л.С.Выготский, Г.П.Щедровицкий, Д.Б.Эльконин и др.) исследовали специфику и особенности игры и игровой деятельности в процессе образования и воспитания. «Игровую технологию, применяемую в образовательном процессе, всецело признают крайне эффективной, универсальной, легко воспроизводимой, подходящей для любой учебной дисциплины и решения практически всех воспитательно-развивающих задач» [4].

Казалось бы, феномен игры уже не столь актуален для педагогических исследований, можно даже сказать устарел. Однако появление детей поколения Z, детей, выросших в эпоху Интернета, заставляет по-новому взглянуть на роль игр, в том числе компьютерных, в образовательной деятельности. Основные характери-

стики современных школьников, детей поколения Z: 8-секундный лимит внимания; увлечение социальными сетями; любимое развлечение – играть на смартфоне или ноутбуке; хобби связаны с активной деятельностью; в процессе обучения предпочитают сразу применять полученные знания на практике, выполняя реальные проекты; часто являются волонтерами. Вот почему геймификация становится столь актуальной в современной школе.

### **ИГРА КАК ЕСТЕСТВЕННАЯ ФОРМА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ РЕБЕНКА**

Современный урок в рамках требований ФГОС очень динамичен, насыщен различным содержанием, но тем не менее главной целью является достижение повышения мотивации к изучению предмета, в частности английского языка. Какую бы форму урока мы не выбрали, результат должен быть один – необходимо поддерживать интерес учеников с самой первой минуты урока и до его окончания, избегая переутомления и усталости. Здесь на помощь учителю приходят игровые технологии, которые, с одной стороны, помогают активизировать обучающихся, а с другой стороны, позволяют снять напряжение, создать благоприятную обстановку. Это, в свою очередь, предотвращает утомляемость детей, а это очень важно, поскольку следствием переутомления является рассеянность детей, они начинают отвлекаться, шуметь, допускать ошибки и как следствие – нулевой результат.

Первоочередным условием повышения интереса к предмету «Иностранный язык» является формирование коммуникативной мотивации, обеспечению которой способствуют такие факторы, как:

- доброжелательная обстановка на уроке;
- положительный эмоциональный климат;
- доверительные отношения между учителем и обучающимися, а также между самими обучающимися.

Создание ситуации успеха на уроке иностранного языка представляется важным аспектом деятельности учителя. Почему же так важно создание ситуации успеха? Отвечая успешно, соответственно получая хорошую оценку, похвалу педагога, ученик испытывает положительные эмоции. Таким образом, закрепляется положительное отношение к предмету, возрастает интерес, появляется желание и на следующих уроках работать эффективно, добиваться положительного результата. Соответственно, задача учителя – стремиться создавать такие условия на уроке, чтобы каждый ученик имел возможность заниматься успешно и получать высокую оценку своей деятельности.

Планируя свои уроки, я думаю не только о том, чтобы ученики запомнили новые слова, ту или иную структуру, но и стремлюсь создать все возможности для развития индивидуальности каждого ребёнка.

Чтобы поддержать интерес детей к своему предмету, стараюсь понять, какие приёмы работы могут увлечь ребят. Мы, учителя иностранного языка, постоянно ищем резервы повышения качества и эффективности обучения иностранному языку. Считаю, что наша главная задача – добиваться того, чтобы не пропал интерес к изучению иностранного языка.

Что является самым интересным для ребенка? Какой вид деятельности присущ ему по природе? Конечно же, *игра!* Она является естественной формой деятельности. Игра несёт в себе большой положительный заряд в формировании коммуникативной мотивации, ведь в основе любого общения лежит решение проблемы, которая обсуждается в жизненной ситуации. При организации игры многое зависит от учителя, его эмоциональности, с одной стороны, и умения вовремя уйти в сторону, быть незаметным – с другой стороны, в особенности, если ведущие в игре – дети. По меткому выражению Л.С.Выготского, «игра является естественной формой труда ребёнка, присущей ему формой деятельности, подготовлением к будущей жизни». А известный педагог А.С.Макаренко в своих педагогических трудах отмечал, что детская игра занимает главное место в жизни ребенка – такое же место, какое у взрослого занимает его сфера деятельности, работа, служба. Каким ребенка мы видим в игре, таким в большинстве случаев он будет в своей работе. Ввиду этого, воспитание школьника как будущего деятеля в первую очередь должно проходить в игре.

## **МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ ИГРЫ**

Об обучающих возможностях использования игрового метода известно давно. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игры в процессе обучения. Это объясняется тем, что в игре проявляются особенно полно, а порой и неожиданно, способности любого человека, а ребенка в особенности. Игра выполняет ис-



ключительную роль в мотивации познавательного интереса, облегчения сложного процесса учения, создания условий для формирования творческой личности обучающихся.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которые позволяют сделать интересными и увлекательными не только работу школьников на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по обучению английскому языку.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и обучения во многом зависят от понимания учителем функций педагогических игр. Функция игры – это ее полезность. Можно выделить наиболее важные функции игры как педагогического феномена культуры, которые могут быть реализованы в ходе любого урока.

**Развлекательная функция.** Это основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес. Она связана с созданием определенного комфорта, благоприятной атмосферы, душевной радости как защитных механизмов, т. е. обеспечивает стабилизацию личности, реализацию уровней ее притязаний. В условиях иноязычного учебного общения данная функция игры способствует снятию языкового барьера, ученик начинает меньше бояться сделать ошибку в речи, высказывается на иностранном языке более свободно.

**Коммуникативная функция.** Эта функция открывается с новой стороны, если игра применена в процессе обучения английскому языку. Она служит формированию иноязычной коммуникативной компетенции, что является основной целью обучения, и, в

свою очередь, способствует интенсивной языковой практике, создает контакт, на основании которого язык усваивается более осмысленно.

**Диагностическая функция.** В данном случае внимание направлено не на выявление отклонений в поведении обучающегося, здесь учитель нацелен на определение уровня владения школьниками английским языком. Также каждый ученик имеет возможность для самопознания в процессе игры. Он может осознать как свои личностные качества, так и свой уровень владения английским языком.

**Игротерапевтическая функция.** Игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у ребенка в поведении, общении с окружающими, учении. Поэтому игровой материал при проведении игр на английском языке должен содержать в себе небольшое количество незнакомой обучающимся лексики или несколько еще неизученных грамматических конструкций, которые бы задействовали языковые компенсаторные умения обучающихся, чтобы каждый ребенок мог почувствовать себя комфортно в игре и на уроке.

**Функция самореализации.** Для человека игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане ему важен сам процесс игры, а не ее результат, конкурентность или достижение какой-либо цели.

**Функция межнациональной коммуникации.** Игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны. Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтных ситуаций, не прибегая к агрес-

сивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни. Таким образом, данная функция заключается в усвоении единых для всех людей социокультурных ценностей, формировании толерантности. Так же данная функция способствует усвоению разнообразной информации о странах изучаемого языка.

**Функция социализации.** Игра – сильнейшее средство социализации человека, включающее в себя как социально контролируемые процессы целенаправленного воздействия на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека. При применении игры на уроках английского языка данная функция способствует ознакомлению обучающихся с системой духовных ценностей и норм поведения в странах изучаемого языка, что способствует, во-первых, расширению общего кругозора обучающихся, а, во-вторых, снижает возможность совершения грубых ошибок в общении с представителями англоязычной культуры.

**Эстетическая функция** заключается в наслаждении, которое испытывается от игры.

Таким образом, становится вполне очевидным, почему игры всегда применялись, применяются и будут применяться в образовательном процессе. Но вот в каком виде? Это вопрос! Работая в школе не первый год, я сделала вывод, что современным школьникам нужно нечто большее, чем традиционная игра. Хотя, признать честно, в такие игры дети любого возраста тоже играют с удовольствием. Но время не стоит на месте, всё

изменяется, не может оставаться прежним и процесс обучения. Всеобщая цифровизация в XXI веке привела к возникновению такого понятия как геймификация. На сегодняшний день отмечается резкий рост интереса к игрофикации или геймификации в образовании. Особенно это стало актуальным во время применения дистанционных и электронных форм обучения.

## **ОТ ИГРЫ ДО ГЕЙМИФИКАЦИИ**

В педагогике существует множество определений понятия «геймификация», но все они сводятся к одному – применению игровых технологий в неигровом контексте. Термин «геймификация» был введен в 2002 году программистом Ником Пеллингом. Изначально данное понятие использовалось в таких областях, как развлечения и маркетинг, теперь же прочно вошло во все сферы человеческой деятельности. Сегодня вопросы геймификации обсуждаются как в области педагогики, так и в сфере бизнеса, маркетинга, менеджмента. Геймификация рассматривается как инструмент в вопросах управления персоналом, как способ мотивации и активизации деятельности, решения прикладных задач и даже как инструмент сохранения здоровья. Все это дает основания говорить о геймификации не только в рамках «новой концепции в образовании», но о существовании нового тренда в образовательном процессе, а возможно, и развитии общества в целом. Связано это с тем, что обучать путем применения игровых технологий возможно аудиторию любого возраста. «Врожденный игровой драйв» позволяет привлечь к учебному

процессу обучающихся любого уровня подготовки, независимо от их возраста. При этом необходимо учитывать, что, несмотря на то, что геймификация предполагает применение в учебном процессе только элементов игры, это не значит, что занятие превращается в развлечение. Образовательная функция при этом играет основную роль. Но главное преимущество состоит в том, что обучающиеся учатся быстрее и лучше, а главное, без страха, активизируются их когнитивные и творческие способности. Это одинаково справедливо для участия в играх, проводимых как в традиционной форме, так и с применением цифровых устройств. Анализируя свой опыт работы, могу отметить, что во втором случае, когда на уроках используются компьютеры, планшеты и даже мобильные телефоны, мотивация все же выше, поскольку для современного школьника это привычная среда деятельности.

Областью применения геймификации может стать любая сложная и достаточно рутинная деятельность, неигровой контекст, вызывающий у ребенка уныние и снижение мотивации. Геймификация призвана сделать увлекательной необходимую рутину, но при этом оставив обучающегося в его реальности, самим собой, позволяя совершенствовать необходимые навыки.

Вот почему значимость использования игровых технологий в образовании исключительно велика, ведь образовательная деятельность сама по себе является сложным и рутинным действием, требует усилий со стороны обучающихся, часто вызывает у них усталость и скуку. Поэтому применяется ключевая особенность

игры, такая как способность увлечь, захватить все внимание и не отпускать от себя долгое время, когда игрок теряет счет времени, забывает даже о физических потребностях в еде или сне, и в этом ее сила.

В чем же состоит главное отличие и своеобразие геймификации? В ее неимитационном характере, в сохранении неизменным содержания деятельности (например, самостоятельное заучивание иностранных слов) при изменении именно способа организации этой деятельности. Являясь игровой практикой, геймификация коренным образом отличается от известных ранее образовательных игровых форм. Суть этого отличия в том, что реальность остается реальностью. А игра и игровые технологии в педагогической практике – это создание определенных условий для достижения задач, моделирование специальной игровой реальности со своими внутренними законами (ролевые игры, деловые игры, организационно-деятельностные игры и пр.). Здесь обучающийся на время становится «не собой», принимает роль, действует, исходя из выбранной или данной ему роли, а не из собственных побуждений. Но несомненно есть и общие черты. В качестве примера приведу сравнительную таблицу (табл.1) [3].

Таблица 1

### Сравнение геймификации и других игровых технологий

Параметр сравнения	Традиционные игры	Ролевые игры	Деловые игры	Симуляторы	Геймификация
Спонтанность	Нет	Да	Нет	Нет	Нет
Наличие правил	Да	Нет	Да	Да	Да
Наличие цели	Да	Нет	Да	Да	Да
Структура	Да	Нет	Да	Да	Да
Реальный мир	Нет	Нет	Да/нет	Да/нет	Да
Спонтанность	Нет	Нет	Нет	Да/нет	Да

Проанализировав данные таблицы, можно сделать вывод, что геймификация заимствует у игры то, что делает игру привлекательной: понятная, достижимая и желанная цель, правила достижения этой цели и пошаговая структура прохождения пути к поставленной цели. И самое главное, что в процессе геймификации обучающийся остается собой, не принимая на себя никаких ролей, и двигается, исходя только из своей мотивации и внутренней цели, например, выучить английский язык. При этом важно, что повышение интереса не должно осознаваться самими школьниками. *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. 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.

На современном этапе развития системы образования, когда никого не удивишь дистанционными формами обучения, следует отметить, что в данной форме обучения слабо присутствует эмоциональная составляющая, связывающая педагога и обучающегося, а также учеников между собой. Поэтому использование таких элементов геймификации, как уровни, награды, табло победителей, усиливает вовлеченность путем задействования эмоций студентов.

Выделяется два вида геймификации: структурная и содержательная [2]. 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. Яркими примерами содержательной геймификации являются обучающие компьютерные игры.



В настоящий момент многие педагоги 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 обучающегося, т.к. очки определяют уровень его прогресса. Уровни – еще один элемент геймификации. УМК по английскому языку обычно состоит из тематических модулей, которые могут выступать в качестве игровых уровней, если каждый последующий уровень будет сложнее предыдущего. 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. Более того, геймификация способствует оптимизации учебного процесса, реализуя следующие дидактические принципы (табл. 2) [10]

Таблица 2

**Реализация дидактических принципов  
посредством использования геймификации**

<b>Реализуемый дидактический принцип</b>	<b>Средства реализации данного принципа</b>
Принцип сознательности и активности обучающихся	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

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 обучающиеся 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 выстраивать индивидуальную траекторию освоения учебного материала на основании скорости усвоения материала каждым обучающимся.

Говоря о применении геймификации при обучении иностранному языку, следует отметить, что неимитационный характер активности, свойственный геймификации, позволяет развивать не только иноязычные коммуникативные умения, но и развивать критическое мышление, умение совместной работы, готовность к сотрудничеству, толерантности. Это делает геймификацию уникальным способом организации учебной деятельности на уроках иностранного языка, во время которых 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, активизируется творческий потенциал личности участников образовательного процесса.

В традиционной, дистанционной и смешанной формах обучения иностранному языку используются различные формы реализации геймификации: компьютерные игры, обучающие мобильные приложения, программы и приложения с элементами дополненной реальности и с 3D-общением с помощью аватаров.

## **ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ ГЕЙМИФИКАЦИИ**

Существует бесчисленное множество приложений и программ, которые позволяют организовать процесс обучения эффективно, и каждый педагог имеет в своем арсенале наиболее любимыи ему. Мне бы хоте-

лось рассказать о своих фаворитах, которые являются незаменимыми помощниками в организации образовательного процесса. Это те приложения, которые будут полезны каждому педагогу. Кто-то с ними хорошо знаком, а для кого-то они будут открытием и смогут оказать неоценимую помощь в образовательном процессе в эпоху цифровизации.

«Quizizz» <https://quizizz.com/>. Это сервис для создания тестов и викторин. Учитель создает тест или викторину на своём компьютере, а ученики могут отвечать на вопросы со своих мобильных устройств. Очки начисляются за правильные ответы. Ученики могут присоединиться к викторине, перейдя по ссылке и введя код, присвоенный игре. Викторины, созданные с помощью Quizizz, можно предлагать в качестве домашнего задания. Все ученики получают одинаковые задания, но каждый из них на своём мобильном устройстве увидит случайную последовательность вопросов и будет работать с тестом в свойственном для себя темпе. На дисплее ученика появляется весь вопрос с изображением, которое при желании можно увеличить, также как и символы ответов. Учитель может отслеживать работу каждого ученика и получать полную картину работы класса, а также экспортировать полученные данные в таблицу Excel. При желании учитель может воспользоваться не только своими тестами, но и использовать готовые из библиотеки Quizizz. Учитель может организовать совместную работу с викториной на уроке в классе. С помощью сервиса можно создавать тесты и викторины по различным темам школьной программы, организовывать интеллектуальные игры и экспресс-опросы обучающихся на уроке и в качестве домашнего задания.

«Bubbl.us» <https://bubbl.us/>. Интеллект-карты (ментальные карты, карты знаний, карты разума) – способ изложения мыслей с помощью графических схем. Эти схемы очень удобны для проведения мозговых штурмов, где каждый из участников может не только предложить свой вариант, но и прокомментировать чужой, указав на слабые стороны или даже внести необходимые изменения. Этот сервис позволяет создавать такие карты. Готовой интеллект-картой можно поделиться, распечатать, разместить на сайте и т.д.

«Learningapps.org» <https://learningapps.org/>. Это приложение для сопровождения обучения посредством интерактивных модулей. Геймификация может основываться на готовых модулях, встраиваемых в содержание обучения, а также предусматривается вариант их модификации и разработки новых. Основной акцент разработчики сервиса сделали именно на независимости отдельных приложений, без их объединения. Главная характеристика – интерактивность. Это бесплатный проект, в котором задания разделены по предметным категориям. Языки сервиса: русский, английский, немецкий и др. Работать с сервисом лучше после регистрации, так как это позволяет сохранять результаты и их публиковать. После регистрации имеется возможность формировать свои классы, вводить туда пользователей, а затем отслеживать прохождение ими предложенных педагогом заданий и созданные ими в ходе проектной деятельности приложения. Есть огромный выбор форматов заданий для создания собственных интерактивов: найти пару, классификация, хронологическая линейка, простой порядок, сортировка картинок, викторина с выбором правильного ответа, игра «Кто хочет стать миллионером?», пазл «Угадай-ка»,

кресворд, слова из букв, угадывание слов, игра «Парочки», игра «Скачки», викторины и многое другое.

«Kahoot.it» <https://kahoot.it/>. Это игровая обучающая платформа, используемая в классе. На сайте представлен каталог игр, каждая из которых является викториной, содержащей вопросы с несколькими вариантами ответов. Приложение может использоваться для проверки знаний учащихся или в качестве перерыва в классных занятиях. Данная платформа разработана для групповых занятий. Игровой процесс простой: все игроки одновременно отвечают на вопросы на своих устройствах. Вопросы выводятся ученикам на экран по одному. Участники набирают очки за каждый правильный ответ. В конце викторины на экран выводится количество очков всех участников, набранных во время ответа на её вопросы. Для участия в игре не требуется обязательной регистрации. Викторины можно выбрать из каталога на сайте. Также можно создавать новые викторины. Время ответа на каждый вопрос ограничено примерно 30-60 секундами.

«Castle quiz» <https://clevver.me/#/>. Это платформа для проверки знаний.

Здесь есть задания по 10 предметам школьной программы: русский язык, физика, химия, литература, математика, английский язык, ОБЖ, информатика, география. Это не просто игра-викторина: для 12 000 вопросов есть подробные объяснения ответов с подборками видео и ссылок на дополнительные материалы. Объяснения доступны во всех предметах и рассказывают интересные факты. Прочитать одно объяснение – это как посмотреть короткую лекцию или прочитать отрывок из хорошей книги!

«Zunal» <http://zunal.com/>. С активным внедрением интернет-технологий в процесс образования всё большую популярность у педагогов получают веб-квесты. В современной педагогике веб-квест понимается как проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. Он может охватывать как отдельную проблему, тему, учебный предмет, так и быть межпредметным. Результаты выполнения веб-квеста, в зависимости от изучаемого материала, могут быть представлены в виде устного выступления, компьютерной презентации, эссе, веб-страницы и т.п.

Одной из платформ для создания веб-квестов является Zunal. Сайт позволяет как воспользоваться уже готовыми работами, так и создать свои собственные. Все квесты разделены по предметным областям: искусство, экономика, английский и иностранные языки, общественные и естественные науки и др. На каждой странице квеста можно разместить изображение, а также прикрепить текстовый документ, аудио- или видеофайл, или просто указать ссылки на тот или иной ресурс.

«Квестодел» <http://kvestodel.ru/>. Это сервис для создания квестов и ребусов. Есть огромное количество вариантов создания квестов, которые помогут увлечь обучающихся. Головоломки квеста могут быть распечатанными или представленными на экране. Можно создавать подсказки, вводя секретные слова и выбирая для них задания.

«Learnis» <https://www.learnis.ru/>. Это платформа для создания учебных веб-квестов, викторин и интеллектуальных онлайн-игр. Learnis поможет провести

учебное занятие или внеклассное мероприятие нестандартно. Не нужно устанавливать на компьютер программы или владеть навыками программирования. Просто нужно выбрать уже готовые квесты из каталога и адаптировать задания для своего предмета. Адаптировано для обучающихся 1 – 11-х классов. Игры можно использовать на групповых или индивидуальных учебных занятиях, а также в качестве домашнего задания. Можно собрать данные по классу, проследить качество выполнения заданий каждым отдельным учеником.

«Nearpod» <https://nearpod.com/>. Эта платформа предоставляет возможность не только создать собственные интерактивные уроки, но и выбрать подходящий урок из множества уже созданных, а также импортировать файлы любого типа и добавлять к ним интерактивные элементы. Есть возможность добавлять контент в виде слайдов, аудио- и видеоматериалов, виртуальных экскурсий, 3D моделей и т.д. А также можно создавать разные упражнения: тесты, сопоставление пар, упражнения на память, рисование и т.д.

«Quizlet» <https://quizlet.com/ru>. Это сервис, который позволяет легко запоминать любую информацию, которую можно представить в виде учебных карточек. Все что требуется – это найти в базе или создать интерактивный материал, собственные карточки, добавляя к ним картинки и аудиофайлы и затем выполнять упражнения и играть в игры, чтобы запомнить данный материал. В Quizlet существует семь разных способов работы: пять учебных режимов и две игры. В режиме тестирования автоматически создаются разные варианты тестов.



«Classtools» <https://classtools.net/>. Эта платформа позволяет педагогам и школьникам создавать интерактивные Flash-диаграммы для эффективного проведения презентаций, защиты проектов, представления диаграмм, планирования мероприятий и т.д. Этот сервис также дает возможность создавать бесплатные образовательные игры. 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, которые можно адаптировать под определенный предмет.

«Classcraft» <https://www.classcraft.com/ru/>. Это игровая платформа, относящаяся к сфере проектирования обучения. По сути, этот сервис представляет собой игровой вариант балльно-рейтинговой системы. Для получения доступа необходимо зарегистрироваться на сайте. После регистрации – этап настройки персонажа (внешний вид, класс и способности). На первоначальном уровне можно получить только одну способность. Чтобы развивать способности, нужно получать новые уровни. Управляет игрой учитель (мастер), он же раздает баллы за различные достижения (выполнение заданий, ответы на вопросы). Предполагается система игровых поощрений и наказаний. Также предусмотрена возможность отправлять сообщения мастеру игры (педагогу). Classcraft – это разновидность игры живого действия. Она предполагает наличие совместной дея-

тельности и коммуникации, общий предмет и способ деятельности, иерархию внутриигровых мотивов, имитацию реальных процессов.

«Glogster» <https://edu.glogster.com/>. Это облачная платформа для создания презентаций и интерактивных плакатов. Платформа, которая позволяет пользователям, в основном обучающимся и преподавателям, комбинировать текст, изображения, видео и аудио для создания интерактивного плаката на веб-странице под названием глог (glogs) на виртуальном холсте.

Загрузка изображений, видео осуществляется несколькими щелчками. Видео и изображения можно загрузить как с компьютера, так и по ссылке. При желании вы можете снять видео или фото и тут же загрузить в плакат. Сервис обладает большой встроенной коллекцией тематических рисунков, которые можно встраивать в плакат.

Несмотря на то, что нет русскоязычной версии, все инструменты данной платформы интуитивно понятны. А главное – поддерживаются русские шрифты. Окончательный вариант интерактивного плаката можно распечатать, переслать по ссылке или встроить в свой или классный (школьный) блог или сайт.

Создание ученических интерактивных плакатов позволит им на практике реализовать навыки критического мышления и исследовательской деятельности.

«Mentimeter» <https://www.mentimeter.com/>. Приложение, используемое для создания презентаций с обратной связью в реальном времени. Его удобно использовать для опроса обучающихся в режиме реального времени в классе, поскольку он доступен и на мобильных устройствах, и в электронной среде. Онлайн-опрос может включать серию вопросов с разными типами ответов: множественный выбор (один или несколько из нескольких); открытый ответ; оценка по шкале; ранжирование ответов в пределах 100%; ввод ответа в виде точки на плоской координатной плоскости. Проводить опрос можно как в синхронном режиме (в классе, «здесь и сейчас»), так и в асинхронном – в любое время в пределах заданного интервала опроса.

«Ahaslides» <https://ahaslides.com/ru/>. Приложение позволяет создавать презентации для живого взаимодействия с обучающимися, которые принимают участие в опросах и викторинах по теме, задают вопросы учителю. Как работает такая интерактивная презентация? Педагог запускает показ на большом экране, а дети присоединяются к презентации или игре с помощью своих смартфонов. Когда учитель перелистывает слайд, он тут же меняется и на мобильных устройствах школьников. Это могут быть презентации с использованием голосования в режиме реального времени, сеансов вопросов и ответов, викторин и игр. У сервиса есть бесплатный тариф. Можно создать неограниченное количество презентаций, но, к сожалению, только

на 7 участников. Но можно поделить класс на группы, у каждой из которых будет одно мобильное устройство, и так выйти из положения.

«Prezi» <https://prezi.com/>. Это онлайн-платформа для создания, представления и анализа презентаций. Эта программа позволяет упорядочивать изображения, графику, текст, аудио, видео и анимацию, а также представлять их классу лично или дистанционно. Но если слайды буквально и метафорически загоняют вас в рамки, то Prezi даёт безграничный холст и возможность влиять на ход презентации. Главное отличие данных презентаций – это интерактивность. Аккаунт с бесплатным тарифным планом даёт возможность делать презентации, записывать видео в онлайн-редакторе Prezi Video, создавать динамические визуализации с помощью Prezi Design. Но он имеет ограничения по объёму хранимых данных, к тому же вашу страницу и презентации может увидеть любой пользователь, в том числе через поисковые системы. В презентацию легко вставлять видео с YouTube. Ещё одной полезной функцией является встроенный редактор графиков и диаграмм.

«Sutori» <https://www.sutori.com/en/>. Это бесплатный онлайн-сервис для создания мультимедиа-историй. Это истории с фото, видео, текстом, цитатами, ссылками и опросами, с помощью которых легко создать интерактивный материал, легко читаемый с экранов, персональных компьютеров и мобильных

устройств. Можно добавить ссылку на видео в YouTube. Итоговый проект легко вставить на сайт или в блог, отправить ссылкой в социальных сетях или по почте.

«Genially» <https://genial.ly/>. Это многофункциональное приложение, с помощью которого можно создать ряд авторских образовательных ресурсов: всех видов дидактических ресурсов, интерактивных презентаций, интерактивных плакатов, дидактических игр, инфографики и тестов. Идеально подходит для всех уровней образования и электронного обучения. Работать в нем можно просто и быстро, т.к. он предлагает различные шаблоны для создания ресурсов, большой выбор интерактивности. Интерактивность позволяет давать комментарии к объектам, открывать всплывающие окна, делать гиперссылки на слайды проекта и внешние ресурсы. Весь добавляемый вами контент хранится в облачном хранилище, поэтому вы можете оставить незаконченную работу над проектом и продолжить её на другом компьютере. Также платформа поддерживает совместную работу, это означает, что вы можете одновременно работать над одним проектом со своими обучающимися, вместе преобразуя контент на основании общих идей. Также можно подготовить интерактивное фото класса, где кроме традиционных портретов учеников и подписей разместить другие изображения из жизни класса, видеообращения, письменные комментарии и пр. Это полезно для классных руководителей.

«Thinglink» <https://www.thinglink.com/>. Этот сервис давно известен учительскому сообществу как замечательный инструмент для создания интерактивной инфографики или интерактивного плаката. Между тем, его возможности распространяются и на другие приёмы мультимедийной дидактики. Одним из самых гениальных изобретений, имеющих большое дидактическое значение, является интерактивная карта. Также можно создавать интерактивные таблицы, которые являются важным этапом познавательной деятельности обучающихся, когда необходимо обобщить, проанализировать большой пласт учебного материала.

«PowToon» <https://www.powtoon.com/>. Это программное обеспечение для облачной анимации для создания анимированных презентаций и анимированных поясняющих видеороликов. Название «PowToon» – это комбинация слов «PowerPoint» и «Cartoon». При выборе формата доступны: инфографика, комиксы, рисованная черно-белая графика или презентация в деловом стиле. В последнем случае вместо мультяшных иллюстраций, которые превалируют в PowToon, будут предложены более строгие форматы слайдов. Готовую презентацию можно сохранить в виде PDF файла, презентации PowerPoint. Доступна также возможность размещения материалов в социальных сетях или других сервисах. Возможностей для творчества в PowToon достаточно много: помимо банальных, вроде вставки в слайд графиков и диаграмм, есть и более интересные, например,

добавление голосового комментария, который можно записать через микрофон или загрузить в виде аудиофайла. На то, чтобы синхронизировать звуковое сопровождение и видеоряд, потребуются навыки видеомонтажа – это, пожалуй, единственная функция в редакторе, которую не получится освоить за 5 минут. Хотя у тех, кто уже работал с каким-нибудь видеоредактором, сложностей не возникнет.

Спектр программных сервисов и платформ, обладающих дидактическим потенциалом для геймификации обучения, весьма широк и многообразен. Представленный набор средств не конечен, а содержит только те из них, которые наиболее популярны у педагогов и обучающихся.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Одна из основных проблем педагогического процесса – это отсутствие мотивации у обучающихся. Применение в основном традиционных форм работы нередко ведет к тому, что у обучающихся появляется страх перед сложностью дисциплин. Это влечет за собой снижение интереса к предмету, а способность воспринимать информацию сводится к минимуму. Достоинством геймифицированного подхода является то, что для педагога отсутствует необходимость формирования мотивации внешними факторами. То, что игра приносит радость и доставляет удовольствие, всем из-

вестно с детства, следовательно, интеграция игровых элементов порождает мотивацию «изнутри». Положительные эмоции, сопровождающие процесс любой игры, способствуют повышению интереса обучающегося, концентрации его внимания на задании, а также обеспечивают более легкое запоминание нового материала.

В связи с глобальной цифровизацией возможности игровых образовательных технологий только расширяются. Преподавателям иностранных языков применение геймифицированного подхода позволяет не только разнообразить формы учебной деятельности, но и повысить эффективность усвоения изучаемого материала. Обучающие языковые игры могут использоваться на разных этапах обучения и реализовываться в самых разнообразных формах, например в виде викторины, конкурса, игры в слова, веб-квеста и др. Геймификация в образовательном процессе позволяет развивать память, внимание, создает благоприятную атмосферу на занятии, снимает эмоциональное напряжение, позволяет обучающимся проявить свои способности. Эффективная реализация этого подхода в обучении иностранному языку способствует формированию у обучающихся общекультурных и лингвистических компетенций. Таким образом, подводя итоги, можно сказать, что геймификация – это важная составляющая современного этапа развития системы образования, которая будет только развиваться и приносить свои положительные результаты.



## ЛИТЕРАТУРА

1. **Бессмертный, А.М.** Игрофикация как образовательная парадигма обучения /А.М.Бессмертный, И.В.Гаенкова. – Текст: электронный //Известия ВГПУ. – 2016. – №6 (110). [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrofikatsiya-kak-obrazovatel'naya-paradigma-obucheniya>.

2. **Быкадорова, Е.С.** Геймификация в образовании /Е.С.Быкадорова. – Текст: непосредственный //Современные научные исследования и разработки. – 2018. – № 12 (29). – С. 178 – 180.

3. **Варенина, Л.П.** Геймификация в образовании /Л.П.Варенина. – Текст: непосредственный //Историческая и социально-образовательная мысль. – 2014. – Т. 6 – № 6 – 2 (28). – С. 314 – 317.

4. **Выготский, Л.С.** Игра и ее роль в психическом развитии ребенка /Л.С.Выготский. – Текст: непосредственный //Альманах института коррекционной педагогики РАО. – 2017. – № 28. – С. 1 – 33.

5. **Дымова, Т.** Геймификация в образовании /Т.Дымова //Российский учебник. 27.02.2018 [Электронный ресурс]. – URL: <https://rosuchebnik.ru/material/gejmifikacija-v-obrazovanii>. – Текст: электронный.

6. **Зорина, О.Ю.** Геймификация как феномен современного мира /О.Ю.Зорина, Е.В.Поворина. – Текст: непосредственный //Новое поколение. – 2016. – № 9. – С. 73– 39.

7. **Кирсанова, В.В.** Применение методов геймификации в решении прикладных задач /В.В.Кирсанова, Н.Ю.Донец. – Текст: непосредственный//Вестник студенческого научного общества. – 2014. – № 2. – С. 212.

8. **Олейник, Ю.П.** Игрофикация в образовании: к вопросу об определении понятия /Ю.П.Олейник. – Текст: непосредственный //Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 3. – С. 476.

9. **Орлова, О.В.** Геймификация как способ организации обучения /О.В.Орлова, В.Н.Титова. – Текст: непосредственный //Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2015. – № 9 (162). – С. 60 – 64.

10. **Певзнер, В.В.** Некоторые особенности применения геймификации в процессе обучения /В.В.Певзнер. – Текст: непосредственный //Проблемы современного образования. – 2016. – № 2. – С. 98 – 101.

11. **Титова, С.В.** Дидактические проблемы интеграции мобильных приложений в учебный процесс /С.В.Титова. – Текст: непосредственный //Вестник Томского государственного университета. – 2016. – № 7 – 8 (159 – 160). – С. 7 – 14.

12. **Эльконин, Д.Б.** Игра и психическое развитие /Д.Б.Эльконин. – Текст: непосредственный //Альманах института коррекционной педагогики РАО. – 2017. – № 28. – С. 32 – 66.

13. <https://edu.glogster.com/>.
14. <https://www.mentimeter.com/>.
15. <https://ahaslides.com/ru/>.
16. <https://prezi.com/>.
17. <https://www.sutori.com/en/>.
18. <https://genial.ly/>.
19. <https://www.thinglink.com/>.
20. <https://www.powtoon.com/>.
21. <https://quizizz.com/>.
22. <https://bubbl.us/>.
23. <https://learningapps.org/>.
24. <https://kahoot.it/>.
25. <https://clevver.me/#/>.
26. <http://zunal.com/>.
27. <http://kvestodel.ru/>.
28. <https://www.learnis.ru/>.
29. <https://nearpod.com/>.
30. <https://quizlet.com/ru>.
31. <https://classtools.net/>.
32. <https://www.classcraft.com/ru/>.
33. <https://resh.edu.ru/subject/>.
34. <https://www.yaklass.ru/>.

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
Игра как естественная форма деятельности ребенка.....	5
Многофункциональность игры.....	7
От игры до геймификации.....	11
Приложения для организации геймификации.....	18
Заключение.....	30
Литература.....	32

МЕТОДИЧЕСКОЕ ИЗДАНИЕ

*Рябус Ирина Михайловна*

ОТ ИГРЫ ДО ГЕЙМИФИКАЦИИ  
В УСЛОВИЯХ  
ЦИФРОВИЗАЦИИ ОБРАЗОВАНИЯ

Методические рекомендации