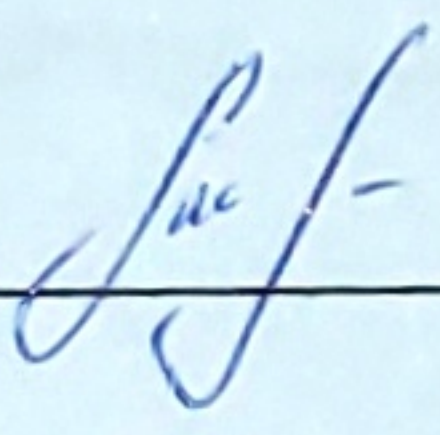


МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«КУБАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «КубГУ»)

Факультет романо-германской филологии
Кафедра английской филологии

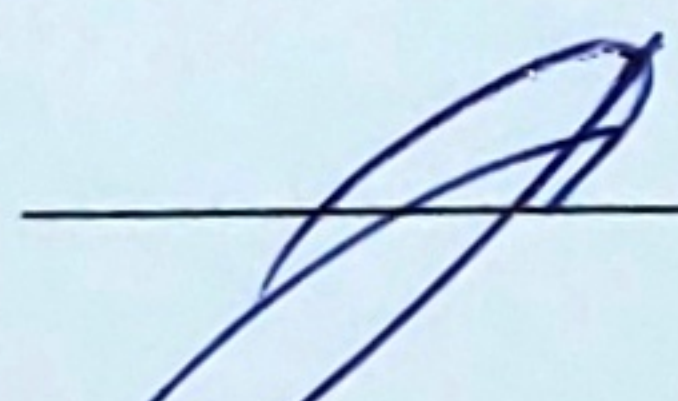
КУРСОВАЯ РАБОТА

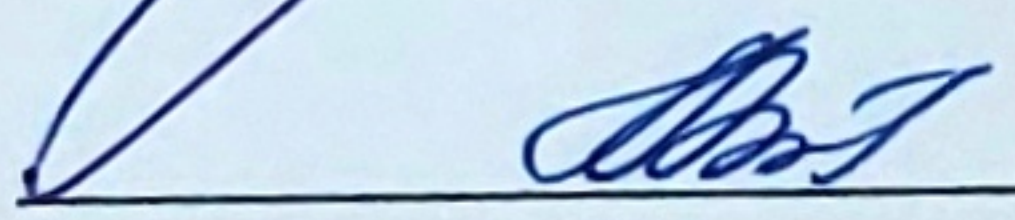
ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

Работу выполнила _____  М.Р. Бугаева

Направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование
(с двумя профилями подготовки) курс 4

Направленность (профиль) Английский язык, Немецкий язык

Научный руководитель
канд. филол. наук, доц. _____  А.М. Прима

Нормоконтролер
д-р филол. наук, проф. _____  А.В. Зиньковская

Краснодар
2024

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
1 Теоретические основы геймификации в обучении иностранным языкам.....	5
1.1 Определение геймификации.....	5
1.2 История и развитие геймификации.....	6
1.3 Основные принципы и элементы геймификации.....	9
2 Внедрение геймификации в процесс обучения иностранным языкам.....	13
2.1 Способы интеграции игровых элементов в учебный процесс....	13
2.2 Использование цифровых инструментов и платформ для геймификации.....	17
2.3 Реализация геймификации на уроках иностранного языка.....	22
Заключение.....	25
Список использованных источников.....	27

ВВЕДЕНИЕ

Современное образование стремится отвечать на вызовы цифрового века, интегрируя новые подходы и технологии в образовательный процесс. Одним из таких подходов стала геймификация, которая предполагает использование игровых элементов в учебном процессе для повышения мотивации и интереса учащихся к образованию.

В последние годы всё больше педагогов обращаются к использованию онлайн-платформ и цифровых технологий, которые облегчают внедрение игровых элементов в образовательную среду.

Данная работа посвящена изучению возможностей геймификации как инструмента повышения эффективности образовательного процесса. Особое внимание уделяется использованию платформы «Genially», которая благодаря своим интерактивным возможностям и универсальности становится важным помощником в реализации игровых подходов в обучении.

Актуальность данной работы заключается в анализе геймификации как эффективной методики для повышения мотивации учащихся.

Цель исследования: изучение понятия «Геймификация», его развитие в образовательной среде, а также изучение методик и инструментов для интеграции в учебный процесс. Данный анализ будет проводиться на основе онлайн-сервисов «Magic School», «Simple Class», «Wordwall», «LearningApps» и «Genially». Эти платформы были выбраны для данного исследования, так как они представляют наибольший интерес в контексте геймификации.

Задачи исследования:

- изучить понятие «Геймификация»;
- выделить методики интеграции игровых элементов в образовании;
- выявить проблемы, связанные с реализацией геймификации;
- изучить онлайн-сервисы с использованием игровых методик;

- рассмотреть практическое использование онлайн-платформ на уроках иностранного языка с игровыми элементами.

Объект исследования: игровые методики в обучении иностранным языкам.

Предметом исследования: онлайн-сервисы для эффективного внедрения игровых методик.

Материалы исследования: работы ученых в области теории и методики обучения иностранным языкам и современных технологий.

Теоретической базой исследования послужили работы таких ученых, как Карр К., К. Вербах, В.Д. Уфельман и П.В. Векленко.

Методологическая база исследования: метод произвольной выборки, описательный анализ. Выбор конкретных методик определяется специфическими задачами исследования и своеобразием выбранных платформ.

Теоретическая значимость работы заключается в том, что её результаты могут быть использованы для дальнейших исследований геймификации в образовательной среде, а также для анализа современных технологий, как способов повышения мотивации и вовлеченности учащихся на уроках иностранного языка.

Данная работа также имеет практическую значимость. Результаты исследовательской работы могут использоваться в высших учебных заведениях для изучения игровых методик.

Работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка используемой литературы.

1 Теоретические основы геймификации в обучении иностранным языкам

1.1 Определение геймификации

В современном мире, где мотивация учеников падает с каждым годом, педагоги ищут новые способы, чтобы повысить её. Так в XX веке ученые в области педагогики начали исследовать игру, как элемент образовательного процесса. В XXI веке из-за расширения технических возможностей и цифровизации образования возник термин «Геймификация».

Данный термин получил своё распространение благодаря работам М. Поренски и К. Каппа, который описывал геймификацию, как внедрение игровых технологий в неигровые процессы, в том числе образование, а также «использование игровой механики, эстетики и игрового мышления для вовлечения людей в обучение и решение различных задач и для повышения их мотивации [16]. Во многих словарях геймификация – это практика превращения занятий в игры, чтобы сделать их более интересными или доставляющими удовольствие.

Стоит отметить, что понятие «геймификация» и «игра» довольно сильно отличаются. Игра – это «занятие, обусловленное совокупностью определённых правил, приёмов и служащее для заполнения досуга, для развлечения, являющееся видом спорта и т.п.» [10], в то время как геймификация – это использование элементов игровых установок в профессиональных целях. Кроме того, игра отличается тем, что представляет собой абстрактную систему, в которой важен процесс, а не результат [13].

Из определения геймификации и её различий с игрой мы можем сказать, что целью геймификации является улучшение определенных способностей, введение задач, которые поднимают мотивацию учащихся и оптимизируют обучение [11].

Из целей геймификации вытекают следующие задачи:

- повышение мотивации учащихся через игровой процесс;
- усиление внимания и вовлеченности учащихся в образовательный процесс;
- создание чувства принадлежности и повышения взаимодействия среди участников образовательного процесса;
- улучшение межличностных отношений среди учащихся;
- упрощение сложных процессов через игровые элементы.

Таким образом, в современном образовании геймификация, включающая в себя игровые элементы и механики, является эффективным инструментом для преподавателей, который помогает повысить мотивацию учащихся и способствует лучшему усвоению изучаемого материала.

1.2 История и развитие геймификации

Геймификация является предметом изучения в современном мире. Как мировой тренд она получила распространения в 2000 годы, когда возросла частота запросов по этой теме в поисковой системе Google. Однако, история геймификации насчитывает уже несколько тысяч лет.

Свое начало геймификация берет в III в. до н. э., когда древние цивилизации использовали простейшие игры для реализации своей познавательной функции [1]

В XVIII в. немецкий реформатор Г. Терстеген стал использовать карточную игру, суть которой заключалась не только в игре, но и в изучении христианской веры [14].

Для решения конкретных задач игру стали применять в Британском Парламенте в 1714 г., когда был принят билль «О долготе». Его суть заключалась в том, чтобы человек, сумевший изобрести метод определения долготы, мог получить денежное вознаграждение.

Также во Франции в XVIII в. руководство страны объявило о выплате денежной суммы тому, кто сможет понять, как сохранить продукты питания

на длительной время пригодными для употребления. Это помогло изобрести метод консервации пищи [12].

Кроме того, с конца XIX в. геймификацию стали использовать в бизнес сфере. Так, в 1910 г. американская компания Kellogg Company провела конкурс на лучший детский рисунок, победитель которого мог использовать свою работу в рекламе продукции компании, а в 1912 г. фирма Cracker Jack стала класть игрушки в свою продукцию, чтобы привлечь покупателей [1].

Для управления персоналом геймификацию стали применять в начале XX в. Так, в 1929 г. на металлургическом заводе «Красный выборжец» разработали систему, по которой лучшие работники получали звание «Ударник коммунистического труда». Это способствовало росту положительной конкуренции, что привело к повышению производительности труда [1].

В 1973 году была выпущена книга «Игра работ», которая затрагивает проблему падения продуктивности. Чарльз Кунрад предположил, что отсутствие мотивации у сотрудников связано с отсутствием игровых элементов в работе.

В 1981 году геймификации начинает набирать оборот в научной среде. В этот период появляются научные работы, которые рассматривают видеоигры как удобный инструмент для улучшения различных сфер жизни. Одна из таких работ – статья «О теории ограниченного мотивационного обучения» профессора Томаса Малоуна из Массачусетского технологического университета. Его теория основывается на том, что внутренние и внешние факторы могут воздействовать на процесс обучения и уровень мотивации.

Первое упоминание термина «геймификация» произошло в 1980 году. Его ввел профессор Эссекского университета Ричард Батл. Он является первопроходцем в многопользовательских онлайн-играх. Но на первых этапах её становления сообщество учителей жестко критикует её.

В 2002 г. геймификацию начали использовать для решения проблем здравоохранения. Позже в 2008 г. была выпущена игра «Re-Mission», которая помогала людям соблюдать указания врача в процессе химиотерапии у детей с онкологией [7].

Перерождение геймификация получила в 2010 г. Тогда на платформе TED появилось первое видео на эту тему. После чего психолог Гейб Зикерман провел в 2011 г. саммит по геймификации. Также он сформулировал более точное определение геймификации [20].

Одним из самых популярных сервисов, основанный на геймификации, является Duolingo. Это приложение для изучения иностранных языков, маскотом которого является сова, помогающая визуализировать процесс обучения и прогресс в нем. Этот проект стал мировым хитом.

В России геймификация начала развиваться в 2012 г. Её первопроходцем принято считать Илью Курылева, которые разработал и запустил приложение для изучения иностранных языков LinguaLeo. Это был первый российский проект, который полностью был основан на игровой методике [20].

В это же время на одной из образовательных платформ появился первый курс по геймификации от Кевина Вербаха, после чего на его основе начинает формироваться сообщество геймификаторов в России [20].

С 2017 года геймификация в России начинает применяться повсеместно. Её внедряют в банки, в приложения сервисов и услуг, промышленные компании и крупный ритейл.

В 2021 г. геймификация окончательно вошла в русскоязычную среду. Она перестала быть отличительной чертой, которая отделяла старые скучные методики от новых интересных.

По данным на 2020 год индустрия геймификации оценивается в 9.1 миллиард долларов по всему миру, включая бизнес и образовательную среду. По разным оценкам к 2025 году капитализация данной сферы будет насчитывать не менее 14 миллиардов долларов [19].

Сегодня про геймификацию не говорит или не использует этот метод только ленивый. Ее ассоциируют с MOOK, удаленным обучением, с внедрением LMS в образование [17].

Таким образом, геймификация, как инструмент, берет свое начало в древних цивилизациях. Её развитие продолжалось с XVIII по XIX в., когда игра стала средством решения разных задач, начиная от науки и заканчивая бизнес средой. В современном мире геймификация является не только инструментом бизнес-процессов, но и эффективной методикой в образовании.

1.3 Основные принципы и элементы геймификации

В настоящее время геймификация – тренд в образовательной среде. Это мощная стратегия, которая основывается на применении игровых технологий в неигровых контекстах. Основными её составляющими являются [6]:

- элементы игры, которые представляют набор инструментов, создающих атмосферу игры;
- технологии создания игры – все то, что структурирует элементы игры;
- неигровой контекст – деятельность, основная цель которой лежит вне контекста игры.

Успешное внедрение геймификации в образовательный процесс подразумевает тщательную проработку игровой системы, в связь с целями, возможностями и потребностями участников игрового процесса. [9]

Рассмотрим шаги по созданию успешной игровой системы [6]:

- постановка целей геймификации: цели должны быть конкретными, измеримыми, достижимыми, актуальными и ограниченными по времени;
- определение целевого поведения участников: необходимо описать все цепочки действий игроков, которые лягут в основу проектирования системы;
- описание игроков: следует описать типы игроков, их потребности и продумать, как замотивировать их к выполнению заданий;

- разработка структуры геймификации: на микроуровне – цели вовлечения, то как вы будете мотивировать игрока к действию; на макроуровне – игровой сценарий, история, на которой основывается система геймификации;

- получение положительных эмоций: игра должна быть приятным занятием, иначе система не будет работать;

- построение системы геймификации: необходимо продумать использование технологий для работы игровой системы.

Чтобы успешно внедрить игровые технологии в образование, геймификация должна включать в себя игровые механики и динамики – ключевые элементы, на которых строится система геймификации. Кроме того, игра должна включать в себя игровой сценарий, который состоит из целей, правил, противников, наград и штрафов. Примером такого игрового сценария может быть квест. Его можно встретить в различных играх, начиная от ролевых игр до симуляций. Важно также учитывать игровые механики, которые должны положительно влиять на игровой опыт и поведение игроков. Примером игровой механики являются уровни игры, персонажи и валюта внутри нее.

Персонажи внутри игры являются важным элементом, который может помочь педагогу вовлечь учеников в игровой процесс, поэтому важна их проработка. Статусы, имена и другие отличительные знаки помогают студентам примерить на себя новые личности, через которые они имеют возможность принимать решения в игре с незнакомой для них точки зрения. Это позволяет им отвлечься от реальности и своих личных переживаний, что положительно влияет на образовательный процесс и игровой опыт.

Стоит также учитывать модель поведения людей, вовлеченных в игру. Ее предложил профессор Би Джей Фогт. Она состоит из трех элементов: мотивация, возможность и импульс.

Мотивация – это побуждение к участию в игре. Зная потребности игроков, мы можем гарантировать их удовлетворение и таким образом мотивируем их.

Возможность заключается в доступности игрового процесса. Каждый человек уникален, поэтому игра должна иметь простое целевое поведение, чтобы любой человек мог принимать в ней участие.

Импульс – толчок к конкретному действию. Человек, у которого уже есть мотивация, возможность играть, еще не знает, что следует делать. С помощью импульса, призыва к действию, напоминания или подсказки, мы побуждаем его к определенному действию.

Чтобы поведение человека изменилось, все три элемента должны существовать вместе, иначе человек, участвующий в игре, может потерять мотивацию.

Главная идея геймификации – внедрение игровых элементов в сложившийся процесс деятельности, чтобы изменить привычное поведение аудитории и замотивировать её [8]. Во многом в этом заключается основной принцип геймификации – сделать образовательный процесс более эффективным с помощью принципов и механик игры.

В обучении геймификация позволяет решить сразу несколько задач:

- вовлечение ученика в образовательный процесс;
- повышение мотивации;
- повышение успеваемости обучающегося;
- заинтересованность в дальнейшем обучении.

В образовательных целях можно использовать такие элементы игрового процесса, как прогресс – наглядное отображение достигаемого результата, бонусы за вклад в игру, виртуальная реальность, которая дополняет игровой сценарий, игровые атрибуты, такие как игровые карточки, поле, фишки. Всё это поможет улучшить игровой опыт и достичь нужного результата.

Однако, некоторые преподаватели считают, что геймификация негативно сказывается на образовательном процессе. Они считают, что

некоторые учителя, стараясь как можно больше замотивировать учеников, уделяют слишком много внимания игровым элементам, в следствие чего забывают, что главный приоритет образования – обучение и усвоение новых знаний. Они концентрирует своё внимание на количестве наград, которые зарабатывают студенты, вместо того чтобы проверять понимание изученного материала [18].

Из этого следует, что трудности, связанные с геймификацией, возникают тогда, когда акцент смещается с учебного материала на игровые элементы. Для успешного внедрения геймификации в образовательный процесс важно, чтобы игровые компоненты поддерживали учебный материал, а не отвлекали от него.

Таким образом, в первой главе мы рассмотрели определение геймификации, ее цели и задачи в образовательной среде, выявили этапы ее развития и становления, как эффективного инструмента для достижения необходимого результата с помощью игры в неигровом контексте, а также изучили основные элементы геймификации, такие как игровые механики и динамики, определили шаги для успешного создания игрового сценария в образовательном контексте.

2 Внедрение геймификации в процесс обучения иностранным языкам

2.1 Способы интеграции игровых элементов в учебный процесс

Зная основные принципы и задачи геймификации, мы задаемся вопросом об интеграции игровых элементов в учебный процесс.

В большинстве случаев игры включают в себя такие элементы, как действия, задачи и риски. Действия обычно происходят в самом начале игры. Они побуждают игроков сделать тот или иной шаг, например, взять игровую карту или сделать ход.

Игровые задачи – фундаментальный аспект игр, который соответствует природе человека. Разработчики или методисты, если говорить об образовании, используют естественное стремление человека к решению задач, создавая на каждом этапе игры трудности, чтобы поддержать вовлеченность участников.

Включение рисков в игровой процесс, будь то потеря игровых очков или неудача в выполнении квеста, добавляет азарта и заставляет игроков концентрироваться на игровом процессе и разрабатывать стратегию для решения игровых задач.

Кроме того, эффективные игровые методики должны обеспечивать немедленную обратную связь с игроками об их результатах, позволяя им отслеживать свой прогресс и области, в которых требуется улучшение навыков.

Стоит также отметить здоровую конкуренцию в игровом процессе. Ее наличие помогает участникам добиваться своих целей, а также способствует обучению, поощряя обмен идеями и коллективное решение задач.

Разобравшись в игровых элементах, нам следует рассмотреть методики, которые позволяют эффективно внедрить игры в образовательный процесс.

Первая группа методик включает в себя средства, не обусловленные современными информационными технологиями. Их можно разделить на две подгруппы: учебные и не учебные.

Учебные средства – инструменты, которые были созданы непосредственно преподавателем для решения образовательных задач. Примером такого средства может служить сценарий игры по учебной дисциплине. При создании сценария преподаватель опирается на личную вовлеченность обучающихся и соревновательное начало, создавая или используя инструмент, отвечающий задачам учебной деятельности [5].

Не учебные средства – инструменты, которые изначально не были созданы для решения образовательных задач, например, творческие задания или проекты, которые включают самостоятельную работу на основе личного интереса и мотивации обучающихся. Это может быть исследование, основанное на видеоролике, или анализ современных музыкальных композиций [5].

Вторая группа методик включает в себя средства, обусловленные современными технологиями. Их также, как и первую группу, можно разделить на две подгруппы: учебные и не учебные.

В данном случае учебные или специализированные средства – это компьютерные игры, которые были созданы для решения образовательных задач. Игровые обучающие приложения или онлайн сервисы без особого труда помогают как педагогам, так и обучающимся найти обучающие игры или создать их самостоятельно [5].

Не учебные средства – игры или приложения, которые не предназначались для обучения. Примером такого инструмента могут быть настольные игры (Монополия, Alias, Квартет), которые изначально были созданы для развлечения, но благодаря преподавателям были адаптированы для учебных задач, например, игры «Квартет» и «Alias» могут использоваться для отработки нового лексического материала на уроках иностранного языка.

Однако при внедрении не учебных методик, обусловленных современными технологиями, возникает проблема, связанная с конфликтом между игрой и обучением. Чем больше в игре обучающих компонентов, тем менее привлекателен игровой процесс. Следовательно, перед разработчиками игры стоит задача сделать игру максимально интересной и не потерять образовательную составляющую. Для решения данной проблемы существует подход «3I-Approach», в который входят такие компоненты, как introduction, interpretation и influence [15].

Задача компонента «Introduction» заключается в том, чтобы материалы курса разрабатывались как часть мира и сценария игры, основанные на изучаемой предметной области. При этом знания и навыки становятся естественными понятиями мира игры, владение которыми необходимо для существования персонажа игрока. Знания предоставляются игроку непосредственно в игровом контексте, через взаимодействие с персонажами и объектами игрового мира. В мире игры игроку предстоит решить множество проблем, для чего он должен собирать информацию и развивать игровой сюжет. Таким образом, изучение материалов курса происходит неявно, как часть игрового процесса, а не навязывается игроку, позволяя ему осознать необходимость и ценность приобретаемых знаний [15].

Компонент «Interpretation» включает в себя задания обучающего курса, которые интерпретируются в игровом контексте в виде проблем игрового мира. Выполнение заданий развивает навыки игрока, что может быть интерпретировано как развитие игровых навыков его персонажа в мире игры. Решения заданий интерпретируются в игровом контексте и визуализируются, позволяя игроку видеть игровую трактовку правильного или неправильного решения задания. Таким образом, переход от проблемы мира игры к заданию и от решения задания к его интерпретации игре будет происходить незаметно, без смены психологического и эмоционального состояния игрока [15].

Компонент «Influence» заключается в получаемых игроком знаниях и навыках в процессе игры. Они влияют на игровой процесс и процесс обучения.

Приобретение новых знаний и навыков по изучаемому курсу позволяет игроку чувствовать себя более уверенно в игровом мире, так как после успешного решения очередной проблемы игрок получает новые возможности в игре и сможет приступить к решению более сложных проблем. Следовательно, игрок может контролировать результаты обучения в игре, а процесс обучения в игре может адаптироваться к уровню игрока [15].

Однако, подход «3I-Approach» имеет ряд проблем. Во-первых, сложность в подборе информации и ее реализации в игровом контексте. На наш взгляд не каждая учебная тема подойдет для создания игры по ней, так как информация, которая заключена в учебном материале, может быть слишком объемной, что не позволит реализовать ее в рамках игры или приведет к нехватке академических часов для отработки материала в игровой форме. Во-вторых, данный подход более подходит для ролевых игр, которые требуют времени для создания игрового мира, проработки персонажей и игрового сценария. В следствии чего преподаватели могут столкнуться с проблемой нехватки времени для создания качественной образовательной игры. И в-третьих, «3I-Approach» требует определенных знаний от педагога, которые необходимы для создания успешной, хорошо проработанной игры. К сожалению, старшее поколение учителей в большинстве своем имеют ограниченные знания в информационной сфере, что не позволяет им реализовывать игры с использованием компьютерных технологий, будь то использование онлайн сервиса или создание необходимых для игры материалов в фоторедакторах.

Для успешной интеграции игровых элементов в образовательный процесс мы предлагаем использовать готовые онлайн сервисы, такие как «Wordwall», «LearningApps» или «Genially», которые позволяют создавать простые игры, где, в большинстве случаев, не требуется специализированных навыков или большого количества времени на проработку игры от преподавателя. Кроме того, в подобных сервисах педагогам не нужно самостоятельно составлять игровые задачи, можно использовать уже готовые

шаблоны и интегрировать в них учебные задания, делая их интерактивными и интересными для обучающихся.

Таким образом, интеграция геймификации в образовании требует тщательной проработки и учета особенностей образовательных задач. Подход «3I-Approach» может быть эффективно использован для обучения с игровыми элементами, однако, могут возникнуть трудности из-за объема информации, временных затрат и требований к навыкам педагогов. Для упрощения интеграции игровых элементов следует использовать готовые онлайн-сервисы, которые предлагают удобные шаблоны и экономят время. Это делает геймификацию доступным и эффективным инструментом обучения.

2.2 Использование цифровых инструментов и платформ для геймификации

В современной образовательной среде реализация геймификации может проходить с помощью различных средств. Некоторые педагоги выбирают надежные и проверенные методы такие, как настольные игры или пособия с играми. В нашей работе мы предлагаем рассмотреть более современные и универсальные инструменты для внедрения игр в процесс обучения.

Прежде всего стоит обратить внимание на нейросети. С их развитием и резким скачком популярности они стали незаменимым помощником преподавателей. Самыми удобными являются «Magic School» и «Simple Class».

«Magic School» – это платформа, созданная как помощник для учителей. На ней представлено более 70 инструментов, которые помогают сэкономить учителям до 10 часов в неделю. На основе искусственного интеллекта «Magic School» может адаптировать учебные материалы, составлять индивидуальные образовательные программы и многое другое [28].

В контексте геймификации данный ИИ можно использовать для интеграции игрового процесса в обучение, так как простые и легкие в

использовании инструменты платформы могут помочь правильно спланировать урок с игровыми элементами. Кроме того, в «Magic School» можно создать свой персональный инструмент, с помощью которого можно адаптировать различные игры для определенного возраста, класса и внедрить в них необходимые элементы для реализации поставленных образовательных задач [23].

Представленный искусственный интеллект станет незаменимым помощником для педагогов, которые еще только начинают осваивать концепцию геймификации в учебном процессе. Он предлагает уникальные инструменты, которые помогут создать увлекательные и вдохновляющие уроки. С помощью интуитивно понятного функционала, учителя смогут легко преобразовать традиционные подходы к обучению, наполнив занятия новыми, интерактивными элементами, которые делают процесс обучения более эффективным.

Однако, сервис «Magic School» вызывает ряд критических замечаний. Интерфейс платформы сложен и устарел, что затрудняет его использование, особенно для менее технически подкованных пользователей. Частые технические сбои снижают эффективность работы, а функционал платформы оказывается недостаточным, вынуждая педагогов использовать дополнительные ресурсы. Низкая адаптация под мобильные устройства ограничивает возможности работы, а отсутствие оперативной технической поддержки усугубляет проблемы. Кроме того, стоимость платных функций кажется завышенной, а недостаточное внимание к региональным особенностям образовательного процесса снижает универсальность и полезность сервиса.

«Simple Class» – это платформа на основе искусственного интеллекта, которая создана не только для планирования занятий, но и для создания интерактивных упражнений. Данный ИИ был создан русскими разработчиками для эффективного проведения онлайн занятий, но он также прекрасно подходит для традиционных уроков с игровыми элементами [21].

«Simple Class» представляет собой превосходный инструмент для преподавателей, обеспечивая интуитивно понятный и максимально удобный интерфейс. Педагогу достаточно выбрать один из готовых шаблонов и загрузить в него необходимый материал, что делает процесс подготовки к уроку не только простым, но и эффективным. Кроме того, встроенный генератор учебных планов способствует гармоничной интеграции созданного упражнения в учебный процесс, позволяя учителю сосредоточиться на самом главном – на вовлечении учеников и обеспечении их глубокого понимания материала [29].

В то же время платформа «Simple Class» имеет ряд существенных недостатков. Ее интерфейс недостаточно интуитивен и требует значительного времени на освоение, что снижает удобство использования. Частые ошибки в работе системы затрудняют выполнение повседневных задач учителей. Функциональные возможности платформы ограничены, что вынуждает педагогов искать альтернативные инструменты для реализации своих задач. Поддержка пользователей оставляет желать лучшего: ответы на запросы поступают с заметными задержками. Кроме того, мобильная версия платформы плохо оптимизирована, что затрудняет доступ к инструментам с мобильных устройств. Стоимость подписки кажется завышенной для предоставляемого функционала, а слабая локализация и недостаточный учет образовательных стандартов разных регионов ограничивают аудиторию Simple Class.

Для успешной интеграции игровых элементов в образовательный процесс можно также использовать готовые онлайн-сервисы, такие как «Wordwall», «LearningApps» или «Genially».

«Wordwall» – это сервис с различными шаблонами для интерактивных упражнений. Здесь представлены такие макеты для заданий, как кроссворд, викторина, карточки для запоминания слов, и игры «найди пару», «игровое шоу», «лабиринт». Кроме того, есть большое сообщество педагогов, где можно найти уже полностью готовые материалы [30].

Данная платформа представляет собой ценный инструмент для учителей, преподающих иностранные языки, так как их ученики извлекают выгоду из элементов визуализации и тщательно отобранных лексических единиц, которые соответствуют их нуждам [19].

Однако, у платформы «Wordwall» есть и свои недостатки. Главным из них является платная подписка, что ограничивает возможность пользователей. Без нее можно создать лишь пять простых упражнений, а расширенный функционал для редактирования заданий остается недоступным. Это может привести к тому, что занятия, основанные на данной платформе, вскоре утрачивают свою привлекательность, и ученикам начинает надоедать однообразие. При отсутствии разнообразия и возможностей для креативного подхода, интерес учащихся может постепенно угасать, что ставит под сомнение эффективность использования «Wordwall» в образовательном процессе [19].

Ближайший аналог «Wordwall» – «LearningApps». Этот сервис позволяет абсолютно бесплатно создавать интерактивные игры и различные задания. Кроме того, платформа поддерживает видео и аудио материалы, что может быть полезно для использования на занятиях с детьми с ограниченными возможностями здоровья. Кроме того, «Learning Apps» имеет обширную библиотеку готовых упражнений для разных учебных предметов и уровней образования и шаблоны для создания собственных интерактивных заданий, таких как тесты, пазлы и кроссворды. Пользователи могут создавать игры в стиле «Кто хочет стать миллионером?», а также упражнения, включая задания типа «Заполните пропуски» и «Расставьте по порядку» [26].

Сервис «LearningApps» является эффективным инструментом для педагогов, который значительно обогащает учебный процесс. Его интуитивно понятный интерфейс и разнообразие интерактивных приложений позволяют учителям создавать увлекательные задания для учащихся различных возрастов. Платформа идеально подходит как для начальных классов, так и для старших, способствуя активному вовлечению студентов в обучение [27].

С другой стороны, «LearningApps» имеет ряд значительных недостатков. Интерфейс приложения кажется устаревшим и неинтуитивным, что усложняет процесс работы, особенно для новых пользователей. Частые технические неполадки снижают эффективность использования и приводят к потере времени. Функционал платформы ограничен, что вынуждает педагогов искать дополнительные инструменты для создания и проведения уроков. Мобильная версия недостаточно оптимизирована, что создает трудности при использовании на смартфонах и планшетах. Также отмечается отсутствие оперативной технической поддержки, что вызывает неудобства при возникновении вопросов или проблем. Кроме того, платные функции платформы не всегда оправдывают свою стоимость, а слабая локализация и недостаток адаптации к образовательным стандартам разных регионов снижают универсальность «Learning Apps».

Еще одна платформа для внедрения геймификации в учебный процесс – «Genially». С помощью нее учителя могут создавать презентации и целые слайдовые курсы, инфографики, таймлайны, квизы, игры, интерактивные изображения и даже разветвлённые квесты. Платформа предоставляет пользователям из России доступ без ограничений и предлагает бесплатный тарифный план, который включает в себя доступ к сотням готовых шаблонов, использование всех интерактивных элементов и анимаций, возможность загрузки изображений, а также файлов, различных форматов. На платных тарифах пользователям становятся доступны премиальные шаблоны и ряд дополнительных функций [24].

Сервис «Genially» является полезным инструментом для учителей, стремящихся привнести инновации в образовательный процесс. Его разнообразие интерактивных шаблонов позволяет создавать увлекательные презентации и учебные материалы, что особенно актуально для педагогов гуманитарных и естественных наук. Благодаря функциям анимации и интерактивности, ресурс способствует повышению вовлеченности учащихся и облегчает усвоение материала. Учителя могут адаптировать созданные

ресурсы под индивидуальные потребности студентов, что делает «Genially» важным помощником в современной педагогике [25].

Несмотря на свою популярность, сервис «Genially» имеет ряд слабых сторон. Ограниченные шаблоны и инструменты редактирования иногда не позволяют реализовать сложные или нестандартные идеи. Интеграция с другими платформами оставляет желать лучшего, что усложняет работу для пользователей, привыкших к экосистемному подходу. Также отмечается недостаток обучающих материалов и инструкций, что делает освоение сервиса трудоемким для новых пользователей. Кроме того, высокая загрузка платформы может приводить к замедлению работы при использовании больших или сложных проектов.

Обобщая выше сказанное, мы можем сделать вывод, что геймификация с использованием нейросетей и онлайн-платформ, таких как «Magic School», «Simple Class», «Wordwall», «LearningApps» и «Genially», значительно повышает эффективность и привлекательность образовательного процесса. Эти инструменты помогают педагогам оптимизировать подготовку уроков, внедрять игровые элементы и активизировать вовлечённость учащихся. Современные технологии создают условия для более адаптивного и интерактивного обучения, что способствует достижению образовательных целей.

2.3 Реализация геймификации на уроках иностранного языка

На примере темы «Environmental Problems» рассмотрим внедрение геймификации на уроках иностранного языка в 10-11 классах с помощью платформы «Genially». Данная тема была выбрана нами, так как она направлена на развитие навыков устной и письменной речи и на формирование умения выражать собственное мнение по вопросам экологии, используя актуальную лексику и грамматику.

Урок начинается с этапа Lead-in (введение в тему). На этом этапе основная цель – активизация знаний учащихся и создание мотивации. Учитель демонстрирует в платформе «Genially» интерактивный таймлайн с изображениями глобальных экологических проблем, таких как загрязнение воздуха, вырубка лесов, изменение климата. Учащиеся анализируют изображения, высказывая свои предположения о том, что они представляют, и обсуждают возможное влияние этих проблем на планету. Учитель поддерживает диалог, задавая уточняющие вопросы, что способствует созданию атмосферы вовлеченности и интереса.

На этапе Presentation (представление материала) вводится новая лексика по теме экологии. С помощью интерактивного словаря, созданного в «Genially», ученики знакомятся с ключевыми словами и их значениями (например, pollution, renewable energy, deforestation, recycling). Каждое слово сопровождается изображением, определением и примером в контексте. Учащиеся выполняют задания, направленные на сопоставление слов с картинками и определениями, что помогает усвоить материал в наглядной и интересной форме. Этот этап подготавливает учащихся к дальнейшему использованию лексики.

Этап Practice (закрепление материала) позволяет учащимся применять новую лексику и грамматические конструкции. Учитель демонстрирует интерактивную карту мира, созданную в «Genially», где отмечены зоны с экологическими проблемами. Учащиеся изучают информацию о выбранной проблемной зоне и выполняют задание: выбирают из предложенных вариантов возможные решения и составляют предложения с использованием изученной лексики. Таким образом, учащиеся закрепляют материал в контексте реальных экологических ситуаций.

На этапе Production (творческое применение знаний) учащиеся развивают навыки критического мышления и аргументированной речи. В небольших группах они создают в «Genially» интерактивный постер, где описывают одну из экологических проблем, её возможные последствия и пути

решения. Для этого используется шаблон с разделами, которые учащиеся заполняют совместно. Итогом становится презентация каждого постера перед классом с последующим обсуждением, что способствует развитию коммуникативных навыков и умений работать в команде.

Заключительный этап Feedback and Conclusion (обратная связь и заключение) направлен на рефлекссию и оценку урока. Учитель демонстрирует интерактивную шкалу успеха в «Genially», где учащиеся оценивают своё понимание темы, степень освоения новой лексики и общий интерес к уроку.

Полезность платформы «Genially» в данном уроке заключается в возможности сделать процесс обучения интерактивным и увлекательным. Инструменты платформы позволяют визуализировать сложные темы, организовать активное участие учеников и развивать их творческие способности. Интерактивные элементы помогают учащимся глубже усваивать материал, а коллективная работа над заданиями способствует формированию коммуникативных навыков.

Таким образом, во второй главе мы рассмотрели способы интеграции геймификации в образование, простые и понятные онлайн-сервисы для её реализации, такие как «Magic School», «Simple Class», «Wordwall», «Learning Apps» и «Genially», которые повышают эффективность уроков, вовлекают учащихся и делают обучение более адаптивным и интерактивным. В частности, на примере урока для старшей школы рассмотрели сервис «Genially», который позволяет визуализировать сложные темы, развивать творческие и коммуникативные навыки.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Геймификация, как концепция интеграции игровых элементов в образовательный процесс, представляет собой мощный инструмент для повышения мотивации и вовлеченности учащихся. Это понятие, возникшее на стыке педагогики и игровых технологий, стало активно развиваться в XXI веке благодаря стремительному развитию цифровых технологий и увеличению образовательных возможностей, предоставляемых интернет-ресурсами. В отличие от игры, цель которой заключается в развлечении и отдыхе, геймификация ориентирована на использование элементов игрового процесса для решения образовательных задач и достижения конкретных результатов в обучении. Этот подход направлен на активизацию учащихся, создание позитивной атмосферы и развитие таких важных навыков, как креативность, сотрудничество и критическое мышление.

История геймификации насчитывает несколько тысячелетий. Уже в древности игры использовались как инструмент для познания мира, развития логики и интеллекта. Однако полноценное использование геймификации в образовательных контекстах началось в XX веке, когда ученые и педагогические практики начали осознавать потенциал игровых технологий для усиления образовательного процесса. Применение игровых элементов для стимулирования учебной активности стало особенно актуально в последние десятилетия с развитием онлайн-образования и мобильных приложений.

В современном образовательном процессе геймификация включает в себя несколько ключевых элементов. К числу таких элементов относятся: игровые механики, такие как баллы, уровни, награды и лидерборды, а также игровые динамики, связанные с вовлечением, мотивацией и взаимодействием между участниками. Важную роль играют сценарии, которые структурируют учебный процесс, превращая его в увлекательное путешествие, в котором учащиеся достигают целей, преодолевая различные препятствия. В рамках

таких сценариев используются различные игровые атрибуты, такие как персонажи, виртуальные предметы, элементы соревнования и кооперации.

Не менее важными являются технологические и методические инструменты для реализации геймификации, включая онлайн-платформы и приложения. Такие сервисы, как «Genially», «Wordwall» и «LearningApps», предлагают учителям готовые решения для интеграции игровых элементов в образовательный процесс, значительно упрощая подготовку уроков и делая обучение более интерактивным и интересным. Использование этих платформ способствует улучшению усвоения материала, а также помогает студентам развивать важные навыки, такие как коммуникация и совместная работа.

Таким образом, геймификация, как педагогическая практика, основывается на комплексном применении игровых технологий, которые оказывают позитивное влияние на образовательный процесс. В дальнейшем важно продолжить исследования в этой области для оптимизации методов и инструментов геймификации, что позволит сделать обучение еще более эффективным и увлекательным.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Артомонова, В. В. Исторические аспекты развития концепции геймификации / В. В. Артомонова // Историческая и социально-образовательная мысль. – 2018. – №2-1. – С. 54–62.
2. Асташова, Н. А. Ресурсы геймификации в образовании: теоретический подход / Н. А. Асташова, С. К. Бондырева, О. С. Попова // Образование и наука. – 2023. – №1. – С. 15–49.
3. Быстрова, Н. В. Геймификация в современном образовательном процессе / Н. В. Быстрова, Н. А. Бакулина, А. В. Гнездин, А. В. Угарова // Журнал прикладных исследований. – 2022. – №6. – С. 416–425.
4. Варенина, Л. П. Геймификация в образовании / Л. П. Варенина // Историческая и социально-образовательная мысль. – 2014. – №6-2. – С. 314– 317.
5. Векленко, П. В. Методика edutainment: интеграция неспециализированных игровых приложений в учебную деятельность / П. В. Векленко // Психопедагогика в правоохранительных органах. – 2021. – №3 (86). – С. 322–328.
6. Вербх, Кевин. Вовлекай и властвуй: игровое мышление на службе бизнеса : текст / Кевин Вербх, Дэн Хантер ; пер. с англ. Александры Кардаш. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 223 с. – ISBN 978-5-00057-344-0.
7. Карзенкова, О. С. История и классификация геймификации / О. С. Карзенкова, Д. Н. савинская // Устойчивое развитие науки и образования. – 2018. – №9. – С. 68–72.
8. Ким, В. Геймификация в процессе организации обучения / В. Ким // Трибуна ученого. – 2020. – №12. – С. 182–189.
9. Коваль, Н. Н. Геймификация в образовании / Н. Н. Коваль // Педагогическая наука и практика. – 2016. – №2 (12). – С. 25–29.

10. Кузнецов, С. А. Большой толковый словарь русского языка : словарь / С. А. Кузнецов. – Санкт-Петербург : Норинт, 2000. – 1536 с. – ISBN 5-7711-0015-3.

11. Мурзагалина, Г. М. Геймификация в образовании как фактор повышения интереса к усвоению учебного материала / Г. М. Мурзагалина, Г. В. Тихомирова, О. В. Филиппова [и др.] // Московский экономический журнал. – 2022. – №4. – С. 494–501.

12. Поддубная, Я. Н. Парадигма развития гейминга в образовательной системе вуза: история и перспективы / Я. Н. Поддубная, К. С. Котов, А. А. Слукина // Международный научно-исследовательский журнал. – 2021. – №9-3. – С. 53–58.

13. Титова, С. В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал / С. В. Титова, К. В. Черкизова // Педагогика и психология образования. – 2019. – №1. – С. 135–152.

14. Уфельман, В. Д. Исторические аспекты развития геймификации / В. Д. Уфельман, И. В. Кохова, И. Н. Белогруд // Современная научная мысль. – 2020. – №2. – С. 125–128.

15. Шабалина, О. А. Разработка обучающих игр: интеграция игровой и обучающей компоненты / О. А. Шабалина, П. Н. Воробкалов, А. В. Катаев // Открытое образование. – 2016. – №2-2. – С. 290–294.

16. Kapp, K. M. The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice / K. M. Kapp. – Hoboken : John Wiley & Sons, 2013. – 480 p. – ISBN 9781118677247.

17. Геймификация в образовании // СКОЛКИ : [сайт]. – 2024. – URL: <https://skolki-project.com/blog/gejmifikatsija-v-obrazovanii?ysclid=m1w00k0xm8528658060> (дата обращения: 21.12.24).

18. Геймификация в образовании: что это, плюсы и минусы, технологии, примеры, виды // Президентская академия РАНХиГС : [сайт]. –

2024. – URL: <https://www.ranepa.ru/blog/obrazovanie-i-samorazvitie/geymifikatsiya-v-obrazovanii-cto-eto-plyusy-i-minusy-tehnologii-primery-vidy/> (дата обращения: 21.12.24).

19. Как создавать интерактивные упражнения в Wordwall // Skillbox : [сайт]. – 2024. – URL: <https://skillbox.ru/media/education/kak-sozdavat-interaktivnye-uprazhneniya-v-wordwall/?ysclid=m4yjypko9p107360474> (дата обращения: 21.12.24).

20. Краткая история геймификации // GAMIFICATION NOW! : [сайт]. – 2024. – URL: <https://www.gamification-now.ru/blog/kratkaya-istoriya-geymifikacii?ysclid=m4yi8v65k283882739> (дата обращения: 21.12.24).

21. ОБЗОР СЕРВИСА Simple Class. Новое решение вместо Wordwall // ВКОНТАКТЕ : [сайт]. – 2024. – URL: https://vk.com/wall-191845548_11832 (дата обращения: 21.12.24).

22. 19 Gamification Trends for 2023-2025: Top Stats, Facts & Examples // GROTH ENGINEERING : [сайт]. – 2024. – URL: <https://www.growthengineering.co.uk/19-gamification-trends-for-2022-2025-top-stats-facts-examples/> (дата обращения: 21.12.24).

23. AI / ИИ. Magic School // Nit For You : [сайт]. – 2024. – URL: <https://nitforyou.com/ai-magic-school/> (дата обращения: 21.12.24).

24. Genially : сайт / Genially Web S.L. – Cordoba : Genially Web S.L, 2015. – URL: <https://genially.com/> (дата обращения: 21.12.24).

25. Genially: платформа для создания интерактивного контента // Университет ИТМО : [сайт]. – 2024. – URL: <https://expert.itmo.ru/genially> (дата обращения: 21.12.24).

26. LearningApps.org : сайт / LearningApps – interactive learning modules. – Däniken : LearningApps – interactive learning modules, 2009. – URL: <https://learningapps.org/> (дата обращения: 21.12.24).

27. LearningApps: для чего нужен, как работать // Geek Brains : [сайт]. – 2024. – URL: <https://gb.ru/blog/learningapps/> (дата обращения: 21.12.24).

28. Magic School : сайт / Magic School, Inc. – Denver, 2023. – URL: <https://www.magicschool.ai/> (дата обращения: 21.12.24).

29. Simple Class : сайт / ИП Нескороженная Яна Александровна. – Санкт-Петербург : ИП Нескороженная Яна Александровна, 2024. – URL: <https://simpleclass.ru/?ysclid=m4yiqqpjxy419857783> (дата обращения: 21.12.24).

30. Wordwall : сайт / Visual Education Ltd. – Poole : Visual Education Ltd, 2006. – URL: <https://wordwall.net/> (дата обращения: 21.12.24).