

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
Высшего образования
«Уральский государственный педагогический университет»
Институт иностранных языков
Кафедра английской филологии и сопоставительного языкознания

**Использование методов геймификации в процессе обучения
иностранному языку в средней школе.**

Выпускная квалификационная работа

Квалификационная работа

допущена к защите

Зав. Кафедрой

дата

подпись

Руководитель ОПОП

подпись

Исполнитель:

Гильханян Артем Артушевич,

обучающийся 401 группы

подпись

Научный руководитель:

Мурзич Александра Николаевна,

доцент кафедры АФиСЯ

подпись

Екатеринбург 2018

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
Глава 1. Теоретические аспекты использования методов геймификации в обучении.....	7
1.1 Сущность геймификации	7
1.2 Специфика использования геймификации в учебной среде	11
1.3 Психолого-педагогические особенности учащихся 8-9 классов	20
Глава 2. Практическое внедрение методов геймификации в процесс изучения иностранного языка.....	29
2.1 Оценка и интерпретация результатов констатирующего этапа эксперимента	29
2.2 Специфика проведения формирующего этапа эксперимента.....	39
2.3 Оценка и интерпретация результатов контрольного этапа эксперимента	46
Заключение	54
Список использованных источников	56
Приложение 1	61
Приложение 2	65
Приложение 3	73
Приложение 4	76

ВВЕДЕНИЕ

О важности изучения иностранного языка на современном этапе развития общества не может вестись каких-либо споров. Язык — это средство общения между людьми, и поэтому его изучению в системе школьного образования уделяется особое значение.

Целью обучения иностранному языку в современной школе является развитие личности школьника через систему знаний о языке, умений и навыков в различных видах речевой деятельности. Достижение этой цели представляется невозможным без формирования коммуникативной компетенции, которая, в свою очередь, не может быть сформирована отдельно от других языковых аспектов, сама по себе.

Для достижения образовательных целей необходимо учитывать не только непосредственно учебную обстановку, но также и обстановку в мире в целом. Это позволяет существенно повысить эффективность образовательного процесса. Так, в современных условиях большую популярность имеют видеоигры. Подростки представляют собой ту категорию людей, которая испытывает значительный интерес к подобному виду деятельности. Таким образом, представляется, что перенесение особенностей видеоигр, связанных с их структурой и механикой, в образовательный процесс может оказать положительное влияние на последний.

Говоря о включении в образовательный процесс игровых особенностей, необходимо отметить понятие геймификации. Под геймификацией понимают применение элементов игры и игровых принципов в неигровых контекстах, к которым относится сфера обучения. Геймификация в обучении, в свою очередь, подразумевает использование игровых правил современных онлайн-игр для мотивации учащихся и

достижения реальных образовательных целей в курсе изучения учебного предмета.

В связи с вышесказанным необходимо рассмотреть способы формирования интереса к изучению английского языка у детей среднего школьного возраста средствами геймификации образовательного процесса. Повышение интереса к изучению иностранного языка, в свою очередь, подразумевает постепенное повышение уровня предметных знаний. Этим обусловлена *актуальность* нашего исследования.

Объект исследования — мотивация учащихся к изучению иностранного языка как обязательное условие достижения высокого уровня предметных знаний.

Предмет исследования — использование средств геймификации в качестве условия повышения мотивации учащихся к изучению иностранного языка.

Цель исследования — определить методические условия для формирования интереса школьников к изучению английского языка в геймифицированном образовательном процессе.

На основании поставленной цели были выделены следующие *задачи* исследования:

- 1) выявить сущность геймификации как новой образовательной технологии;
- 2) определить специфику использования геймификации в учебной среде;
- 3) проанализировать психолого-педагогические особенности учащихся 8-9 классов;
- 4) провести трехэтапный педагогический эксперимент, подразумевающий выявление текущих и полученных в результате внедрения геймификации в учебную среду уровней мотивации и предметных знаний по английскому языку в 9 классе.

Были выбраны следующие *методы* исследования, которые способствуют осуществлению поставленных задач:

- изучение литературы по теме;
- анализ
- синтез;
- наблюдение;
- анкетирование;
- моделирование;
- эксперимент.

В качестве *методологических принципов* исследования были определены: теоретический — обеспечение целостного подхода в изучении педагогических явлений и процессов; практические — ориентация на объективность и обусловленность педагогических явлений, проведение эксперимента, не противоречащего нравственным нормам.

Структура работы следующая: введение, две главы, заключение, список использованных источников, приложения.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МЕТОДОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБУЧЕНИИ

1.1 Сущность геймификации

Реалии современной действительности таковы, что во всех странах мира наметились специфические политические и социальные тенденции. Вместе они привели к тому, что значительно выросла актуальность вопроса качества образования. Более того, повсеместно стал осуществляться поиск новых, нестандартных подходов к повышению уровня эффективности управления различными образовательными системами. Так, одной из новейших технологий организации учебного процесса является геймификация.

Геймификация является относительно новой методикой, и потому обладает недостаточной изученностью, но в то же время и широким образовательным потенциалом. Она может быть задействована в различных сферах человеческой жизни, но в последнее десятилетие рассматривается как один из наиболее перспективных инновационных подходов к проведению занятий в средней школе.

Для понимания сущности геймификации необходимо обратиться к истории ее возникновения. В 1980 году Томас Мэлоун опубликовал исследование «Что делает то, чему нужно учиться: исследование мотивирующих компьютерных игр» [цит. по Reiners 2015: 21]. Позже, в 2002 году, Международный Центр Ученых Вудро Вильсона, базирующийся в Вашингтоне, создал Инициативу серьезных игр для изучения применения принципов игры в вопросах государственной политики. Из этой инициативы возникла геймификация образования, которая постепенно превратилась в область изучения. Термин «геймификация» был придуман в 2003 году Ником

Пеллингем [цит. по Reiners 2015: 21]. Сегодня многие исследователи игр, в том числе Кэти Сален, основатель “Quest for Learn public school”, Джейн МакГонагалл, директор по исследованиям и разработке игр Института будущего, и Джои Дж. Ли, директор Лаборатории исследований игр в колледже учителей, Колумбийский университет, значительно расширили применение геймификации (или «игрового мышления») в образовательных контекстах. На современном этапе геймификация представляет собой особую форму организации учебного времени.

Геймификация — это применение элементов игры и игровых принципов в неигровых контекстах [Marczewski 2013: 14].

Геймификация в обучении — использование игровых правил, используемых в современных онлайн-играх, для мотивации учащихся и достижения реальных образовательных целей в курсе изучения учебного предмета [Храмкин 2017].

В современном цифровом поколении геймификация стала популярной тактикой для поощрения конкретных моделей поведения и повышения мотивации и участия. Во многих образовательных программах она помогает преподавателям находить баланс между достижением их целей и удовлетворением растущих потребностей учащихся.

Цель геймификации состоит в том, чтобы максимизировать наслаждение и вовлеченность, улавливая интерес учащихся и вдохновляя их на продолжение обучения [Marczewski 2013: 19]. В образовательных контекстах примеры желаемого поведения учащихся, потенциально влияющие на геймификацию, включают в себя посещение занятий, сосредоточение внимания на осмысленных учебных задачах и инициативу.

В геймификации обычно используются элементы игрового оформления для улучшения взаимодействия с ребенком, организационной производительности, повышения эффективности обучения. Исследования по геймификации показывают, что большинство из них находят положительное

воздействие на индивидов. Однако существуют индивидуальные и контекстуальные различия. Геймификация может также улучшить способность ребенка осмыслить контент и понять определенную область исследования [Чилюгин 2014: 186].

Иногда для описания процесса обучения, или геймификации в обучении используются другие термины: игровое мышление, игровые принципы для образования, создание мотивации, создание взаимодействия и т.д. Сущность геймификации состоит в предположении, что вид взаимодействия, который испытывают геймеры с играми, может быть переведен в образовательный контекст с целью облегчения обучения и влияния на поведение учащихся [Безымянцева 2015: 191]. В связи с тем, что геймеры добровольно проводят бесчисленное количество часов в играх и решении проблем, исследователи и преподаватели изучают способы использования и эффективности видеоигр для мотивации и применения их в классе.

Некоторые авторы противопоставляют геймификацию обучения игровому обучению, утверждая, что геймификация происходит только тогда, когда обучение происходит в неигровом контексте, например, в школьном классе, и когда ряд игровых элементов организован в систему или «игровой слой», которая действует в координации с обучением в этом обычном классе [Reiners 2015: 24]. Игровое же обучение включает игры, созданные для побуждения к обучению.

Необходимо отметить, что образование уже отчасти геймифицировано. Так, правильное выполнение ребенком упражнения обуславливает его получение хорошей отметки, и наоборот, допущение им ряда ошибок подразумевает получение плохой. В конце каждого учебного года происходит своеобразное «повышение уровня» (“level up”), когда учащиеся переходят в следующий класс. Также зачастую в образовательных учреждениях есть «доски почета», на которых размещаются фотографии

лучших учеников — по аналогии с доской лидеров в любой онлайн-игре (“leaderboard”). Тем не менее, помимо этих игровых элементов в образовательный процесс могут быть внесены и некоторые другие, что позволит сделать обучение эффективным.

К игровым элементам, которые могут быть дополнительно включены в образовательный процесс, можно отнести создание сюжета (стержня «квеста»), игровую цель, распределение ролей между учениками и создание из них команд (“team”), правила и испытания, игровую механику и т.д.

Отличительными чертами игровых элементов, включаемых в образовательный процесс, выступают следующие [Marczewski 2013: 21–23]:

- немедленная обратная связь;
- веселье;
- «наращивание лесов» с задачами, которые увеличиваются в количестве и усложняются;
- мастерство;
- индикаторы прогресса (например, через очки / значки / таблицы лидеров);
- социальная связь;
- управление игрока.

Занятие, которое содержит некоторые из вышеперечисленных элементов и их черт, можно рассматривать как «геймифицированное» занятие [Соловова 2005: 141]. Лучшие комбинации, которые создают устойчивое взаимодействие, учитывают уникальные потребности учащихся и не просто используют очки и уровни, чтобы мотивировать «игроков». Самые эффективные системы геймификации используют дополнительные элементы, такие как связь с другими «игроками» — учениками, что в действительности позволяет уделить внимание интересам всех учащихся.

Геймификация в образовании предполагает получение множества

возможных преимуществ, в том числе следующих [Reiners 2015: 25–26]:

- учащиеся чувствуют себя «хозяевами» своего процесса обучения;
- более непринужденная атмосфера в отношении неудачи, т.к. ученики могут просто попробовать снова;
- больше удовольствия в процессе учебного занятия;
- обучение становится видимым и фиксируемым с помощью индикаторов прогресса;
- учащиеся могут проявить внутреннюю мотивацию для обучения;
- учащиеся могут использовать различные учебные стратегии с помощью разных аватаров / персонажей;
- учащиеся часто чувствуют себя более комфортно в игровой среде.

Процесс внедрения и использования геймификации в учебной среде обладает рядом отличительных особенностей. Необходимо принимать во внимание некоторые специфические черты метода, а также следовать основным его принципам, которые представлены далее в тексте исследования. Только грамотное методическое сопровождение геймифицированных занятий позволит добиться наилучших результатов в обучении на базисе использования новейшей технологии.

1.2 Специфика использования геймификации в учебной среде

Геймификация может быть внедрена в образовательный процесс, и принести высокие результаты в обучении лишь при соблюдении ряда принципов и условий.

Существует четыре основных способа применения геймификации в учебной среде:

- адаптация оценок к получению очков опыта в игре;

- изменение коммуникации на занятиях;
- изменение структуры занятий;
- изменение структуры учащихся класса.

Вместо того, чтобы исключительно использовать числовые оценки, может быть создана лестница очков опыта (XP, от английского слова “experience” [Комлев 2006: 117]), на которую поднимается учащийся. Эти XP могут затем могут быть переведены в числовые оценки, которые присваиваются на основе того, сколько XP каждый ученик получил [Карр 2012: 32]. Так, например, на уроке иностранного языка может быть задано определенное количество единиц лексики, которое необходимо выучить. Каждая выученная учеником единица соответствуют одному очку опыта; сумма полученных очков в конце занятия может быть переведена в конкретную оценку.

Что касается изменения коммуникации, используемой в классе, завершение задания может быть обозначено фразой «приступить к поиску». Для изменения структуры занятий преподаватель может предложить выполнение «ежедневного задания», «еженедельного задания» и «глобального задания» и т.д. Чтобы изменить структуру класса, учитель может организовать учащихся в «гильдии» или «лиги», которые работают вместе, чтобы выполнить квесты и набрать очки.

Большинство современных компьютерных игр используют английский язык, и потому подросткам известны основные ключевые фразы, которые регулируют прохождение игровых заданий. Таким образом, слова и сочетания слов “start searching”, “daily quest / task”, “global quest / task”, “guild”, “league”, используемые на уроке иностранного языка, могут значительно повысить интерес учащихся к учебному процессу, а также нивелировать негативное отношение к учению. Это обусловлено тем, что вышеперечисленные элементы игр обуславливают актуализацию в памяти подростков определенного позитивного опыта, и потому они с энтузиазмом

включаются в учебный процесс, надеясь получить такой же позитивный опыт и в нем. При этом стоит отметить, что под вышеприведенными номинациями не кроется принципиально нового учебного методического содержания: классические педагогические понятия и команды представлены в новой «оболочке».

Структурное повествование может также выступать в качестве сильного мотиватора и подкрепления учебного материала, особенно если повествование соответствует учебному материалу [Калаева 2005: 24]. Например, подразделение по странам изучаемого языка может разделить учащихся на группы исследователей, которым каждая страна поручается для «исследования» и последующего сообщения о ней.

Для того, чтобы урок был реализован в форме онлайн-игры, необходимо заранее продумать сюжет, который станет «стержнем» квеста. В процессе обучения регулярно реальные бытовые ситуации переносятся на учебные для достижения лучших результатов: конкретные предметы (яблоки, ящики, игрушки и т.д.) в математических задачах в начальной школе, конкретные ситуации на уроках иностранного языка на протяжении всего изучения курса и т.д. Так, например, на уроке английского учащимся может быть предложено прохождение следующего квеста: “One day you wake up and find yourself on a bus riding to London. You have no idea how you've come here. You find a note in your pocket. It says: Look for answers in the Tower. So, you need to talk to five strangers in order to get to the Tower, and understand what has happened to you. Each of the strangers must give you an artifact that will help you to get to the place”. Таким образом, выполнение классических заданий на отработку навыков говорения (с использованием конкретной лексики, без которой получение «артефактов» невозможно) будет представлено в интересной для подростков форме, схожей с игровым квестом.

Игровая цель должна быть сформулирована иначе, чем учебная, хотя, несомненно, она базируется на конкретной теме, соответствующей учебному

плану. Так, например, на уроке английского языка в рамках изучения темы “Home sweet home” может быть использована следующая подводка и, соответственно, цель: “You are secret agents who need to hide their identity. You need to change your place of residence once again. Find a home that will help you conduct your secret activities”. Такая цель позволит учащимся усвоить большой объем теоретического материала, т.к. ознакомление с ним будет сопровождаться решением конкретных игровых задач (“choose a district”, “choose a house”, “choose furniture”, “get acquainted with neighbors” и т.д.).

В процессе внедрения геймификации в обучение необходимо в некоторой степени побудить в учащихся чувство конкуренции. Исследования продемонстрировали, что соревнования стимулируют учащихся к изучению материала и выполнению практических заданий [Stieglitz 2017: 56]. Это обусловлено тем, что каждый учащийся хочет увидеть свое имя в таблице лидеров. Селин Петше, преподаватель в Школе бизнеса и экономики Университета Уилфрида Лорье, использует турнирный модуль “TopHat” для вовлечения своих учеников в соревновательно-учебный процесс. Ранее, используя “iClicker” для опроса своих учеников по заданному чтению, Селин обнаружила, что использование турнирной функции, основанной на каком-то соревновании, усилило моральный дух и привело ее учащихся в восторг от демонстрации их понимания. Селин также отметила, что инструмент работал как отличный «эквалайзер» среди студентов: интроверты смогли продемонстрировать свои знания о материале и участвовать, не поднимая рук. Обзор рецензий усилил общую энергию класса — что особенно актуально в отношении занятий, которые проводятся в утреннее время [цит. по Калаева 2005: 24]. На примере задания “Secret agents” чувство конкуренции может быть пробуждено установкой на то, что первый ученик, выполнивший одну из игровых задач, получает двойные очки опыта. Рецензии на занятия могут озвучиваться не только педагогом, но и остальными учащимися при условии, что они будут использовать

исключительно иностранный язык.

Внедрение системы поощрения всего класса является эффективным средством реализации геймификации. Необходимо поощрять товарищество среди учащихся, создавая систему вознаграждений, где они достигают чего-то в команде [Карр 2012: 36]. Например, можно установить цель — 80% класса должны написать тест / контрольную работу на высокую оценку. На уроке иностранного языка может быть установлена цель в процессе изучения условных предложений: определенное количество учащихся должно написать итоговую контрольную, допустив не более 3-4 ошибок. На занятиях по отработке навыков говорения учащимся может быть предложено составить и рассказать текст на конкретную тему (“Museums in my town”, “Education in our country” и т.д.). Если же задача не выполняется, ученики, справившиеся с ней, должны оказать посильную помощь своим товарищам, т.е. должны проявить себя как членов одной команды.

В качестве награды могут быть даны все бонусные баллы класса, или даже организована какая-либо тематическая экскурсия. Так, например, если все учащиеся составили и озвучили тексты на тему “Museums in my town”, уместным представляется поход в один из музеев города во внешкольное время. Таким образом, учащиеся работают над тем, чтобы изучить материал вместе, вместо того, чтобы конкурировать, а ученики с самыми высокими достижениями помогают тем, кто их окружает.

Целесообразно применять технологию геймификации домашнего задания для поощрения неформального обучения: в конечном счете, преподаватели надеются, что игры переводят обучение в неформальную среду. Игры позволяют любознательности — и обучению — продолжаться после звонка. Так, например, может быть организована специфическая игра, направленная на «поиск сокровищ». Учитель иностранного языка может предложить учащимся перевести различные тексты, в котором кроются определенные «подсказки». Так, например, перед чтением текста может быть

написана загадка, ответ на которую кроется в тексте. Таким образом, учащемуся надо не просто перевести его, но и внимательно вчитаться, осмыслить содержание. После того, как учащиеся выполняют задания дома, они должны на уроке объединить свои усилия и сопоставить найденные ими в процессе выполнения домашнего задания «подсказки». Совместная деятельность позволит им найти «сокровище» — это может быть условный предмет («артефакт»), обнаружение которого предполагает выставление положительных оценок участникам команды, а также некоторое материальное вознаграждение (например, билеты на выставку, тематически связанную и изучаемой темой).

При включении геймификации в учебный процесс необходимо помнить о необходимости использования игровой механики, являющейся частью теории игр. Проблема большинства попыток включения технологии в образование состоит в том, что преподаватели ошибочно полагают, что выдача значка о победе подразумевает использование геймификации. Это неверно — теоретики игры раскрыли 24 способа действительно побудить игроков к участию. Для эффективного вовлечения учащихся в любую игру учитель должен понимать игровую механику [Stieglitz 2017: 101]. Игровая механика подразумевает сам принцип работы игры, ее причинно-следственные связи: поступив определенным образом, ученик получает определенный результат. Например, при прохождении испытаний учащиеся могут приобретать новые способности; определенное количество собранных ресурсов позволяет пройти вперед. Иными словами, все поступки учеников должны иметь определенные последствия, а от их выбора должен зависеть ход истории. В качестве эффективного, но трудоемкого приема можно использовать «развилку в сюжете». Если вспомнить задание, в котором необходимо добраться до Тауэра, то в нем сюжет может быть организован таким образом, что исход беседы с каждым из незнакомцев влияет на дальнейшее его развитие.

В любом образовательном процессе должны учитываться индивидуальные особенности учащихся, и в соответствии с этим принципом при включении геймификации в процесс обучения необходимо на начальном этапе провести тест Бартла на определение типа игроков. Есть четыре типа игроков, отличающихся различной психологической оценкой. Тест может быть проведен в формате викторины, позволяющей определить, к какому типу игроков относится тот или иной ученик. Необходимо понять, что нужно учитывать все четыре типа игроков в процессе разработки плана урока [Панфилова 2008: 93].

В соответствии с классификацией игроков по Р. Бартлу, выделяются 4 типа игроков [Bartle 2017]:

- киллеры;
- карьеристы;
- социофилы;
- исследователи.

Киллеры — это любители соревноваться. Их цель заключается в демонстрации своего превосходства над другими игроками. Их методы не всегда являются безобидными (необоснованная критика, создание препятствий для выполнения действий другим участником игры). Если «киллеры» желают делать что-то, то непременно так, чтобы это было лучше, чем у других.

Карьеристы — это «коллекционеры достижений». Наиболее важными показателями для них являются «ачивки», бейджи, баллы, рейтинги. Они соревнуются не с другими «игроками», а с системой — выжимают из нее максимум возможного. Основным приоритетом таких учащихся в процессе геймификации является получение XP.

Исследователям нравится все изучать и анализировать, их не заботят заработанные «очки» и «уровни». Вместо того, чтобы спросить совета, они

будут долго сравнивать характеристики или факты в поисках самостоятельного ответа на вопрос.

Социофилы — это любители общения. Их основной целью участия в процессе геймификации является коммуникативный контакт с другими «игроками».

Исходя из вышесказанного, можно отметить, что процесс включения геймификация в образовательную среду является многоступенчатым; он отражен на рисунке 1.

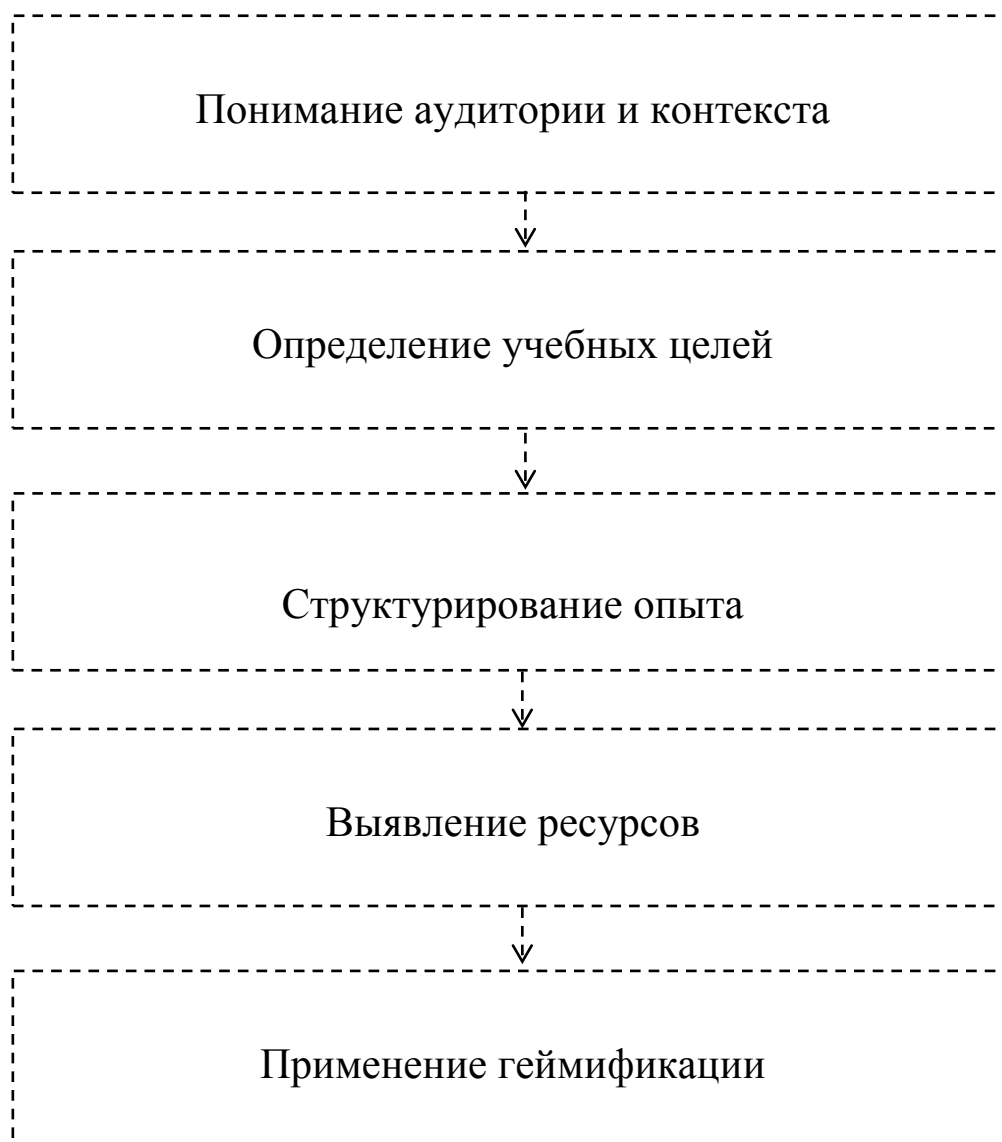


Рис. 1 Этапы внедрения геймификации в учебный процесс

Блок-схема начинается с того, что учитель знает, кто является его учениками, и где курс / обучение / инструкция вписываются в более обширную учебную программу. Контекст также относится к типу обучения и тому, где оно будет проходить (люди, группы, размер класса, лицом к лицу, онлайн). Идентификация «болевых точек» (факторов, которые препятствуют прогрессу в обучении) поможет учителю определить цели обучения и структурировать размещение игровых элементов в учебной программе. Затем преподаватель может начать определять ресурсы — уже существующие игры или те, которые он специально разработает, и которые могут варьироваться от сложных до очень простых. Наконец, учитель реализует стратегии геймификации.

Необходимо помнить о том, что цель состоит в геймифицировании процесса, а не результата [Shea 2014: 23]. Бен Леонг, доцент кафедры вычислительной техники Национального университета Сингапура (NUS) заявляет, что должно быть четкое понимание того, что геймификация не зависит от знаний или навыков. Геймификация напрямую влияет на взаимодействие и мотивацию, и это косвенно ведет к приобретению большего количества знаний и навыков.

Для многих преподавателей основным вопросом включения геймификации в процесс обучения является вопрос о том, какие игры использовать. Существует ряд уже разработанных, сложных игр, применимых к различным дисциплинам.

Нельзя сказать, что образование стало просто развлечением и игрой, но в каждом случае игры интегрируются в ряд других учебных мероприятий. Методы геймификации расширяют традиционные образовательные инструменты, такие как лекции, дискуссии, отчеты, домашние задания, поездки и тесты.

Методисты, которые против включения геймификации в образование, часто ссылаются на ненадлежащее использование вознаграждений в качестве

мотиватора. Критики утверждают, что полагание на игровые методы может быть вредным для внутренней мотивации. Получение значка для хорошо выполненной работы бессмысленно без понимания того, какие конкретные навыки вознаграждает этот значок. С этим нельзя не согласиться; игровые формы не могут быть использованы для замены педагогики, но могут быть использованы для улучшения общего опыта обучения.

1.3 Психолого-педагогические особенности учащихся 8-9 классов

Обучение в школе представляет собой достаточно сложный и многогранный процесс. Он предполагает не только передачу некоторого объема информации детям по конкретным предметам, но также и специфическую психологическую работу с формирующейся личностью, которая за период обучения переживает различные этапы взросления.

В российской школе контингент учащихся делится на три «звена»: младшее, среднее и старшее в соответствии с психологическими и возрастными характеристиками детей. Если младший школьный возраст считается периодом относительно спокойного анатомического и физиологического созревания тела ребенка, развития его психических процессов и развития характера, то средний школьный возраст — это во всех отношениях период беспокойного и быстрого, неравномерного роста ребенка. Этот период является переходным от детства к взрослой жизни: индивид уже не ребенок, но еще и не взрослый [Крутецкий 1976: 117-152].

Таким образом, на средней ступени обучения учеными выделяется определенный возрастной период: подростковый. Он приходится на период от 10-11 лет до 14-15 лет [Асеев 1989: 68].

Представленный возрастной период обладает своими особенностями. Несмотря на это, эта возрастная ступень обладает элементами предыдущей (детство), а также зачатками последующей ступени (ранняя юность)

[Коджаспирова 2001: 312].

Подростковый период, который также называют отроческим, является переходным. В первую очередь это касается биологического аспекта, т.к. именно в этом возрасте происходит половое созревание. Параллельно этому процессу другие биологические системы организма также достигают зрелости [Попова 2007: 90].

Как признают все психологи и педагоги [Лейтес 1971: 86-128], в подростковом возрасте развивается произвольность всех психических процессов. Подросток уже полностью самостоятельно может организовать свое внимание, память, мышление, воображение. Отмечается быстрое улучшение семантической логической памяти, концептуального мышления. В то же время мышление становится рефлексивным. Все эти новые качества психических процессов получают дальнейшее развитие в старшем школьном возрасте [Миньяр-Белоручев 1996: 206].

В социальном плане подростковая фаза является продолжением первичной социализации. Все подростки этого возраста являются школьниками, которые зависят от родителей или государства. Социальный статус подростка имеет незначительные отличия от детского. Немалое значение имеет социальный статус подростка в коллективе сверстников — именно на этом этапе развитие взаимодействие выходит на первый план, и выступает в качестве главного источника развития. Подростковый возраст, иными словами, отличается переориентацией с родителей на сверстников [Ушамирская 2012: 688].

Социальная переориентация подростков является одним из факторов, обуславливающих эффективность включения геймификации в процесс обучения. Воссоздание игровой механики в классном помещении предполагает максимально тесное взаимодействие учащихся, т.к. в большинстве случаев геймификация предусматривает достижение наилучшего результата лишь в совместной деятельности [Волков 1981: 163].

Этот возраст весьма противоречив в психологическом плане. Он характеризуется максимальными различиями в уровне и темпах развития. Подростковое чувство взрослости — это в основном новый уровень предвзятости, предвосхищающий позицию, которой подросток еще не достиг. Отсюда вытекают наиболее типичные возрастные конфликты и их рефракция в самосознании подростка. В общем, это период завершения детства и начала «вырастания» из него [Глухов 1993: 214].

Геймификация, включенная в образовательный процесс, может быть эффективна при нивелировании различий в темпах развития. Методика предполагает использование заданий различной сложности, с которыми справятся учащиеся с разными темпами развития; при этом выполнение разноуровневых заданий не приведет к возникновению конфликтов в коллективе, т.к. учащиеся представляют собой команду, являются «тиммейтами» (от англ. “teammate”), т.е. стремятся к единой цели. Индивидуальные задания, как правило, используются реже, и методика их включения в программу должна исключать возникновение негативных эмоций у учеников.

Известно, что в области человеческого развития можно проследить следующие закономерности:

- 1) индивидуальные аспекты, компоненты психики и даже органы человеческого тела развиваются неравномерно по отношению друг к другу;
- 2) физически, умственно и социально люди также развиваются неравномерно: в некоторых аспектах быстрее, в других — медленнее [Морозова 2009: 65].

Это побудило психологов и педагогов сформулировать закон неравномерного развития как индивидуальных аспектов и свойств растущего человека, так и темпов его общего развития.

Неравномерность психофизического развития в подростковом возрасте также объясняет применение геймификации в образовательном процессе.

Методика весьма разнообразна, и в то же время мобильна — ее средства и методы легко поддаются трансформации на любом этапе ее внедрения в процесс обучения. Иными словами, геймификация может быть скорректирована в соответствии с потребностями учащихся в конкретный период.

Помимо этого, было также обнаружено, что темп развития психики детей и школьников значительно превышает темп развития психики взрослого. В связи с этим необходимо вспомнить известное изречение Л.Н. Толстого о том, что «от пятилетнего ребенка до меня — только один шаг, от новорожденного до пятилетнего — страшное расстояние, от зародыша до новорожденного — пучина, а от существования до зародыша отделяет уже не пучина, а непостижимость».

В исследованиях С.Л. Рубинштейна, Л.С. Выготского, В.А. Крутецкого, А.Н. Леонтьева и других была установлена другая закономерность. Она выделяет так называемые сензитивные периоды в процессе человеческого развития. Сущность этой закономерности заключается в том, что для каждого отдельного вида психической деятельности существует оптимальное время наиболее интенсивного развития, которое получило наименование сензитивного периода [Андреев 2000].

Таким образом, для интеллектуального развития сензитивным периодом считается возраст до 13 лет. Это не означает, что после 13 лет не будет развития интеллектуальных способностей. Просто после 13 лет лучшие годы для интенсивного интеллектуального развития считаются в основном прошедшими. После 13 лет человек овладевает очень большим количеством интеллектуальных навыков, методов, но пик для сензитивного развития интеллектуальных способностей уже пройден.

Подростковый возраст является сензитивным для развития самосознания и самовоспитания. Применение геймификации предполагает перемещение большей части ответственности за свои действия

непосредственно на самих учащихся. Таким образом, сензитивность для развития вышеупомянутых аспектов может быть усилена посредством внедрения методики в обучение. Помимо этого, подростковый возраст сензитивен по отношению к закладыванию основ гипотетико-рассуждающего (абстрактно-логического) мышления. Форма представления заданий (например, учебных проектов, созданных в виде квестов (от англ. “quest”) — исследовательских «игр», направленных на познание окружающего мира) позволяет в полной мере развить подобную форму мышления. Постепенно логика суждений подростка, его обобщений и выводов увеличивается, его речь становится более образной, выразительной, доказательной и демонстративной. Понимание материала иногда происходит не через конкретизацию и иллюстрацию, а через рассуждения, доказательства, умозаключения [Крутецкий 1976].

Мир подростка — сложный мир ребенка и взрослого человека одновременно. Наряду с признанием определенных авторитетов, подросток всегда пытается выразить свое собственное суждение, показать свое положительное или отрицательное отношение к происходящему. Рост сознания и самосознания порождает повышенное стремление к независимости и самостоятельности, что часто проявляется в повышенной критичности по отношению к другим людям.

Критичность в подростковом возрасте отличается максимализмом, и потому в значительной мере может затруднять образовательный процесс. Геймификация же предполагает существование определенных критериев, в соответствии с которыми могут быть оценены успехи и достижения учащихся в их деятельности. Таким образом, ученики, процесс обучения которых протекает с использованием методики геймификации, имеют определенную шкалу, которая позволяет им относительно адекватно оценивать действия сверстников. Это не только ускоряет образовательный процесс, но также предотвращает возникновение различных конфликтов

между учащимися.

Для подросткового возраста является характерным желание утвердиться, «что-то значить», проявить себя самым неожиданным образом, привлечь внимание любой ценой. Многие психологи и педагоги связывают это с кризисом полового созревания, который часто имеет место в эмоциональных переживаниях, амбициях, бурных фантазиях и самоуверенном поведении.

Таким образом, подростки стремятся утвердить свой авторитет в коллективе сверстников, а геймификация, в которой возможна фиксация достижений, может в значительной мере способствовать этому процессу. Выполнение сложного задания, успех в прохождении сложного «квеста», высокий уровень очков («опыта», или «XP») не допускает возможности, что достижения учащихся будут проигнорированы. Все их успехи имеют материальную фиксацию, что способствует удовлетворению их конкретных возрастных потребностей. Это создает благоприятный психологический климат в классном помещении, что, несомненно, делает процесс обучения более эффективным.

Подростковый возраст характеризуется способностью к творческому воображению и фантазии, точностью и глубиной мыслительной деятельности, повышенным интересом к любимым предметам.

Формы заданий, которые используются в геймифицированном образовательном процессе, не обуславливают строгого порядка выполнения тех или иных учебных действий. Иными словами, учащимся может быть использован творческий подход к выполнению заданий, что не только сохранит длительный интерес, но также позволит достичь максимально высоких результатов, а также удовлетворить конкретные возрастные психические потребности подростков.

Как показывают исследования, проведенные российскими и зарубежными педагогами и психологами [Кон 1998], существует ряд

факторов, которые играют самую значительную роль в формировании позитивного отношения подростков к обучению. Они включает в себя идейное и научное содержание учебного материала, его связь с жизнью и практикой, проблематику и эмоциональность, характер презентации, организация поисковой когнитивной деятельности, которая дает учащимся возможность испытать радость независимых открытий. Необходимо также снабдить подростков рациональными методами обучения, которые являются необходимым условием успеха [Волков 1981]. Наряду с этим, подростки остаются очень восприимчивыми ко всему конкретному, которое может быть непосредственно видно, слышно, тронуто. Поэтому визуальный обучающий материал воспринимается ими очень хорошо. В то же время развивается вторая сигнальная система, благодаря которой учащийся самостоятельно получает определенные обобщения, выводы, а также находит причины явлений. Кроме того, учащиеся среднего школьного возраста имеют больше возможностей в области теоретического мышления, чем младшие школьники [Божович 1968: 378].

Таким образом, специфика формирования позитивного отношения подростков к обучению является одним из основополагающих факторов, обуславливающих релевантность включения методов геймификации в образовательный процесс. Так, идейное и научное содержание учебного материала может быть методами геймификации связано с практикой. Так, например, на уроке биологии достижение может быть получено лишь при проращивании ростков зерен (необходимо знание особенностей процесса), а на уроке иностранного языка сведения о следующей «локации» (от англ. “location”) могут быть раскрыты лишь после проведения беседы на конкретную тематику (необходимо наличие коммуникативной компетенции: знание грамматики, лексики, фонетических правил и т.д.) [Василькова 2011: 113]. Характер презентации, который предполагает геймификация, также интересен и близок подросткам: практически все они играют в

компьютерные игры вне школы, и потому им будет легче действовать в соответствии с уже знакомыми схемами. Эмоциональность также является очевидным результатом включения методов геймификации в образовательный процесс — подросткам интересна подобная форма организации обучения, а также она предполагает интенсивное взаимодействие учащихся, использование нестандартных подходов к решению задач. Визуальное обеспечение не только служит как средство наглядности, но также позволяет в сознании подростков создать установку о значимости процесса, его материальном результате. Таким образом, использование методов геймификации, решая ряд многоаспектных задач, позволяет сформировать у подростков положительное отношение к учению.

В процессе обучения формируются как способности, так и черты характера человека. Поэтому современная школа ставит своей задачей адаптироваться к возрастным характеристикам детей и, принимая во внимание эти особенности, дальше вести растущую личность, помогая ей подняться на следующую ступень развития. В этом случае следует также учитывать акселерацию, то есть ускоренное умственное и физическое развитие детей в наше время. По мнению Л.С. Выготского, «только то обучение хорошее, что идет впереди развития» [цит. по Андреев 2000: 301].

Помимо психического развития, подростки также изменяются физически — развитие органов происходит быстро и крайне неравномерно. Подростковые движения плохо скоординированы, стремительны, угловаты. Зачастую это результирует в возникновение психологических проблем, связанных с застенчивостью. В геймифицированном учебном процессе физические качества не имеют какого-либо значения, т.к. акцент смещен на интеллектуальное развитие. Это позволяет учащимся абстрагироваться от навязчивых идей, которые создают психологический дискомфорт, и в полной мере погрузиться в обучение.

Итак, подводя итог, можно сказать, что в личности подростка

формируются следующие характеристики: формирование мировоззрения, независимость суждений, увеличение потребности в нравственном облике человека, формирование чувства собственного достоинства, стремление к самообразованию. Для мотивационной сферы старшеклассника характерно сочетание и взаимопроникновение широких социальных и когнитивных мотиваций, которые пересекаются в процессе обучения. Психофизические качества подростков обуславливают эффективность включения геймификации в процесс обучения, т.к. она удовлетворяет их основные возрастные потребности. Это, несомненно, может привести к достижению высоких результатов в образовательном процессе.

ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКОЕ ВНЕДРЕНИЕ МЕТОДОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ПРОЦЕСС ИЗУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

В этой части исследования описывается педагогический эксперимент, проведенный для измерения влияния различных игровых элементов, повышающих мотивацию для активизации академической производительности в процессе обучения иностранному языку в средней школе.

2.1 Оценка и интерпретация результатов констатирующего этапа эксперимента

Прежде, чем провести педагогический эксперимент, было принято решение подробно ознакомиться с содержанием этого метода исследования. Было выявлено, что педагогический эксперимент — это метод исследования, который используется с целью выяснения эффективности применения отдельных методов и средств обучения и воспитания.

Подготовительный этап проведения педагогического эксперимента предполагает решение ряда задач, а именно [Колмогорова 2012: 32]:

- точное определение цели и задач педагогического эксперимента;
- точное описание условий педагогического эксперимента;
- определение контингента детей в связи с целью проведения педагогического эксперимента;
- точное описание гипотезы исследования.

Итак, целью проведения педагогического эксперимента было обозначено доказательство целесообразности использования геймификации в качестве средства повышения эффективности процесса изучения

иностранного языка в средней школе. В соответствии с этим были определены задачи педагогического эксперимента, которые совпадают с этапами его проведения:

1) проведение первичной диагностики по выявлению уровня мотивации и интереса школьников к изучению английского языка, а также по определению существующего уровня предметных знаний;

2) проведение формирующей работы по увеличению уровня мотивации и интереса школьников к изучению английского языка посредством методов геймификации, что в конечном счете должно повысить существующий уровень предметных знаний;

3) проведение вторичной диагностики с целью выявления эффективности проведенной формирующей работы.

Также были определены условия проведения педагогического эксперимента. Местом проведения педагогического эксперимента была выбрана МБОУ СОШ №17 г. Полевской. Было решено, что проведение формирующей работы при сравнении групп будет носить пролонгированный характер.

Контингент детей был определен следующий — учащиеся 9-х классов. В связи с тем, что сопоставление результатов невозможно в группах из одного класса (9 «А»), т.к. в нем невозможно дифференцировать формирующий этап исследования, в ход эксперимента был вовлечен параллельный 9 «Б» класс.

Гипотеза педагогического исследования звучит следующим образом: предполагается, что использование методов геймификации на уроках английского языка в 9-м классе позволит нивелировать трудности, которые связаны с особенностями психофизического развития учащихся, возникающие в образовательном процессе, и, соответственно, повысить уровень мотивации и интереса школьников к изучению английского языка.

Повышение мотивации и интереса к изучению иностранного языка должно привести к повышению уровня предметных знаний.

Также на подготовительном этапе работы был собран материал для проведения диагностики и формирующей работы.

После того, как была определена структура и содержание эксперимента, а также подобран материал по его проведению, был осуществлен переход к непосредственному его проведению.

Всего в эксперименте приняло участие 30 человек — по 15 в каждом классе. Несмотря на то, что фактическое количество учеников в 9 «Б» классе больше, нам было необходимо определить равное количество участников педагогического эксперимента в обеих группах. Это позволило обеспечить чистоту исследования.

В целях соблюдения принципа конфиденциальности, в данной работе не указываются полные личные данные учащихся. Участники обеих групп представлены в таблице 1.

Таблица 1

Деление учеников на группы

№	1 (9 «А»)	2 (9 «Б»)
1	Валя В.	Коля М.
2	Кирилл М.	Дима О.
3	Полина О.	Женя С.
4	Катя Е.	Настя С.
5	Ксюша К.	Саша Т.
6	Ангелина Р.	Женя Х.
7	Вадим Ш.	Лена Ц.
8	Кирилл П.	Настя Ш
9	Полина М.	Катя Ж.
10	Максим К.	Карина К.

11	Лиза У.	Витя К.
12	Настя Ц.	Илья П.
13	Настя Ш.	Рома Б.
14	Вика С.	Даша П.
15	Леша К.	Катя М.

Возраст учащихся 14-15 лет.

В первой группе использовалась геймификация образовательного процесса с целью формирования интереса учащихся к изучению английского. Для того, чтобы оценить эффективность использования этого метода, во второй группе был задействован стандартный способ изложения материала. Таким образом, использование двух различных подходов при объяснении одного и того же материала позволило сравнить их эффективность.

Решение тех или иных образовательных задач в процессе изучения русского языка, как уже было отмечено, подразумевает процесс, включающий в себя несколько этапов: констатирующий, формирующий и контрольный. На констатирующем этапе производится диагностика наличия и уровня сформированности навыков и умений учащихся; на формирующем проводится непосредственная работа по их формированию; на контрольном осуществляется оценка эффективности проведенной работы. Как правило, содержание констатирующего и контрольного этапов совпадают, а различие заключается в интерпретации полученных в ходе их проведения результатов.

Каждый из этапов педагогического проекта или эксперимента должен проводиться в соответствии с рядом методических рекомендаций, предъявляемых к процессу. Они формируются не только в соответствии с основными законами педагогики и психологии, но также и в зависимости от конкретного этапа обучения, образовательных задач и целей, уровня успеваемости учащихся и т.д.

В начале проведения диагностического исследования нами было принято решение зафиксировать средний балл учащихся, что позволит получить представление об уровне успеваемости каждого из них. Это обусловлено тем, что уровень сформированности учебных компетенций, а, соответственно, и уровень интереса к изучению конкретного предмета, в значительной мере определяет успеваемость школьников. Более того, выявление уровня успеваемости учащихся на констатирующем этапе позволит в дальнейшем на контрольном этапе определить эффективность проведения формирующего этапа исследования. Выявление среднего балла осуществляется на основании данных, представленных в классном журнале.

Так, в классах, в которых проводился педагогический эксперимент, были определены следующие средние баллы успеваемости по английскому языку (таблица 2).

Таблица 2

Уровень успеваемости учащихся по группам

№	1 (9 «А»)	Ср. балл	2 (9 «Б»)	Ср. балл
1	Валя В.	4,1	Коля М.	3,9
2	Кирилл М.	3,8	Дима О.	3,9
3	Полина О.	3,9	Женя С.	4,4
4	Катя Е.	4,3	Настя С.	3,5
5	Ксюша К.	4,5	Саша Т.	4,1
6	Ангелина Р.	4,0	Женя Х.	3,4
7	Вадим Ш.	3,4	Лена Ц.	4,3
8	Кирилл П.	3,5	Настя Ш.	4,6
9	Полина М.	3,8	Катя Ж.	3,8
10	Максим К.	3,7	Карина К.	4,1
11	Лиза У.	4,0	Витя К.	4,0
12	Настя Ц.	3,6	Илья П.	4,3

13	Настя Ш.	4,3	Рома Б.	3,2
14	Вика С.	4,6	Даша П.	4,1
15	Леша К.	3,9	Катя М.	3,8

Так, мы определили успеваемость каждого из учащихся, что позволяет нам определить среднюю успеваемость по группам. Итак, средняя успеваемость в каждой группе:

Группа 1 (9 «А») — 3,8 балла.

Группа 2 (9 «Б») — 4,0 балла.

Как мы можем видеть, средний балл успеваемости в двух группах находится приблизительно на одном уровне, и при этом он может быть повышен. В данном случае мы можем видеть уровень сформированности учебных компетенций: он является не вполне достаточным, т.к. наблюдается некоторое отсутствие мотивации к обучению, невысокая успеваемость у отдельных учащихся, затруднения в освоении специфического материала.

Помимо определения среднего балла успеваемости, также было проведено анкетирование среди учащихся, которое позволило определить уровень их интереса к английскому языку. Это объясняется тем, что эффективность обучения, и, соответственно, уровень сформированности учебных компетенций, от которых зависит способность достижения предметных результатов, напрямую связаны с уровнем заинтересованности школьников в предмете. Анкета представлена в приложении 1 (см. Приложение 1). Базисом для создания анкеты послужила авторская анкета В.В. Волосновой [Волоснова 2018: 9], которая сформировала ее с целью изучения мотивации учащихся. Авторская анкета была интерпретирована и приспособлена под потребности педагогического эксперимента, в рамках которого имело значение выявление уровня мотивации к изучению английского языка.

Метод оценки и интерпретации ответов на вопросы анкеты

представлен в приложении 1 (см. Приложение 1).

Качественная интерпретация результатов анкетирования:

10-15 баллов: низкий уровень заинтересованности в учебной деятельности по английскому языку;

16-23 балла: средний уровень заинтересованности в учебной деятельности по английскому языку;

24-30 баллов: высокий уровень заинтересованности в учебной деятельности по английскому языку.

Результаты анкетирования продемонстрировали результаты, которые отражены в таблице 3.

Таблица 3

Уровень заинтересованности учащихся в предмете

№	1 (9 «А»)	Балл, полученный в результате анкетирования	2 (9 «Б»)	Балл, полученный в результате анкетирования
1	Валя В.	24	Коля М.	19
2	Кирилл М.	21	Дима О.	20
3	Полина О.	20	Женя С.	27
4	Катя Е.	27	Настя С.	14
5	Ксюша К.	28	Саша Т.	27
6	Ангелина Р.	23	Женя Х.	14
7	Вадим Ш.	12	Лена Ц.	26
8	Кирилл П.	12	Настя Ш.	28
9	Полина М.	19	Катя Ж.	21
10	Максим К.	20	Карина К.	29
11	Лиза У.	14	Витя К.	24

12	Настя Ц.	17	Илья П.	26
13	Настя Ш.	28	Рома Б.	14
14	Вика С.	30	Даша П.	25
15	Леша К.	22	Катя М.	17

Полученные результаты позволяют нам определить средний уровень заинтересованности в предмете в каждой группе. Итак, средний уровень заинтересованности в предмете в каждой группе составляет:

1 группа (9 «А») — 21,2 балла;

2 группа (9 «Б») — 22,6 балла.

Также было определено уместным проведение тестирования на выявление уровня существующих предметных знаний у учащихся. Карточки для проведения тестирования представлены в приложении 2 (см. Приложение 2).

Как можно видеть, предложены различные варианты карточек. Это не только обеспечивает чистоту исследования по причине обеспечения нескольких вариантов тестирования, но также позволяет использовать на контрольном этапе задания, отличающиеся от таковых на констатирующем этапе.

Всего тестирование предполагает выполнение 6 заданий, каждое из которых оценивается максимум в 3 балла. Критерии оценивания выполнения заданий следующие:

0 баллов: задание не выполнено вовсе

1 балл: допущено много ошибок;

2 балла: допущены ошибки, но в целом задание выполнено верно;

3 балла: задание выполнено верно или с незначительными ошибками.

Таким образом, максимальное количество баллов, которое можно набрать за тестирование — 18, минимальное — 0.

Качественная интерпретация результатов тестирования:

0-6 баллов: низкий уровень предметных знаний по английскому языку;

7-13 балла: средний уровень предметных знаний по английскому языку;

14-18 баллов: высокий уровень предметных знаний по английскому языку.

В результате тестирования были получены результаты, которые отображены в таблице 4.

Таблица 4

Уровень предметных знаний учащихся обеих групп

№	1 (9 «А»)	Балл, полученный в результате тестирования	2 (9 «Б»)	Балл, полученный в результате тестирования
1	Валя В.	15	Коля М.	10
2	Кирилл М.	14	Дима О.	11
3	Полина О.	13	Женя С.	16
4	Катя Е.	18	Настя С.	9
5	Ксюша К.	18	Саша Т.	17
6	Ангелина Р.	16	Женя Х.	16
7	Вадим Ш.	9	Лена Ц.	16
8	Кирилл П.	8	Настя Ш.	18
9	Полина М.	10	Катя Ж.	7
10	Максим К.	9	Карина К.	18
11	Лиза У.	8	Витя К.	13
12	Настя Ц.	8	Илья П.	14
13	Настя Ш.	17	Рома Б.	8

14	Вика С.	17	Даша П.	15
15	Леша К.	5	Катя М.	16

Полученные результаты позволяют нам определить средний уровень предметных знаний по английскому языку в каждой группе. Итак, средний предметных знаний по английскому языку в каждой группе составляет:

1 группа (9 «А») — 12,3 балла;

2 группа (9 «Б») — 13,6 балла.

Как можно видеть, в обеих группах уровень предметных знаний находится на среднем уровне. Вполне очевидно, что этот показатель может быть повышен, попытка чего и будет осуществлена посредством внедрения в образовательный процесс методов геймификации.

Некоторую эффективность диагностики также может продемонстрировать метод наблюдения, поэтому было решено включить его в ход проведения педагогического эксперимента. Нами было выявлено, что учащиеся обоих классов проявляют некоторую заинтересованность на уроках английского языка, которая обуславливает их достаточно успешное освоение учебной программы. При этом нами было отмечено, что не всегда они достаточно активно ведут себя на уроках, не всегда обращаются к дополнительным источникам с целью получения информации, не умеют осуществлять высокоэффективную коммуникацию и взаимодействие друг с другом. Также не все учащиеся могут свободно отвечать на вопросы преподавателя, испытывают некоторые затруднения. Некоторые учащиеся проявляют скованность. Помимо этого, некоторые учащиеся допускают большое количество ошибок при устных ответах, при этом изучение их тетрадей показывает, что в письменных работах таких ошибок намного меньше. Это говорит о том, что необходима работа по повышению уровня интереса школьников к изучению английского языка, который является необходимым условием достижения высоких предметных результатов.

Следует отметить, что на констатирующем этапе изучения уровня интереса школьников к изучению грамматики русского языка среди учащихся 9-х классов были использованы все диагностические методики, представленные выше. Это позволило изучить проблемный аспект со всех сторон, получить наиболее актуальные и реальные сведения. Верная диагностика на начальном этапе процесса решения любой педагогической проблемы в значительной мере определяет успех следующего за ним формирующего этапа, а также в сопоставлении с результатами контрольного этапа исследования позволит максимально точно определить эффективность последующей работы.

2.2 Специфика проведения формирующего этапа эксперимента

Одной из задач, поставленных в начале проведения педагогического эксперимента, являлось изменение отношения школьников к учебному процессу. Для этого представлялось целесообразным преобразование всех факторов, которые позволили бы привести образовательную деятельность в соответствие со стилем игры. Иными словами, необходимо было предоставить учащимся возможность ощущать себя частью не только школы, но и игрового мира.

В связи с этой задачей учебный процесс был значительно преобразован по целому ряду параметров. Каждое из этих преобразований подробно описано ниже.

Зарабатывание очков

Первое нововведение, которое оказалось целесообразным — это система зарабатывания, или набора очков. При этом следует упомянуть ее специфику. В процессе обсуждения этой стратегии геймификации с другими педагогами, а также психологом школы было принято решение не давать учащимся «штрафные» очки за неверные действия, а награждать ими лишь в

случае успеха. Дело в том, что штрафование в данном случае могло повлечь за собой негативные последствия, основным среди которых является демотивация. Зарабатывание очков, наоборот, мотивирует учащихся на повторение действий, повлекших за собой положительный результат. Таким образом, абсолютно все учащиеся в начале эксперимента имели нулевой «рейтинг», и в дальнейшем могли лишь повышать его.

Также в начале проведения формирующего этапа эксперимента стало очевидным, что учащимся необходимо дать полное представление о процессе зарабатывания очков. Так, школьникам было предложено несколько вариантов их получения. Такой подход был обусловлен тем фактом, что включение в процесс «игры» опцию, при которой было бы обязательно выполнять те или иные действия, могли бы привести к нежелательным последствиям, а именно — к снижению желания детей принимать участие в специфически организованном учебном процессе.

Стратегия, в соответствии с которой учащиеся имеют свободу выбора действий, посредством которых они могли бы зарабатывать очки была вдохновлена видеоигрой “Devil May Cry” — в ней игроку предоставляется возможность выбора орудия, с помощью которого тот мог бы проходить испытания. В соответствии с правилами игры, персонаж зарабатывает как можно больше очков, принимая непосредственное участие в событиях. Так, аналогичный подход был применен в учебном процессе — выполнение минимального объема работы никак не вредило бы учащимся, однако награждены были бы лишь те, кто заработал максимальное количество баллов, т.е. те учащиеся, которые приложили наибольший объем усилий. Иными словами, подобный подход предположительно должен был простимулировать учеников на выполнение дополнительных учебных действий.

Формирование уровневой системы в классе

Для того, чтобы предыдущее указанное нововведение в учебный процесс было признано эффективным, необходимо было обеспечить условия, при которых его результат можно было бы назвать зримым. Помимо этого, существовала необходимость в обеспечении у учащихся чувства роста в конкретной предметной области. В связи с этим была введена уровневая система, предполагавшая существование различных уровней в процессе освоения предмета. Так, набор определенного количества очков подразумевал переход на следующий уровень. Соответственно, повышение уровня учащегося дарило ему ощущение того, что он приобрел определенные знания и навыки.

В процессе формирования рейтинговой системы в классе важным вопросом стала система распределения уровней. В данном аспекте было принято перенять опыт RPG-игры “Final Fantasy”, в которой достижение первых уровней проходит достаточно легко и быстро, а по мере их повышения необходимо получать все больше опыта. Подобная система была перенесена нами в условия образовательного процесса. Так, достижение первых уровней, предположительно, должно было мотивировать учащихся на их дальнейшее повышение, и, соответственно, приобретение предметных и метапредметных знаний, умений и навыков.

Важно отметить, что уровневая система значительно отличается от рейтинговой. Если при первом подходе учащиеся стремятся к собственному росту, то при втором в первую очередь ориентируются на своих одноклассников. Перед проведением формирующей работы было принято решение отказаться от применения рейтинговой системы в классе по причине ее непредсказуемости — учащиеся могли не только быть мотивированы на повышение своего рейтинга, но также и потерять интерес к учебной деятельности в силу его невысоких показателей. Применение системы уровней в противовес рейтинговой системе также обусловлено

необходимостью обеспечения индивидуализированного подхода к учащимся в образовательном процессе.

Макет уровней можно найти в приложении 3 (см. Приложение 3). Мы сформировали общее количество очков на четырех 75-балльных тестах, 14 домашних заданиях (по 15 очков каждое), 13 заданиях по работе с дополнительными источниками (по 5 очков каждое), посещаемости (1 балл — каждый день) на 25 дней. Таким образом, если бы учащиеся относились к образовательному процессу как к традиционно структурированному, они все равно могли бы получить уровень «1». Учащиеся также были проинформированы о количестве очков, которые им нужны для каждого уровня. Эти очки были фиксированы, и их количество не менялось в зависимости от каких-либо обстоятельств.

Работа по принципу «задача в задаче»

Включение относительно малозначительных задач в задачи, более крупные по своему объему, является неотъемлемой частью множества видеоигр. Примером является популярная игра “Super Mario Brothers”. В рамках игры установлена долгосрочная цель, заключающаяся в спасении принцессы. Эта цель разбита на среднесрочные задачи (уровень 1, 2 и т.д.). Среднесрочные задачи, в свою очередь, представлены множеством краткосрочных задач («пройдите это место», «соберите эти три предмета» и т.д.). Такой подход является очень эффективным не только в мире игр, но также и в учебной деятельности, и по этой причине он был перенесен нами в образовательный процесс.

Есть множество шагов, которые учащимся необходимо выполнить для повышения своих уровней. Эти шаги представлены заданиями различных типов: домашняя работа, проблемные задания, поиск дополнительной информации по теме и др. Выполнение различных краткосрочных шагов позволяет учащимся набирать очки, и, соответственно, повышать свой уровень. Прохождение каждого уровня представляет собой выполнение

среднесрочной цели. Соответственно, получение последнего уровня является долгосрочной целью, которая влечет за собой определенную награду, о которой будет рассказано ниже.

Особый язык, используемый на занятиях

Как известно, для мира видеоигр характерным является использование особого языка, насыщенного терминологией. Помимо этого, язык игрового мира изобилует сленгом. Использование специфического языкового кода позволяет игрокам окунуться в атмосферу игровой деятельности, установить друг с другом контакт, основанный на общих интересах, а также облегчить процесс взаимопонимания. Последний фактор особенно важен в процессе игры, т.к. зачастую факт победы определяется скоростью реакции и последующего обмена командами между игроками.

Принимая во внимание вышеуказанные факторы, было принято решение привнести изменения в язык, используемый в классной обстановке. Предполагалось, что это позволит усилить эффект того, что учащиеся не просто учатся, но также и находятся в искусственно воссозданном в школьной обстановке игровом мире. Помимо этого, использование особого языка предположительно должно было нивелировать определенные психологические трудности, возникающие у школьников в процессе обучения.

Первое важное решение, которое было принято относительно языковых особенностей — это отказ от терминов «тест», «проверочная работа», «экзамен». Такой подход обусловлен тем фактором, что эти слова могут вызывать психологическое беспокойство и даже панику у учащихся. Совершенно очевидной стала необходимость замена этих слов на более позитивные, вызывающие положительные эмоции у учащихся. Помимо этого, слова-«замены» должны ассоциироваться с миром игр у учащихся. Предполагалось, что это позволит поддерживать благоприятный психологический климат в классе, а также нивелировать возможные

стрессовые ситуации. Так, в процессе проведения формирующей работы активно использовались такие слова, как «квест», «раш», «пуш» и др.

Иные термины, которые использовались в ходе проведения формирующего этапа исследования, указаны в приложении 4 (см. Приложение 4).

Ведение аккаунтов

Вполне очевидным является тот факт, что внедрение геймификации в процесс обучения представляется невозможным без ведения аккаунтов — своеобразных «личных дел» учащихся, в которых фиксируются все их достижения. Аккаунты необходимы для последовательного отслеживания прогресса каждого из учащихся.

Аккаунты были созданы в электронном виде в программе “Microsoft Excel”. В каждой отдельной колонке фиксировались очки и навыки учащихся. Все показатели, имеющие количественное исчисление, суммировались. Помимо этого, в аккаунтах фиксировались даты, а также задания, за которые учащиеся получили те или иные баллы.

Обновление аккаунтов осуществлялось после каждого занятия учителем, а также «гейм-мастером» — учащимся, назначенным главным на конкретном уроке. От занятия к занятию роль гейм-мастера на себя примеряли разные ученики.

Введение системы «штрафов», характерных для игрового мира

Учащиеся не всегда, как известно, могут поддерживать дисциплину на уроках, и более того — соблюдать дополнительные правила, введенные в процессе геймификации учебного процесса. При этом ясно, что нарушения должны каким-либо образом фиксироваться, иначе они могут принять систематический характер.

Так, принимая во внимание вышесказанное, мы решили ввести систему штрафных очков. Они начислялись при неверном выполнении учащимися отдельных заданий. Эта штрафная санкция являлась наиболее лояльной из

всех. Помимо этого, в учебном процессе использовались «касты» — замечания, которые определяли некоторые действия учащихся. Так, например, ученик, не выучивший дома необходимую лексику, мог получить задание не только выучить слова, но также и составить рассказ с их использованием. Самой жесткой мерой наказания являлся «бан». Под ним подразумевалось временное отстранение учащегося от выполнения задания в случае грубого нарушения правил учебного и игрового процессов. Так, к примеру, если обнаруживалось, что учащийся при выполнении домашнего задания использовал пособие с готовыми решениями, он отстранялся от выполнения какого-либо задания на уроке, что мешало ему заработать необходимые очки. Следует признать, что использование такой меры должно носить окказиональный характер. Это условие было с успехом выполнено, т.к. учащиеся после первого «бана» понимали, что наказание негативно влияет на процесс накопления очков.

Обеспечение учащихся инструкциями к участию в геймифицированном учебном процессе

Геймифицированный образовательный процесс — совершенно новый для учащихся вид деятельности. В связи с этим представляется необходимым предоставить четкие инструкции учащимся относительно участия в нем. Так, подобно тому, как в видеоиграх используются «гайды» — инструкции с правилами игры, аналогичное средство нужно использовать в процессе обучения во избежание недопонимания и возможных трудностей.

Так, еще перед началом проведения формирующей работы всем учащимся были предоставлены в печатном виде инструкции, или так называемые гайды. Такой термин соответствует игровому миру, и потому его употребление в классной обстановке представляется приемлемым. В гайдах были описаны основные моменты, которые будут внесены в процесс обучения с целью геймифицировать его. В них содержались инструкции поведения в классе, специфика набора очков, особенности перехода на

последующие уровни. Также в гайдах был расположен словарь с игровой терминологией, значительная часть которой использовалась на протяжении всей формирующей работы.

2.3 Оценка и интерпретация результатов контрольного этапа эксперимента

На контрольном этапе педагогического эксперимента нами был проведен срез, аналогичный тому, который проводился на констатирующем этапе. Мы анализировали эффективность использования способов формирования интереса школьников к изучению английского языка средствами геймификации. Повышение интереса, в свою очередь, должно было способствовать повышению уровня предметных знаний.

На этом этапе нами был повторно зафиксирован средний балл учащихся, что позволило получить представление об уровне успеваемости каждого учащегося после того, как был проведен формирующий этап исследования (оценки, полученные в ходе работы, оказали влияние на средний балл). Это позволило нам частично определить эффективность проведенной формирующей работы. Уровень успеваемости учащихся (их средний балл) отражен в таблице 5.

Таблица 5

Уровень успеваемости учащихся по группам

№	1 (9 «А»)	Ср. балл	2 (9 «Б»)	Ср. балл
1	Валя В.	4,2	Коля М.	4,0
2	Кирилл М.	3,9	Дима О.	3,9
3	Полина О.	3,9	Женя С.	4,4
4	Катя Е.	4,4	Настя С.	3,6
5	Ксюша К.	4,6	Саша Т.	4,0

6	Ангелина Р.	4,1	Женя Х.	3,3
7	Вадим Ш.	3,5	Лена Ц.	4,4
8	Кирилл П.	3,6	Настя Ш.	4,6
9	Полина М.	3,9	Катя Ж.	3,9
10	Максим К.	3,8	Карина К.	4,0
11	Лиза У.	4,1	Витя К.	4,1
12	Настя Ц.	3,6	Илья П.	4,2
13	Настя Ш.	4,3	Рома Б.	3,1
14	Вика С.	4,7	Даша П.	4,2
15	Леша К.	3,9	Катя М.	3,9

Так, мы определили успеваемость каждого из учащихся, что позволяет нам определить среднюю успеваемость по группам. Итак, средняя успеваемость в каждой группе:

Группа 1 (9 «А») — 4,0 балла;

Группа 2 (9 «Б») — 4,0 балла.

Сопоставим полученные результаты средних баллов успеваемости по группам с теми, которые были получены нами на констатирующем этапе:

Группа 1 (9 «А»): $4,0 - 3,8 = 0,2$ балла;

Группа 2 (9 «Б»): $4,0 - 4,0 = 0$ баллов.

Наглядно динамика изменения среднего балла учащихся в обеих группах представлена на рисунке 2.

Как мы можем видеть, большая эффективность использования метода относительно балла успеваемости наблюдается в первой группе, т.е. в той, в которой был проведен формирующий этап педагогического эксперимента. Во второй группе, в которой был использован стандартный метод изложения материала, общий средний балл остался неизменным, в то время как средние баллы отдельных учащихся несколько изменились.

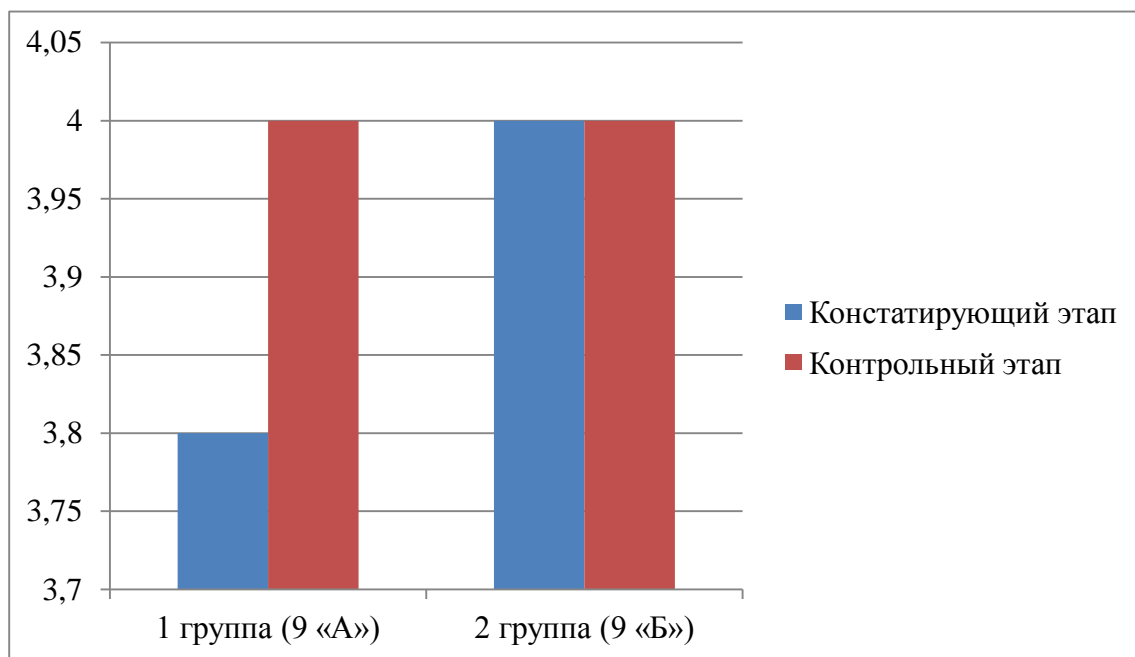


Рис.2 Динамика уровня успеваемости в обеих группах

Помимо определения среднего балла успеваемости, нами было также решено повторно провести анкетирование среди учащихся, которое позволило бы определить уровень их интереса к учебному предмету, который возник после проведения формирующей работы. Анкета и метод оценки и интерпретации ответов на вопросы анкеты представлены в приложении 1 (см. Приложение 1).

Результаты анкетирования показали результаты, которые отображены в таблице 6.

Уровень заинтересованности учащихся в предмете

№	1 (9 «А»)	Балл, полученный в результате анкетирования	2 (9 «Б»)	Балл, полученный в результате анкетирования
1	Валя В.	26	Коля М.	19
2	Кирилл М.	23	Дима О.	21
3	Полина О.	21	Женя С.	27
4	Катя Е.	28	Настя С.	13
5	Ксюша К.	28	Саша Т.	28
6	Ангелина Р.	24	Женя Х.	13
7	Вадим Ш.	13	Лена Ц.	26
8	Кирилл П.	14	Настя Ш.	28
9	Полина М.	21	Катя Ж.	21
10	Максим К.	21	Карина К.	28
11	Лиза У.	16	Витя К.	25
12	Настя Ц.	18	Илья П.	25
13	Настя Ш.	29	Рома Б.	15
14	Вика С.	30	Даша П.	25
15	Леша К.	23	Катя М.	17

Полученные результаты позволяют нам определить средний уровень заинтересованности в предмете в каждой группе. Итак, средний уровень заинтересованности в учебном процессе в каждой группе составляет:

1 группа (9 «А») — 22,4 балла;

2 группа (9 «Б») — 22,6 балла.

Наглядно динамика заинтересованности учащихся в учебном предмете представлена на рисунке 3.

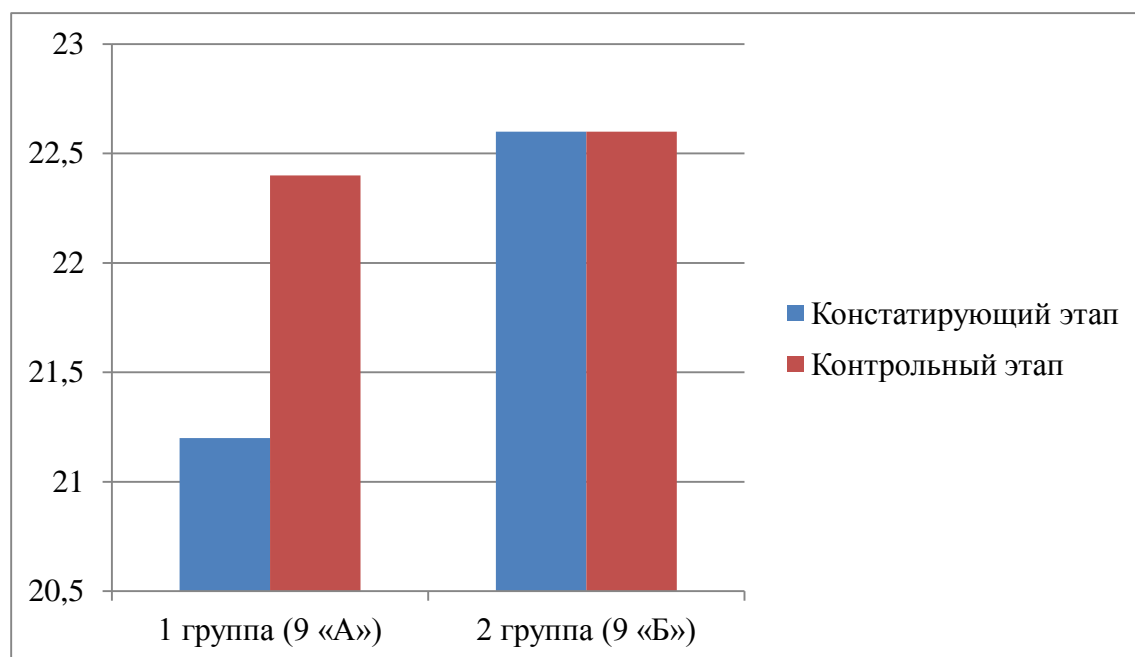


Рис. 3 Динамика уровня заинтересованности в учебном предмете в обеих группах

Итак, мы видим, что уровень заинтересованности в учебном предмете в первой группе стал выше, чем на констатирующем этапе. Во второй группе, несмотря на вариации в ответах отдельных учащихся, общий уровень заинтересованности в учебном предмете остался прежним. Сопоставим полученные результаты с теми, которые были получены нами в ходе анализа и интерпретации результатов анкетирования на констатирующем этапе:

$$1 \text{ группа: } 22,4 - 21,2 = 1,2;$$

$$2 \text{ группа: } 22,6 - 22,0 = 0,6.$$

Также было проведено повторное тестирование на выявление уровня существующих предметных знаний у учащихся. Карточки для проведения тестирования представлены в приложении 2 (см. Приложение 2).

Различные варианты карточек обеспечили чистоту исследования по причине обеспечения нескольких вариантов тестирования, а также позволили использовать на контрольном этапе задания, отличные от предложенных на констатирующем этапе [Камянова 2017: 155].

В результате тестирования были получены результаты, которые отображены в таблице 7.

Таблица 7

Уровень предметных знаний учащихся обеих групп

№	1 (9 «А»)	Балл, полученный в результате тестирования	2 (9 «Б»)	Балл, полученный в результате тестирования
1	Валя В.	17	Коля М.	11
2	Кирилл М.	16	Дима О.	10
3	Полина О.	15	Женя С.	17
4	Катя Е.	18	Настя С.	8
5	Ксюша К.	18	Саша Т.	16
6	Ангелина Р.	18	Женя Х.	17
7	Вадим Ш.	13	Лена Ц.	16
8	Кирилл П.	11	Настя Ш.	18
9	Полина М.	10	Катя Ж.	8
10	Максим К.	12	Карина К.	17
11	Лиза У.	10	Витя К.	13
12	Настя Ц.	10	Илья П.	14
13	Настя Ш.	18	Рома Б.	8
14	Вика С.	17	Даша П.	16
15	Леша К.	7	Катя М.	15

Полученные результаты позволили нам определить средний уровень предметных знаний по английскому языку в каждой группе. Итак, средний предметных знаний по английскому языку в каждой группе составляет:

1 группа (9 «А») — 14 баллов;

2 группа (9 «Б») — 13,6 балла.

Как можно видеть, в первой группе уровень предметных знаний повысился до высокого, в то время как во второй никоим образом не изменился. Так, было подтверждено, что этот показатель в 9 «А» классе был повышен посредством внедрения в образовательный процесс методов геймификации.

Наглядно динамика уровня предметных знаний учащихся представлена на рисунке 4.

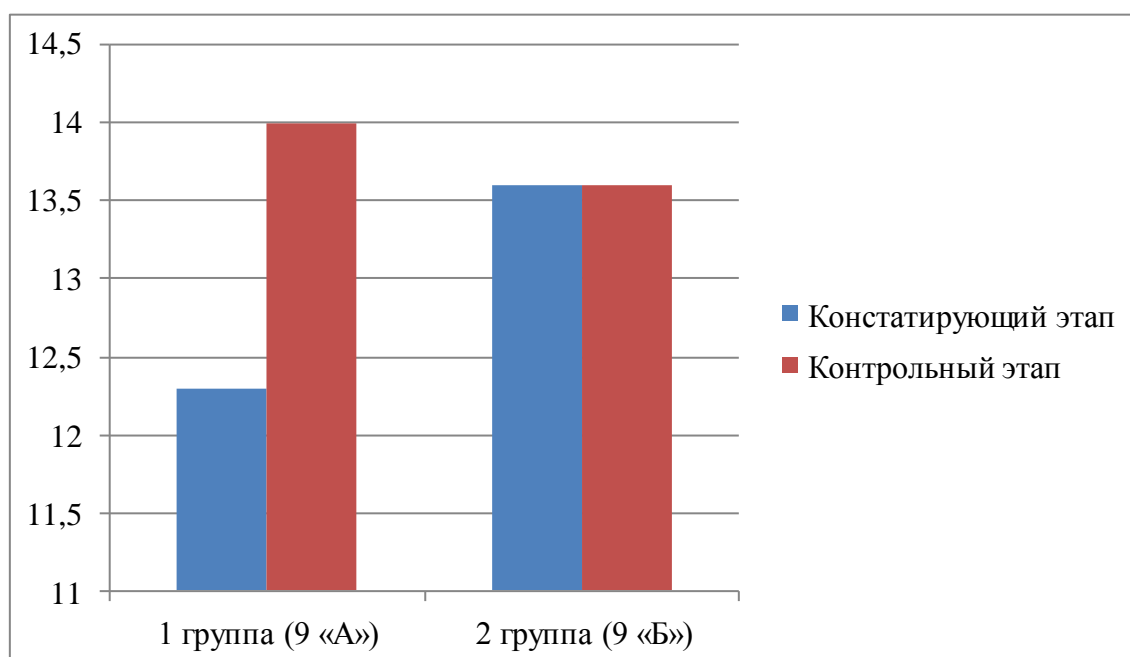


Рис.4 Динамика уровня предметных знаний в обеих группах

Также во время проведения контрольного этапа нами был использован метод наблюдения. Было выявлено, что учащиеся первой группы проявляют

более высокий уровень заинтересованности в обучении, которая обуславливает их более успешное освоение учебной программы. При этом нами было отмечено, что их активность на занятии существенно возросла, учащиеся более активно взаимодействовали, обращались за помощью к преподавателю, дополнительным источникам информации. Учащиеся стали более свободно давать устные ответы. Ученики, которые проявляли скованность на констатирующем этапе, избавились от нее. Помимо этого, нами было выявлено, что учащиеся допускали гораздо меньше ошибок при устных ответах, чем это было на констатирующем этапе.

Таким образом, проведенная на формирующем этапе педагогического эксперимента работа по повышению учебной мотивации школьников к изучению английского языка оказала существенное влияние на результативность образовательного процесса. Геймификация была признана эффективным способом повышения уровня заинтересованности школьников в изучении английского языка, и, как следствие — повышения уровня предметных знаний учащихся.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Цель исследования заключалась в определении методических условий для формирования интереса школьников к изучению английского языка в геймифицированном образовательном процессе. В этой связи был последовательно решен ряд задач.

При решении первой задачи была выявлена сущность геймификации. Было определено, что геймификация — это применение элементов игры и игровых принципов в неигровых контекстах. Геймификация в обучении — использование игровых правил, используемых в современных онлайн-играх, для мотивации учащихся и достижения реальных образовательных целей в курсе изучения учебного предмета. Процесс включения методов геймификации в образовательный процесс весьма специфичен, и поэтому необходимо принимать во внимание некоторые специфические черты метода, а также следовать основным его принципам, которые представлены далее в тексте исследования. При обеспечении грамотного методического сопровождения геймифицированных занятий можно достичь высоких результатов в обучении на базисе использования новейшей технологии.

Решение второй задачи позволило выявить специфику использования геймификации в учебной среде. Удалось выявить, что геймификация может быть внедрена в образовательный процесс, и принести высокие результаты в обучении лишь при соблюдении ряда принципов и условий.

В теоретической части исследования в ходе решения третьей задачи изучены психолого-педагогические особенности учащихся 8-9 классов. Было определено, что этот возраст является подростковым, и обладает такими характеристиками, как: формирование мировоззрения, независимость суждений, увеличение потребности в нравственном облике человека, формирование чувства собственного достоинства, стремление к самообразованию. Для мотивационной сферы детей этого возраста является

характерным сочетание и взаимопроникновение широких социальных и когнитивных мотиваций, пересекающихся в процессе обучения.

В практической части исследования была изучена эффективность использования геймификации в процессе обучения английскому языку. Для этого работа была поделена на три этапа: констатирующий, формирующий и контрольный.

На констатирующем этапе определялся средний балл, начальный уровень интереса учащихся к предмету, уровень предметных знаний, учебное поведение школьников. Учащиеся были разделены на две группы: в одной из них проводилась работа по внедрению геймификации в образовательный процесс, а в другой — нет.

На формирующем этапе был применен комплекс средств геймификации при обучении английскому языку. На контрольном этапе оценивалась эффективность проведенного формирующего этапа. Было выявлено, что использование геймификации является эффективным средством повышения мотивации к изучению иностранного языка, а также формирования учебных навыков у учащихся, т.к. они способны привлечь непостоянное внимание подростков, а также удовлетворяют требования избирательности их формирующегося критического мышления.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Андреев, В.И. Педагогика: учебный курс для творческого саморазвития / В.И. Андреев. — 2-е изд. — Казань: Центр инновационных технологий, 2000. — 608 с.
2. Аносова, Н.Э. Технология формирования общенаучной иноязычной лексической компетенции студентов технического вуза: на материале английского языка: дисс. ... канд. пед. наук: 13.00.08 / Н.Э. Аносова. — СПб.: СПбПУ, 2009. — 233 с.
3. Асеев, В.Г. Возрастная психология / В.Г. Асеев. — Иркутск: Издательство ИГПИ, 1989. — 194 с.
4. Безымянцева, В.И. Методика преподавания иностранного языка в школе / В.И. Безымянцева. — М.: Куб, 2015. — 288 с.
5. Божович, Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте / Л.И. Божович. — М.: Психология, 1968. — 540 с.
6. Василькова, О.В. Методика обучения студентов языкового вуза лексике одобрения: дисс. ... канд. пед. наук: 13.00.02 / О.В. Василькова. — Нижний Новгород: НГУ им. Н.А. Добролюбова, 2011. — 208 с.
7. Возрастная и педагогическая психология / под ред. Г.Ф. Ушамирской. — М.: Студенческая наука, 2012. — 1917 с.
8. Волков, К.Н. Психология о педагогических проблемах / К.Н. Волков. — М., 1981. — 348 с.
9. Волоснова, В.В. Изучение и формирование мотивации учащихся [Электронный ресурс] / Сайт преподавателя спецдисциплин В.В. Волосновой. — Режим доступа: <http://volosnova.rusedu.net/post/1591/8706>. — Дата доступа: 19.01.2018.
10. Глухов, Б.А. Термины методики преподавания русского языка как иностранного / Б.А. Глухов, А.Н. Щукин. — М.: Русский язык, 1993. — 369 с.

11. Демьяненко, М.Я. Основы общей методики обучения иностранным языкам / М.Я. Демьяненко, К.А. Лазаренко, С.В. Кислая. — 3-е изд., перераб. — Киев: Высшая школа, 2006. — 256 с.
12. Жаркова, Т. Тематический словарь методических терминов по иностранному языку / Т. Жаркова, Г. Сороковых. — М.: Флинта, 2014. — 320 с.
13. Иванова, Т.В. Технологии и методики обучения иностранным языкам / Т.В. Иванова, З.Р. Киреева, И.А. Сухова. — Уфа: БГПУ им. М. Акмуллы, 2009. — 260 с.
14. Ильин, Е.П. Психология для педагогов / Е.П. Ильин. — СПб.: Питер, 2012. — 640 с.
15. Инновации в педагогической и культурно-просветительной деятельности на Европейском Севере / сост., отв. ред. А.В. Борчук. — Архангельск: СФУ им. М.В. Ломоносова, 2014. — 282 с.
16. Калаева, Г.Г. Интенсификация обучения иностранному языку / Г.Г. Калаева // ИЯШ. — 2005. — №6. — С.23—27.
17. Камянова, Т. Успешный английский: системный подход к изучению английского языка / Т. Камянова. — М.: Эксмо, 2017. — 280 с.
18. Квазипреподаватель, инструментальное средство, провайдер [Электронный ресурс] / Педагогические лекции. — Режим доступа: <http://lektsii.net/4-28573.html>. — Режим доступа: 05.02.2018.
19. Коджаспирова, Г.М. Педагогический словарь: для студ. высш. и сред. спец. пед. учеб. заведений / Г.М. Коджаспирова, А.Ю. Коджаспиров. — М.: Академия, 2001. — 448 с.
20. Козлов, С. В. Методика формирования иноязычной лексической компетенции на основе рефлексивной деятельности учащихся: дисс. ... канд. пед. наук: 13.00.02 / С.В. Козлов. — Нижний Новгород: НГУ им. Н.А. Добролюбова, 2013. — 235 с.
21. Колмогорова, Н.В. Методология и методика психолого-

педагогических исследований / Н.В. Колмогорова, З.А. Аксютин. — Омск: Издательство СибГУФК, 2012. — 248 с.

22. Комлев, Н.Г. Словарь иностранных слов / Н.Г. Комлев. — М.: Эксмо-Пресс, 2006. — 315 с.

23. Кон, И.С. Психология старшеклассника / И.С. Кон. — М.: Просвещение, 1998. — 311 с.

24. Крутецкий, В.А. Психология обучения и воспитания школьников / В.А. Крутецкий. — М.: Просвещение, 1976. — 490 с.

25. Лейтес, Н.С. Умственные способности и возраст / Н.С. Лейтес. — М.: Психология, 1971. — 221 с.

26. Литвиненко, О.П. Применение новых информационных технологий для совершенствования процесса обучения в средней школе / О.П. Литвиненко // Концепт. — 2013. — №1. — С.207-209.

27. Методика преподавания иностранного языка / Т. П. Леонтьева, А. Ф. Будько, А. П. Пониматко и др. — Минск: Вышэйшая школа, 2015. — 239 с.

28. Методы педагогических исследований [Электронный ресурс] / Компьютерные технологии в науке, образовании и профессиональной деятельности. — Режим доступа: [https:// sites.google.com/ site/ ktnoscience/ Home/ lecture/ 13](https://sites.google.com/site/ktnoscience/Home/lecture/13). — Дата доступа: 26.01.2018.

29. Миньяр-Белоручев, Р.К. Методический словарик. Толковый словарь терминов методики обучения языкам / Р.К. Миньяр-Белоручев. — М.: Высшая школа, 1996. — 240 с.

30. Морозова, И.С. Развитие когнитивных процессов в онтогенезе / И.С. Морозова. — Кемерово: Изд-во КГУ, 2009. — 120 с.

31. О внеурочной деятельности и реализации дополнительных образовательных программ. Письмо Минобрнауки России от 14 декабря 2015 г. №09-3564 // Вестник образования. — 2016. — №12.

32. Об утверждении федерального государственного

образовательного стандарта основного общего образования. Приказ Минобрнауки России от 17 декабря 2010 г. №1897 (в ред. Приказов Минобрнауки России от 31 декабря 2015 г. №1577) // Бюллетень нормативного актов федеральных органов исполнительной власти. — 2010. — №12.

33. Панфилова, А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога / А.П. Панфилов. – М.: Академия, 2008. — 223 с.

34. Плаксина, Е.Б. Иностранный язык в образовании / Е.Б. Плаксина. — М.: Концепт, 2016. — 88 с.

35. Попова, Т.В. Специфика психолого-педагогической поддержки жизненного самоопределения современного подростка / Т.В. Попова // Вестник Тамбовского университета: гуманитарные науки. — 2007. — №5(49). — С. 89-91.

36. Рамазанова, Л.М. Внутренняя мотивация — фактор успешности освоения иностранного языка / Л.М. Рамазанова, В.М. Панфилова // Международный студенческий научный вестник. — №5. — Ч.2 — 2015. — С. 299-300.

37. Соловова, Е.Н. Методика обучения иностранным языкам : базовый курс лекций : пособие для студентов педагогических вузов и учителей / Е.Н. Соловова. — М.: Просвещение, 2005. — 239 с.

38. Стандарт среднего полного (общего) образования по иностранному языку. Базовый уровень [Электронный ресурс] / Единое окно доступа к информационным ресурсам. — Режим доступа: <http://window.edu.ru/resource/278/39278>. — Дата доступа: 09-12.2017.

39. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования от 15.06.2017 [Электронный ресурс] / Министерство образования и науки Российской Федерации. — Режим доступа: <https://минобрнауки.рф/документы/2365>. — Дата доступа: 09-12.2017.

40. Храшкин, П.В. Геймифицируй это: как урок превратить в игру [Электронный ресурс] / Онлайн-обучение iSpring. — Режим доступа : <https://www.ispring.ru/elearning-insights/gameschool/>. — Дата доступа : 17.10.2017.
41. Чилюгин, В.Р. Методика обучения иностранному языку / В.Р. Чилюгин. — СПб. : Аспект-пресс, 2014. — 490 с.
42. Bartle taxonomy of player types [Electronic source] / Wikipedia, the free encyclopedia. — Mode of access : https://en.wikipedia.org/wiki/Bartle_taxonomy_of_player_types. — Date of access : 25.09.2017.
43. Harmer, J. How to Teach English / J. Harmer. — Pearson Longman, 2007. — 288 p.
44. Kapp, K.M. The gamification of learning and instruction: game-based methods / K.M. Kapp. — San Francisco: Pfeifer, 2012. — 301 p.
45. Marczewski, A. Gamification: a simple introduction / A. Marczewski. — New York, 2013. — 288 p.
46. Reiners, T. Gamification in education and business / T. Reiners, L.C. Wood. — New York : Springer, 2015. — 697 p.
47. Shea, T. Gamification: using gaming technology for achieving goals / T. Shea. — New York: The Rosen publishing group, 2014. — 57 p.
48. Stieglitz, S. Gamification: using game elements in serious contexts / S. Stieglitz, C. Lattemann, S. Robra-Bissantz. — New York: Springer, 2017. — 163 p.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Анкета «Изучение мотивации и отношения к учебному процессу»

Инструкция: Прочитай вопросы. Из предложенных вариантов ответов выбери один, который является наиболее подходящим для тебя.

1. Утром я просыпаюсь с мыслью:

- а) я рад, что сегодня в школе будет урок английского языка;
- б) я рад, что сегодня можно не идти на урок английского языка;
- в) я заболел(а) и не пойду в школу, т.е. я не получу плохую отметку по английскому языку.

2. Я прихожу в школу для того, чтобы:

- а) узнать нечто новое;
- б) пообщаться со своими друзьями;
- в) развить собственные умения и навыки в самых разных областях.

3. Домашнее задание по английскому языку я делаю так:

- а) полностью самостоятельно;
- б) обращаюсь за помощью к родителям или старшим братьям / сестрам;
- в) под контролем своих родителей;
- г) периодически;
- д) никогда.

4. Для того чтобы получать хорошие отметки по английскому языку, нужно:

- а) обладать интересом к изучаемому предмету;

- б) иметь способности к изучаемому предмету;
- в) хорошо работать на занятиях;
- г) находиться в хороших отношениях с учителем;
- д) уметь списывать проверочные работы.

5. Когда я получаю плохую отметку по русскому языку, то:

- а) стремлюсь сразу исправить ее;
- б) стремлюсь исправить ее на следующем занятии;
- в) стремлюсь исправить ее в самое ближайшее время;
- г) абсолютно ничего не пытаюсь делать.

6. Какова причина получения неудовлетворительных оценок на уроке английского языка?

- а) проявление лени;
- б) отвлечение на друзей, телевизор, интернет;
- в) нехватка времени;
- г) непонимание предмета.

7. В чем причины нехватки времени для выполнения домашнего задания по английскому языку?

- а) продолжительные игры на улице и дома;
- б) занятия в спортивной секции или кружке;
- в) неумение планировать время;
- г) долгий просмотр телевизора, сидение в интернете;
- д) медленное выполнение уроков.

8. Если мне нужна дополнительная информация для того, чтобы выполнить задание по английскому языку, я:

- а) ищу ее в библиотеке и в сети Интернет;

- б) обращаюсь за помощью к учителю;
- в) вовсе не занимаюсь поиском информации.

9. На уроке английского языка я чувствую себя:

- а) абсолютно свободно и уверенно;
- б) несколько скованно и зажато;
- в) мне очень скучно на занятиях.

10. Для того чтобы занятия по английскому языку проходили с пользой, нужно:

- а) чтобы учитель интересно организовывал их;
- б) необходимо самим ученикам прикладывать собственные усилия;
- в) необходимо проводить различные внеклассные мероприятия.

Оценка результатов анкетирования

1 вопрос	А	3 балла	6 вопрос	В, Г	3 балла
	Б	2 балла		Б	2 балла
	В	1 балл		А	1 балл
2 вопрос	В	3 балла	7 вопрос	Б, Д	3 балла
	А	2 балла		В	2 балла
	Б	1 балл		А, Г	1 балл
3 вопрос	А	3 балла	8 вопрос	А	3 балла
	Б, В	2 балла		Б	2 балла
	Г, Д	1 балл		В	1 балл

4 вопрос	А, В	3 балла	9 вопрос	А	3 балла
	Б	2 балла		Б	2 балла
	Г, Д	1 балл		В	1 балл
5 вопрос	А	3 балла	10 вопрос	Б	3 балла
	Б, В	2 балла		А	2 балла
	Г	1 балл		В	1 балл

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Карточки для проведения тестирования на диагностических этапах исследования

Карточки для выполнения упражнения «Разрозненные буквы»

Instruction: put the letters in the correct order.

1) As bysu as conporp on a tlikkes 2) Gib lnhcieada 3) Tuc the sumtadr 4) Vahe a wsete hoott 5) Lesl kile tohkaces	1) As nuhrgy as a raeb 2) Cmorape aplpes dan enosrag 3) Iefl is a wobl of erhcisre 4) Tutny as a afiecuktr 5) Otntre to the oecr
1) As twsee as hyeno 2) Ebrad and butert 3) Tae ihgh on the gho 4) Egoos is okcode 5) Tgaeerts ntghi eicns cslide bdaer	1) Heetr is on chus ihngt as a refe uhnlc 2) Cpjee fo acek 3) Lkei owt aesp in a odp 4) Hnad ot sneoemo on a esvril trpaetl 5) Fingre ni hte iep
1) Sa sowl sa lssmeaso in Rnayjau 2) Ebti fof rome htan uoy nac hwce 3) Ouchc aootpt 4) Irteeh fteas ro meifna 5) Dhra tun ot rcakc	1) Sa fatl sa a paecnka 2) Btei hte adhn ttah sedfe uyo 3) Aet su tuo fo uheso nad eomh 4) Otn rof lal eth aet ni Iacnh 5) Sllma opateost

Карточки для выполнения упражнения «Узнай слово по транскрипции»

Instruction: write transcribed words.

<p>1) As nutty as a [ˈfru:t.keɪk]</p> <p>2) As warm as [təʊst]</p> <p>3) Drop like a hot [pəˈteɪ.təʊ]</p> <p>4) Either feast or [ˈfæm.ɪn]</p> <p>5) Like taking [ˈkæn.di] from a baby</p> <p>6) As thick as [pi:] soup</p>	<p>1) Bred and [ˈbrɛt.ənd]</p> <p>2) Eat humble [paɪ]</p> <p>3) Half a [lʌʊf] is better than none</p> <p>4) Packed in like [sɑ:ˈdi:ns]</p> <p>5) That's the way the [ˈkʊk.i] crumbles</p> <p>6) Bad [eg]</p>
<p>1) Big [ˌen.tʃɪˈlɑ:.də]</p> <p>2) Everything from [su:p] to [nʌts]</p> <p>3) Hand to someone on a silver [ˈplæt.ə]</p> <p>4) Not worth a hill of [bi:ns]</p> <p>5) Top [bəˈnɑ:.nə]</p> <p>6) [ˈbrɛt.ənd] up</p>	<p>1) As sweet as [ˈhʌn.i]</p> <p>2) Chew the [fæt]</p> <p>3) For [ˈpiːnəts]</p> <p>4) Sell like [ˈhɒt.keɪks]</p> <p>5) Walk on [ˈeg.ʃels]</p> <p>6) [kʊk] his goose</p>
<p>1) Bite off more than you can [tʃu:]</p> <p>2) Buy a [ˈlem.ən]</p> <p>3) Cry over spilt [mɪlk]</p> <p>4) Forbidden [fru:t]</p> <p>5) Hard nut to [kræk]</p> <p>6) Couch [pəˈteɪ.təʊ]</p>	<p>1) As busy as [ˈpɒp.kɔ:n on a skillet]</p> <p>2) Bring home the [ˈbeɪ.kən]</p> <p>3) Cut the [ˈmʌs.tɪd]</p> <p>4) In a [ˈpɪk.əl]</p> <p>5) Take with a grain of [sɒlt]</p> <p>6) Hard [nʌt] to [kræk]</p>

Карточки для выполнения упражнения «Вставь пропущенные буквы»

Instruction: insert the missed letters.

<p>1) As th..ck as p..a so..p</p> <p>2) Bot..om of the f..od ch..in</p> <p>3) E..t h..gh ..n the h..g</p> <p>4) H..ve b..gger f..sh to fr..</p> <p>5) M..lt ..n one's m..uth</p> <p>6) Co..l as . c..c..mb..r</p> <p>7) E..t cr..w</p>	<p>1) R..tten to the c..re</p> <p>2) St..ck to yo..r r..bs</p> <p>3) S..g..rc..at</p> <p>4) Th..re is no s..ch th..ng as a fr..e l..nch</p> <p>5) W..rth your s..lt</p> <p>6) E..t l..ke a b..rd</p> <p>7) Fo..d for th..ug..t</p>
<p>1) As n..tt.. as a fru..tc..ke</p> <p>2) B..d ..p..le</p> <p>3) Br..ng h..me th.. b..con</p> <p>4) C..mp..re ap..l..s and or..ng..s</p> <p>5) C..t the m..st..rd</p> <p>6) G.. b..n..n..s</p> <p>7) In a n..tsh..ll</p>	<p>1) E..t h..gh ..n the h..g</p> <p>2) F..nger ..n the p..e</p> <p>3) H..lf .. lo..f is b..t..er th..n n..ne</p> <p>4) Low hanging fruit</p> <p>5) P..e ..n the sk..</p> <p>6) L..ke tw.. pe..s in .. p..d</p> <p>7) Sp..ll th.. be..ns</p>
<p>1) B..g ch..es..</p> <p>2) C..ok ..p a st..rm</p> <p>3) E..t d..rt</p> <p>4) H..v.. one's c..ke and e..t it t..o</p> <p>5) P..cked ..n l..ke s..rd..nes</p> <p>6) S..ll like h..tc..kes</p> <p>7) H..ve a sw..et to..t..</p>	<p>1) C..uch p..t..t..</p> <p>2) E..ther f..ast ..r fam..ne</p> <p>3) H..v.. a l..t ..n one's pl..te</p> <p>4) Walk on eggshells</p> <p>5) W..rm fo..d</p> <p>6) Th..re ..s n.. s..ch th..ng ..s a fre.. l..nch</p> <p>7) Wh..le ..nch..l..da</p>

Карточки для выполнения упражнения «Найди верный перевод»

Instruction: correlate the idiom and its translation.

Card №1

1) Apple of his eye	a) Есть очень малое количество еды
2) As warm as toast	b) Основные, базовые потребности
3) Bread and butter	c) Любимый, дорогой, ценный; зеница ока
4) Couch potato	d) Очень теплый
5) Eat like a bird	e) Человек, часто смотрящий телевизор

Card №2

1) Fat is in the fire	a) Неважный
2) Greatest thing since sliced bread	b) Что-либо великолепное, восхитительное
3) In a nutshell	c) Незнакомый
4) Not know beans about	d) Большая проблема
5) Small potatoes	e) В итоге

Card №3

1) As busy as popcorn on a skillet	a) Есть в очень большом количестве
2) Bad apple	b) Зарабатывать на жизнь
3) Bring home the bacon	c) Очень активный
4) Cream of the crop	d) Самый лучший
5) Eat like a horse	e) Плохой человек

Card №4

1) Fine kettle of fish	a) Не иметь какой-либо ценности
2) Half a loaf is better than none	b) Что-то небольшое лучше, чем совсем ничего
3) In a pickle	c) Рассказать секрет
4) Not worth a hill of beans	d) Иметь проблемы
5) Spill the beans	e) Беспорядок

Card №5

1) As easy as apple pie	a) Плохой человек
2) Bad egg	b) Кто-то, кого легко подавить или сбить с толку
3) Butter up	c) Ревновать
4) Cream puff	d) Льстить кому-либо с целью получения выгоды
5) Eat one's heart	e) Что-то очень простое

Card №6

1) Finger in the pie	a) Необдуманный
2) Half-baked	b) Жизнь хороша
3) Life is a bowl of cherries	c) Сумасшедший
4) Nutty as a fruitcake	d) Длиться на протяжении долгого периода
5) Stick to your ribs	e) Участие в чем-либо

Карточки для выполнения упражнения «Вырази идею одним словом»

Instruction: express the idea in one word.

Idiom	The idea in one word
1) As flat as a pancake 2) Bear fruit 3) Buy a lemon 4) Cut the mustard 5) Eat one's heart	1) 2) 3) 4) 5)
1) Food for thought 2) Hand to someone on a silver platter 3) Like taking candy from a baby 4) Packed in like sardines 5) Take with a grain of salt	1) 2) 3) 4) 5)
1) As hungry as a bear 2) Big cheese 3) Chew the fat 4) Cry over spilt milk 5) Eat out of her hands	1) 2) 3) 4) 5)
1) Forbidden fruit 2) Hard nut to crack 3) Like two peas in a pod 4) Piece of cake 5) Stick to your ribs	1) 2) 3) 4) 5)
1) As nutty as a fruitcake 2) Big enchilada	1) 2)

3) Coffee break	3)
4) Drop like a hot potato	4)
5) Eat us out of house and home	5)
1) For peanuts	1)
2) Have a lot on one's plate	2)
3) Low hanging fruit	3)
4) Pie in the sky	4)
5) That's the way the cookie crumbles	5)

Карточки для выполнения упражнения «Вырази слово идеей»

Instruction: express the word in an idiom.

Idiom	The idea in one word
1) To apologize	1)
2) Jealous	2)
3) Urge	3)
4) Mess	4)
5) Participating	5)
1) To damage	1)
2) The best	2)
3) Beat out	3)
4) To stop	4)
5) Humble	5)
1) Importance	1)
2) Needs	2)
3) To talk	3)
4) Different	4)

5) Break	5)
1) Simple	1)
2) Disagreeable	2)
3) Sweet	3)
4) Warm	4)
5) Bad	5)
1) Favorite	1)
2) Hungry	2)
3) Active	3)
4) Flat	4)
5) Crazy	5)
1) Inexpensive	1)
2) Excited	2)
3) Finished	3)
4) Well-paying	4)
5) Delicious	5)

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Система начисления очков

Помимо традиционных отметок, в процессе формирующей работы могут также достигать различных уровней по мере освоения предметного материала. Уровни будут иметь следующие значения:

- уровень 1 — 100 баллов;
- уровень 2 — 210 баллов;
- уровень 3 — 320 баллов;
- уровень 4 — 430 очков;
- уровень 5 — 540 баллов.

Очки могут быть получены следующими способами;

Домашнее задание: для каждой темы будет определено пять заданий, которые будут выполняться в качестве домашней работы. Задания будут стоить по 15 очков каждое. Дополнительные задания могут быть выполнены для получения дополнительных 2 баллов за каждую. Учащимся предоставляется свобода при выборе конкретного задания.

Работа с дополнительными источниками: для каждой темы будет определено одно задание подобного типа. Для них будет определено два вопроса, один из которых связан с текущим топиком, а второй — с последующим. Для поиска ответов на вопросы необходимо обратиться к дополнительным информационным источникам (материалы в библиотеке, в сети Интернет). Помимо этого необходимо связать два вопроса между собой в логической цепи, и объяснить характер обнаруженной связи. Стоимость таких заданий — 5 баллов каждое.

«Проблемные дни»: на протяжении формирующей работы отводится 4 занятия, предназначенных для решения проблемных вопросов. Такие уроки

являют собой прекрасную возможность заработать большое количество очков. Каждый вопрос оценивается в 15 баллов. Учащимся предоставляется 10 проблем, среди которых они могут выбрать наиболее интересную для себя.

Посещаемость: учащиеся должны посещать все занятия. Домашние задания выдаются на уроке. Разбор новых тем осуществляется исключительно на занятии. Учащиеся получают 1 очко за присутствие на занятии.

Навыки: на каждом уровне, которого достигают учащиеся, они приобретают определенные навыки, которые можно использовать во время занятий. Эти навыки следующие:

(1) Уровень 1:

- получение очков даже в случае пропуска занятий (5 использований);

- дополнительное время для выполнения домашних заданий.

(2) Уровень 2:

- пропуск одного задания в ходе выполнения домашней работы.

(3) Уровень 3:

выполнение задания стоимостью 5 очков (5 использований);

дополнительное время для решения заданий «проблемного дня».

(4) Уровень 4:

получение очков за проблему вне зависимости от ее решения.

(5) Уровень 5:

- невыполнение одного (любого типа) задания и получение за него баллов в полном объеме.

Достижения: существует несколько достижений, которые класс может зарабатывать вместе. Каждое достижение приведет к тому, что занятие в целом станет бонусом. Эти достижения включают:

(1) Каждый учащийся получает 14 или выше очков по одному из домашних заданий:

- класс получает возможность выбрать домашнюю задачу при следующем задании.

(2) Класс зарабатывает в целом 14911 очков:

- каждый получает дополнительно 10 очков.

(3) В один из «проблемных дней» каждый получил не менее 65 очков:

- класс получает вопрос, который будет разбираться в следующий «проблемный день».

(4) Класс, в целом, выполнил 1000 заданий (любого масштаба и объема):

- каждый получает 10 очков.

(5) каждый учащийся получил 4-й уровень:

- каждый получает 10 очков.

Эти достижения призваны мотивировать учащихся работать вместе. Чтобы получить эти достижения, им необходимо работать как группа.

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Игровая терминология, используемая в учебной обстановке

Термин	Значение в мире игр	Значение в учебной обстановке
Абилка / абилити	навык, заклинание или способность персонажа	навыки учащихся, приобретенные в процессе выполнения различных заданий
Аддон	дополнение к игре, например, добавление новых уровней, оружия, шмота и т.д.	Дополнения, предлагаемые учащимся к использованию в процессе выполнения заданий (дополнительные источники информация, наглядность, средства ТСО и др.).
Аккаунт / акк	совокупность личных данных человека (пол, возраст, имя, фамилия, пароль и т.п.), часто называемых учетной записью, при помощи которых он осуществляет вход на сайт или в игру.	личное дело учащегося, в котором фиксируются его достижения.

Ап	достижение очередного уровня.	достижение очередного уровня.
Апт	аптечка, применяется в ММО-играх для увеличения уровня хелсов (очков жизни).	навыки, используемые учащимися для сохранения очков в случае невозможности посещения занятий или выполнения заданий.
Бан	временное или пожизненное отлучение администрацией игрока от игры. Причиной бана может быть любое нарушение правил: грубость, ботоводство, читерство и т.п.	временное отстранение учащегося от выполнения задания в случае грубого нарушения правил учебного и игрового процессов (нарушение дисциплины, использование решебников и др.)
Босс	особо сильный монстр в локации. Обычно это отдельный моб с искусственным интеллектом, имеющий собственное имя и свиту, по-особому вооружённый и одетый. С боссов можно выбить особо ценный шмот.	наиболее тяжелые задания, за которые полагается наибольшее количество очков.

Вайп	термин, означающий гибель всей группы при попытке вынести босса. Наступает в патовый момент, как правило, в конце инстанса или какой-либо миссии, в связи с чем вызывает бурю негативных эмоций..	исход занятия, при котором учащиеся не справились с основным заданием; предполагается, что его следует избегать.
Гайд	руководство, содержащее информацию о прохождении игры, секретах и методах достижения того или иного блага в игре.	индивидуальные распечатки с условиями проведения учебного процесса в период формирующего этапа исследования, в котором указаны: правила зарабатывания очков, особенности перехода на последующие уровни, словарь и др.
ГМ / гейм-мастер	администратор игры.	ученик, назначенный в качестве главного на конкретном занятии: он следит за выполнением правил учащимися, а также фиксирует количество

		заработанных каждым из них очков.
Заточить	улучшить характеристики предмета.	улучшить какой-либо из приобретенных навыков.
Инстанс / инста	подземелье или иное пространство, имеющее свои правила и густо населённое враждебными мопсами.	создание специфической обстановке с целью выполнения конкретного задания.
Кап	самый большой уровень чего-либо в игре.	самый большой уровень, который можно достичь в ходе участия в геймифицированном учебном процессе (в конкретном случае — уровень 5).
Каст	слово, означающее наложение заклинания на персонажа игры.	замечания, делаемые учащимся в случае нарушения ими правил или дисциплины.
Кач	процесс прокачивания (развития) игрового персонажа, а так же повышение характеристик машин, доспехов, оружия,	процесс повышения учащимися своего уровня или улучшения отдельных навыков.

	питомцев и т.п.	
Квест	задание, обычно получаемое от NPC, или миссия, за прохождение которой полагается награда.	задания, предлагаемые учащимся для зарабатывания ими очков.
Класс	специализация персонажа, в соответствии с которой он развивается. Термин распространённый в большинстве РПГ; наиболее часто встречаемые классы: маг, воин, жрец или лекарь.	специализация учащихся, определяемая при выполнении отдельных заданий: чтецы, «охотники за информацией», выступающие, ораторы и др.
Кулдаун	промежуток времени между использованием умения / заклинания / предмета.	минимальный период, в границах которого учащиеся могут использовать приобретенные навыки.
Левел	уровень в игре.	уровень в геймифицированном учебном процессе.
Локация	отдельная область игрового мира.	отдельная область классного помещения / школы.
Мультикласс	термин, обозначающий	учащиеся,

	персонажа, который может эффективно выполнять две и более роли в игре.	выполняющие сразу несколько задач при выполнении отдельных заданий.
Пати	группа персонажей в игре, объединившихся для достижения какой-либо цели.	учащиеся, объединившиеся для выполнения конкретного задания.
Респаун	восстановление или возобновление чего-либо в игре.	восстановление учащимися каких-либо навыков или очков.
Саппорт	специальная служба, в которую может обратиться игрок для решения каких-либо проблем в игре.	специальная служба, в которую может обратиться учащийся для решения каких-либо проблем в геймифицированном учебном процессе; представлен учителем и советом класса.
Скиллы	определенные умения игрока в той или иной игре.	навыки учащихся, приобретенные в процессе достижения различных уровней.
Фикс	исправление чего-либо.	исправление ошибок, допущенных в процессе выполнения заданий.