

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 немецкой филологии

Допустить к защите
И. о заведующего кафедрой
доктор филол. наук, профессор
Олейник М.А. Олейник

26 июля 2023 г.

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
(БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА)

ИГРОФИКАЦИЯ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

Работу выполнила Петренко Д.А. Петренко

Направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование
(с двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль) Английский язык, Немецкий язык

Научный руководитель
канд. филол. наук, доц. Чале З.И. Чале

Нормоконтролер
канд. филол. наук, доц. Белокопытова И.А. Белокопытова

Краснодар
2023

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
1 Феномен игры.....	5
1.1 Теории возникновения игр.....	5
1.1.1 Философская теория	6
1.1.2 Психологическая теория	9
1.1.3 Постмодернистская теория	10
1.2 Типы игр.....	12
1.2.1 Особенность классификаций Кайо и Бахтина.....	13
1.2.2 Классификации игр по Хьюзу и Выготскому	14
1.3 Игры в системе образования. Игрофикация учебного процесса.	18
1.3.1 Развивающие игры	19
1.3.2 Языковые игры	21
1.3.3 Понятие и особенности игрофикации в образовательной среде....	23
2 Применение методик игрофикации на примере уроков иностранного языка.....	27
2.1 Описание и анализ трехэтапного процесса тестирования для учащихся 5 класса	27
2.2 Описание и анализ трехэтапного процесса тестирования для учащихся 7 класса	38
Заключение	48
Список использованных источников	49
Приложение А Тестирование для учащихся 5 и 7 классов.....	58
Приложение Б Результаты трехэтапного тестирования для 5 класса.....	59
Приложение В Результаты трехэтапного тестирования для 7 класса	63

ВВЕДЕНИЕ

На протяжении всей истории человечества игры являлись неотъемлемой частью жизни людей разных культур и поколений. Феномен игры как деятельности вызывает огромный интерес у ученых и исследователей ввиду ее богатой исторической составляющей. От древних настольных игр до их интеграции в различные сферы современной жизни. Например, в индустрии быстрого питания достаточно распространён тренд с добавлением элементов игровой деятельности в виде системы накопления бонусов, обмена их на продукцию заведения и механизмом поощрения клиента за совершение покупки дополнительными бонусными баллами и различными подарками. В течении последних лет такой тренд наблюдается и в сфере образования. О повышенном интересе к игрофикации процесса обучения свидетельствуют появление образовательных платформ, основанных на совмещении процесса обучения и игры. Примером может выступать российская образовательная платформа «Взнания». Следовательно, актуальность нашего исследования подтверждается растущим интересом и изучению темы игр в учебном процессе.

Объектом исследования является игрофикация процесса обучения.

Предметом исследования являются особенности организации игровых уроков и их влияние на успеваемость учащихся средней школы.

Целью работы является определение роли игры в структуре современного урока иностранного языка.

Исходя из этого, исследование ставит следующие задачи:

- изучить теории возникновения игры;
- рассмотреть и сравнить классификации игр отечественных и зарубежных ученых;
- дать определение понятию «игрофикация»;
- ознакомиться с методами интеграции игр в учебный процесс;

– провести трехэтапное тестирование среди учащихся средней школы на тему игр и провести анализ полученных результатов;

– провести серию уроков иностранного языка с использованием элементов игрофикации и отметить ее воздействие на учащихся средней школы. В работе применялись такие теоретические методы исследования как анализ, аналитическое обобщение, классификация. Среди практических методов были применены методы наблюдения, сравнения и опроса.

Теоретическая значимость работы заключается в расширении и дополнении базы знаний об использовании игр на уроках иностранного языка.

Практическая значимость работы состоит в разработке и проведении двух трехэтапных тестирований среди учащихся средней школы, результаты которого можно применять для дальнейшего научного исследования данной проблемы.

Работа состоит из введения, двух глав, списка использованных источников и трех приложений.

1 Феномен игры

В современных реалиях исследователи все чаще обращаются к вопросу феномена игры. Понимание того чем является игра, ее сущности и влияния на человека позволяет определить, чем обусловлен характерный высокий спрос на включение данного вида деятельности в различные сферы жизни. При грамотном изучении феномена игры существенно возрастает возможность улучшения качества жизни, следовательно, рассмотрению данной проблемы посвящено множество научных трудов.

1.1 Теории возникновения игр

С самого зарождения жизни, игры сопровождают нас как отдельных индивидуумов, так и целые сообщества. Наука до сих пор не может точно определить природу их возникновения, их роль в повседневной жизни и различия между играми животного мира и играми человеческого общества.

Т. П. Авдулова отмечает, что нет законченного определения игры, которое бы исчерпывало все ее аспекты [3, с. 231]. По мнению Р. Кайо, игра старше культуры, так как животные играют без нее [28, с. 44]. Игры можно разделить на две составляющие: естественную игру, в которую играют животные и дети до трех лет, и искусственную игру, созданную человечеством в своем бесконечном развитии. Искусственная игра зависит от формы и качества производительной деятельности. В науке существуют различные теории возникновения игр, и в разные годы появлялись теоретические обоснования об игре. Е. А. Лепشوкова отмечает, что еще Платон в своем трактате о «Государстве» затрагивал вопросы, касающиеся игровой деятельности человечества [32, с. 196].

1.1.1 Философская теория

По мнению Е. Е. Тебякиной философская теория происхождения игр обеспечивает теоретическую основу для понимания того, как игры возникают и развиваются в процессе человеческой культуры и взаимодействия [48, с. 338].

Философская теория игр – это раздел философии, посвященный изучению игр, их природы и того, как они влияют на поведение человека. Согласно этой теории, игры – это не изолированные явления, а глубоко укоренившиеся в человеческой культуре и взаимодействии [7, с. 10]. Игры – это интерактивные действия, включающие правила, цели и задачи. В них играют по разным причинам, включая развлечения, соревнования, общение и обучение. Когда люди взаимодействуют друг с другом, они развивают общие ценности, убеждения и обычаи. Эти распространенные практики в конечном итоге приводят к играм, поскольку люди участвуют в деятельности, структурированной в соответствии с правилами, целями и задачами [1, с. 209]. Философская теория происхождения игр основана на следующих ключевых принципах: социальное взаимодействие, культурное развитие, когнитивные способности, культурная эволюция.

Социальное взаимодействие обеспечивает основу для развития общих практик и ценностей, которые необходимы для появления игр. Это включает в себя общение, сотрудничество и конкуренцию, что позволяет людям развивать общие практики и ценности, которые в конечном итоге приводят к появлению игр.

Культурное развитие относится к накоплению знаний, навыков и артефактов, которые можно использовать для создания и разработки игр. Это включает в себя развитие языка, технологий и социальных институтов, которые обеспечивают основу для создания и разработки игр.

Когнитивные способности, такие как креативность и решение проблем, позволяют людям создавать новые игры и адаптировать существующие к новым условиям.

Культурная эволюция – это процесс, посредством которого культурные особенности, включая игры, развиваются и меняются с течением времени. Культурное развитие основано на социальном взаимодействии, культурном развитии и когнитивных способностях, которые позволяют людям адаптировать культурные особенности к новым условиям и окружающей среде [24, с. 22].

Философская теория происхождения игр проводит различие между двумя типами происхождения игр: спонтанное возникновение, преднамеренное возникновение [12, с. 6].

Спонтанное возникновение происходит, когда игры естественным образом возникают из общепринятых практик и ценностей, без каких-либо целенаправленных усилий для их создания. Преднамеренное возникновение происходит, когда люди создают игры для определенных целей, таких как образование или развлечение [7, с. 14].

Далее рассмотрим основные составляющие философской теории игр: теория принятия решений, эволюционная теория игр, теория совместных игр.

Теория принятия решений – это разновидность философской теории игр, которая изучает алгоритмы рационального принятия решений. Эта теория была основана Джоном фон Нейманом и Оскаром Моргенштерном в их фундаментальной работе «Теория игр и экономическое поведение». Теория принятия решений рассматривает то, как люди принимают решения, когда сталкиваются с неопределенностью, и обеспечивает основу для понимания логики процессов принятия решений [34, с. 254].

А. М. Бессмертный изучил эту теорию и пришел к выводу, что она обеспечивает логическую основу для понимания процесса принятия рациональных решений и может быть применена в различных областях, включая теорию игр. Бессмертный также подчеркивает важность теории

принятия решений для понимания поведения людей в стратегических ситуациях [12, с. 8].

Эволюционная теория игр – это разновидность философской теории игр, которая изучает, как они развиваются с течением времени. Эта теория была основана Джоном Мейнардом Смитом в его книге «Эволюция и теория игр». Эволюционная теория игр изучает, как игры меняются и адаптируются в связи с изменениями в окружающей среде, и обеспечивает основу для понимания эволюции социального поведения [46, с. 138].

В своей статье «Философско-культурологические основания концепции игровой культуры», Кирилл Юрьевич Баннов выделяет принципы эволюционной теории игр и ее применение в социальных науках. Он утверждает, что эволюционная теория игр предлагает понимание эволюции социального поведения и того, как культурные факторы и факторы окружающей среды могут влиять на него. Баннов также подчеркивают важность эволюционной теории игр для понимания происхождения и эволюции общества [7, с. 11].

Теория совместных игр – это разновидность философской теории игр, которая изучает, как люди кооперируются в играх. А. К. Илебаев описывает теорию, выдвинутую Ллойдом Шепли и Джоном Нэшем в их фундаментальной работе «Значение для игр для людей». Теория совместных игр фокусируется на том, как люди могут работать вместе в стратегических ситуациях и достигать взаимовыгодных результатов [25, с. 141].

Теория совместной игры обеспечивает основу для понимания того, как люди могут сотрудничать в стратегических ситуациях и достигать взаимовыгодных результатов, что подводит нас к такому виду игры как кооперативная. В своей книге «Игры, в которые играют люди» Эрик Берн обсуждает принципы теории кооперативных игр и их применение в различных областях, включая экономику, политологию и социологию. Берн также подчеркивает важность теории кооперативной игры для понимания динамики человеческого взаимодействия и сотрудничества [11, с. 193].

Таким образом, философская теория игр представляется разнообразной и обширной отраслью, которая привела к появлению различных типов теории игр, разработанных философами и теоретиками прошлого века, и они оказали значительное влияние на наше понимание человеческого поведения и взаимодействия.

1.1.2 Психологическая теория

Психологическая теория происхождения игр – это междисциплинарный подход к пониманию когнитивных и социальных процессов, лежащих в основе разработки и функционирования игр и игрового процесса. Эта теория опирается на знания психологии, антропологии, эволюционной биологии и других социальных наук для изучения происхождения, и функций игр и игрового процесса в поведении человека [31, с. 100].

Изучение психологической теории происхождения игр проводилось некоторыми известными российскими учеными, которые внесли свой вклад в распространение и исследование этой теории. Например, Нохрина в своей статье «Феномен двойственности игры: игра как становление или утрата индивидуальности» ссылается к работам Льва Семеновича Выготского по социальным и культурным аспектам человеческого развития помогли прояснить роль игры и игрового процесса в формировании когнитивного и эмоционального развития детей. Выготский утверждал, что игра является важным инструментом обучения и социализации, поскольку она позволяет детям экспериментировать с различными ролями и идеями, и устанавливать социальные связи со своими сверстниками [36, с. 22].

Н. А. Нохрина также подчеркивает, что другой российский ученый, Дмитрий Леонтьев, чья работа по культурно-исторической теории деятельности помогла прояснить, как игры и игровые процессы интегрируются в культурно-исторический контекст. Леонтьев утверждал, что игры и игровая деятельность – это не просто индивидуальная деятельность,

это глубокая связь с социальными нормами, ценностями и практиками. Кроме того, он подчеркивал важность социального и культурного контекста в формировании значения и функций игр для разных людей и групп [36, с. 24].

Психологическая теория происхождения игр заключается в том, что игры выполняют важные функции как для отдельных лиц, так и для общества. Эти функции могут включать развитие когнитивных, социальных и эмоциональных навыков и предоставлять возможности для исследований, творчества и самовыражения. Кроме того, игры могут помочь человеку справиться со стрессом, создать социальные связи и развить чувство идентичности и принадлежности к обществу [30, с. 61].

В заключение следует отметить, что психологическая теория происхождения игр предлагает богатый и междисциплинарный подход к пониманию природы и функций игр и игрового процесса в поведении человека. Изучая когнитивные и социальные процессы, лежащие в основе этого поведения, данная теория помогает нам лучше понять, как игры оказывают влияние на сознание, эмоции и действия, и может помочь оценить глубокие культурные и исторические корни этих важных аспектов человеческого опыта.

1.1.3 Постмодернистская теория

Постмодернистская теория происхождения игр – это относительно новый подход к пониманию природы и функций игр в современном обществе. Эта теория основана на идеях философии, культурологии, глобализации. По своей сути постмодернистская теория происхождения игр бросает вызов традиционным представлениям о природе игр. Вместо того, чтобы рассматривать игры как автономные, самодостаточные системы, эта теория основывается на том, что игры глубоко интегрированы в более широкий социальный, экономический и культурный контекст. С этой точки зрения игры – это не только досуг, но и борьба и сопротивление, отражающее и

формирующее более широкую социальную и культурную динамику современного общества [5, с. 19].

Говоря о функции игр, то в этой теории они рассматриваются как инструмент формирования и оспаривания социальных и культурных норм. Они предоставляют возможности для экспериментов, исследований и творческого самовыражения, а также для противодействия и критики доминирующих культурных ценностей и практик. Игры также могут служить формой социального и культурного обмена, объединяя людей из разных слоев общества и культур и способствуя развитию новых форм социальной и культурной идентичности [5, с. 21].

Теория постмодернизма исследует весь спектр игровых жанров и способов игры, от традиционных настольных и карточных игр до видеоигр и мобильных игр. Каждый из этих жанров и способов игры уникальным образом отражает и формирует более широкую социальную и культурную динамику и обеспечивает понимание устройства и функций игр в современном обществе [10, с. 84].

Рассмотрим вклад отечественных и зарубежных ученых в развитие постмодернистской теории происхождения игр. Например, Л. А. Беляева писала о культурном значении видеоигр в постсоветской России. Беляева утверждает, что видеоигры стали важной культурной формой в России после распада Советского Союза, отражая и формируя сложный и быстро меняющийся социальный и культурный ландшафт страны. Беляева подчеркивает важность понимания видеоигр как сложных систем ценностей, сформированных более широкими социальными, экономическими и культурными контекстами, в которых они производятся и потребляются [10, с. 86].

Сергей Миронюк – еще один российский ученый, чьи работы внесли свой вклад в постмодернистскую теорию происхождения игр. Е. А. Попова в своей работе «Игра как способ самоидентификации человека: философско-культурологический аспект» отмечает, что Миронюк фокусируется на том, как

игры можно использовать в качестве инструмента социальной и культурной критики и сопротивления. Он утверждает, что игры представляют собой уникальную платформу для изучения и оспаривания доминирующих культурных ценностей, а также для разработки новых форм социальной и культурной идентичности [41, с. 81].

Одним из представителей зарубежных исследователей в области постмодернистской теории происхождения игр является Йеспер Юл, чья работа «Игры, рассказывающие истории? Краткая заметка об играх и повествованиях» проиллюстрировала, как игры создаются в более широком социальном и культурном контексте. Юл утверждает, что игры – это не просто абстрактные системы правил, они глубоко укоренились в культурном и историческом контекстах, отражая и формируя ценности и практики игроков и дизайнеров [27, с. 65].

В заключение, постмодернистская теория происхождения игр обеспечивает основу для изучения сложных взаимосвязей между играми, культурой и обществом. Бросая вызов традиционным представлениям о понятии игры, эта теория демонстрирует как игры отражают сформированные ценности в современном обществе.

1.2 Типы игр

В настоящее время отечественными и зарубежными учеными представлено множество классификаций игр. Метод классификации обеспечивает систематизацию знаний по определенной проблеме. Таким образом, проанализировав несколько типологий игр, можно выявить особенности подхода ученых к теме игр и сформировать общее представление об объекте исследования.

1.2.1 Особенность классификаций Кайо и Бахтина

Рассмотрим и проведем сравнительный анализ классификаций игр Бахтина и Кайо.

Французский культуролог Р. Кайо выделяет пять типов игр:

- соревнование – это классический вид, цель которого – победить противника, продемонстрировав его лучшие качества или способность сотрудничать (например, в спортивных играх);
- рискованные игры, которые не предполагают участия партнера, но направлены на выигрыш, такие как головоломки;
- маскировочные игры, целью которых является выполнение игровых задач посредством применения элементов грима, сценических костюмов;
- симуляция, цель которой имитировать другой объект, например, пантомимические игры и пародии [28, с. 50].

Н. И. Бумаженко в своем исследовании «Классификация игр: теоретический аспект» дает собственную классификацию игр, состоящую из 3 пунктов:

- 1) игра-симулятор. Этот тип основан на смоделированных действиях и воспроизведении реального мира в принципиально иных, символических формах, которые реализуются с помощью интеллектуальных игр и воображения. Драматическое и кинематографическое искусство также можно отнести к этому типу, хотя произведения могут отличаться от принципа мимесиса в зависимости от художественных средств, используемых в них;
- 2) игра-агон. Основана на постепенном увеличении психологического стресса, средства достижения которого являются второстепенными. В своей простейшей форме игра-агон это столкновение двух противостоящих сил. К таким играм относятся дуэли, соревнования между экспертами;
- 3) экстатическая игра. Эта игра направлена на понимание человеческого смысла существования и его места в нем [14, с. 66].

Основываясь на том факте, что обе представленные классификации были разработаны учеными, изучающими смежные отрасли, можно отметить определенное сходство в их подходе к классификации игр. Оба автора не выделяют общепризнанные академические типы игр, но сосредоточены на культурном и философском социальном опыте, который составляет основу современных классификаций игр.

1.2.2 Классификации игр по Хьюзу и Выготскому

На примере классификаций игр, проведенных зарубежными и отечественными психологами, мы проследим сходства или различия в подходе к формированию ролей и игровых функций в различных социальных и культурных реалиях.

Рассмотрим классификацию российского психолога Л. С. Выготского, которая представлена Т. П. Авдуловой в учебнике для академического бакалавриата «Психология игры». Ученый выделил две ключевые категории игр: правильные и неправильные:

1) неправильные игры – это игры, которые являются спонтанными, неорганизованными и лишены структуры. Они не руководствуются какими-либо конкретными правилами, целями или ролями. Правила таких игр часто устанавливаются и изменяются самими игроками во время игры. Примером неправильной игры может послужить игра с игрушкой. Хотя эти игры не имеют определенной структуры или правил, они помогают развивать творческие способности, воображение и социальные навыки;

2) правильные игры – это структурированные игры, в которых есть набор правил и целей, согласованных со всеми игроками. Как правило, они руководствуются определенными ролями и требуют разработки стратегии. Основная цель правильных игр – создать проблему, которую игроки должны преодолеть [3, с. 184].

Эти игры делятся на две подкатегории: символическая игра; игра, основанная на правилах.

Символическая игра предполагает использование предметов или игрушек для обозначения других вещей. Это возможность для детей использовать свое воображение и творческие способности для создания собственных историй и сценариев. Например, ребенок может использовать картонную коробку в качестве замка. Символическая игра помогает детям развить языковые и коммуникативные навыки, поскольку они должны объяснять и описывать воображаемые сценарии, которые они создают;

Игры, основанные на правилах – это игры, в которых существуют определенные правила и цели, которым должны следовать все игроки. Такие игры обычно требуют определенного уровня мастерства или стратегии и часто включают соревнование между игроками. Примерами игр, основанных на правилах, являются настольные игры, карточные игры и спортивные игры. Игры, основанные на правилах, помогают детям развить навыки решения проблем, и дисциплины [3, с. 217].

Выготский считал, что игра, и особенно правильные игры, являются важной частью когнитивного и эмоционального развития ребенка. Правильные игры помогают взаимодействовать с другими, следовать правилам и инструкциям, развивать навыки стратегического мышления и повышать самооценку.

Перейдем к классификации зарубежного психолога Боба Хьюза, который выделяет 16 типов игр. Автор подчеркивает, что разработанная классификация позволяет комбинировать игровые стили и предоставляет широкие возможности для адаптации к окружающей действительности как физически, так и психологически.

Далее рассмотрим классификацию игр по Б. Хьюзу, представленную в статье Е. О. Смирновой «Типология игры в зарубежной и отечественной психологии»:

– Коммуникативные игры, которые предназначены для поощрения общения и взаимодействия между игроками, часто с целью развития коммуникативных навыков и улучшения социальных отношений. Эти игры могут использоваться в самых разных условиях, включая школы, рабочие места и общественные мероприятия, и могут быть адаптированы к потребностям и интересам различных групп.

– Творческие игры, которые открыты, что означает отсутствие каких-либо заранее определенных правил или результатов. Они адаптируемы, что означает, что их можно изменять и настраивать в соответствии с предпочтениями и потребностями различных игроков. Такие игры неконкурентоспособны.

– Глубокие игры, в которые входят сложные, захватывающие игры, которые обеспечивают высокий уровень вовлеченности игроков. Глубокие игры часто характеризуются сложными правилами, стратегиями и запутанными темами. Такие игры требуют от игроков много времени и усилий, чтобы полностью понять их механику. Они также требуют развития ряда навыков, включая критическое мышление и стратегическое планирование.

– Игры-воображение, в которых участники разыгрывают определенный сценарий, что позволяет им исследовать различные роли и свою индивидуальность. Игра-воображение также может быть использована как способ понимания окружающий мир.

– Постановочная игра, в которой создается история. Этот тип игр основывается на импровизации, чтобы создать ощущение командной работы. Постановочная игра не носит соревновательного характера.

– Исследовательская игра, которая открыта и позволяет игрокам исследовать виртуальные миры в своем собственном темпе. В таких играх, как правило, нет цели или задачи. Этот тип игрового процесса может способствовать развитию творческих способностей и побуждать игроков мыслить нестандартно.

– Двигательная игра, которая способствует физической активности и развивает базовые двигательные навыки. Помимо физической пользы, двигательные игры также способствуют социализации и командной работе.

– Сюжетные игры, которые помогают развить мелкую моторику, зрительно-моторную координацию и пространственное мышление. Представленный тип игры также оказывает положительное влияние на социальное и эмоциональное развитие.

– Игра на ловкость, в которой основная цель – улучшить результаты с течением времени с помощью практики. В отличие от других типов игр, игра на ловкость не имеет конечной точки или определенного условия победы. Вместо этого цель состоит в том, чтобы продолжать улучшать ваши результаты.

– Игра-рекапитуляция, которая позволяет исследовать важные события с исторической точки зрения. Одной из наиболее важных характеристик резюмирующих игр является их акцент на личном опыте и эмоциях. В отличие от других типов игр, которые могут быть ориентированы на соревнование или стратегическое мышление, резюмирующие игры побуждают игроков погрузиться в свои собственные чувства и воспоминания.

– Ролевая игра, в которой участники берут на себя роли вымышленных персонажей и участвуют в непрерывном повествовании, основанном на их решениях и действиях. Этот тип игр характеризуется чувством вовлеченности.

– Игра без правил, которая дает возможность развить двигательные навыки. Участники учатся уважать физическое пространство и границы других людей.

– Социальная игра – это любой тип игры, в которой участвуют два или более человека, которые взаимодействуют друг с другом в социальном контексте.

– Социально-драматическая игра – это тип игры, который позволяет участвовать в воображаемой совместной игре. Социально-драматическая игра

также способствует развитию эмпатии, позволяя принимать разные точки зрения и понимать эмоции других игроков.

– Символическая игра – это форма игры, в которой объекты и сценарии используются для представления чего-то отличного от того, кем они являются на самом деле, что позволяет им экспериментировать с различными ролями и ситуациями, исследовать свое окружение и развивать социальные и когнитивные навыки [45, с. 6–15].

Исходя из представленной классификации, можно понять, что она существенно отличается от представлений российской психологии и педагогики. Среди этих типов есть совершенно нетипичные виды игр (глубинная игра, игра на ловкость, игра-рекапитуляция), есть игры, представляющие собой традиционные виды деятельности. Например, двигательная игра, творческая игра, исследовательская игра. Фундаментальное различие в отношении западных ученых к игре заключается в том, что они подчеркивают ценность инициативы и независимости ребенка в любом виде игры. В отличие от принципов зарубежной методологии, роль взрослого в отечественной педагогике является ключевой. Он является организатором деятельности ребенка, он направляет и контролирует ее. Эту модель можно проследить в классификации Л. П. Выготского, поскольку психолог отмечает, что личность развивается гармонично благодаря правильным, то есть контролируемым играм. Несмотря на фундаментальные различия между классификациями, в определенных типах игр есть некоторые сходства. Например, оба ученых подчеркивают символический характер игр.

1.3 Игры в системе образования. Игрофикация учебного процесса.

Включение игр в учебный процесс привело к всеобщей игрофикации системы образования Российской Федерации. Данное явление можно проследить, например, в формах урока по ФГОС 2023, где присутствуют урок-деловая игра, урок-ролевая игра, урок-викторина. Исходя из этого мы можем

утверждать, что игровая форма урока применима в рамках учебного процесса и должна быть использована с учетом психологических и возрастных особенностей учащихся, а также соответствовать целям и задачам урока. Одними из примеров таких игр являются развивающие и языковые игры.

1.3.1 Развивающие игры

В последние годы развивающие игры стали неотъемлемой составляющей образовательного процесса. Эти игры предназначены для вовлечения учащихся и улучшения их понимания и запоминания образовательного контента с помощью различных методов, таких как игрофикация, моделирование и интерактивное рассказывание историй. Одним из наиболее важных преимуществ развивающих игр является создание увлекательной и интерактивной среды обучения. Это достигается за счет создания безопасной и контролируемой среды, в которой учащиеся могут исследовать и экспериментировать с различными концепциями, идеями и сценариями. Это может улучшить понимание сложных концепций и теорий и развить более глубокое понимание предмета [44, с. 126].

Д. М. Смит в своей монографии «Эволюция и теория игр» отмечал, что исследования показали, что развивающие игры могут оказывать положительное влияние на результаты обучения, особенно в области технических наук и изучения языка. Исследование, проведенное Национальной академией наук США, показало, что развивающие игры могут улучшить результаты обучения в области естественных наук и математики. Кроме того, исследование, проведенное Университетом Рочестера, показало, что развивающие игры являются средством более эффективного изучения иностранного языка [46, с. 185].

Одним из преимуществ развивающих игр является их адаптивность и гибкость. Игры могут быть адаптированы к индивидуальным потребностям и стилю обучения каждого учащегося, что обеспечивает индивидуальный

подход к обучению, учитывающий интересы и способности учащегося. Чтобы максимально использовать потенциал таких игр, учителям необходимо заниматься тщательным подбором игр, чтобы они соответствовали целям и задачам обучения. Они также должны предоставлять учащимся рекомендации и оказывать поддержку, чтобы помочь им получить максимальный результат от использования развивающих игр [39, с. 200].

Развивающие игры бывают разных типов, и у каждого из них есть свои особенности. Проанализируем различные типы развивающих игр на основе и разделим их в соответствии с определением игрового компонента.

Выделяются игры, в которых игровой компонент направлен на управление мотивацией учащихся, и игры, в которых игровой компонент определяется содержанием обучения. Они относятся к первой категории игр:

- дидактические игры,
- коммуникативные игры [58, с. 279].

Вторая категория направлена на контроль со стороны организатора игры. К таким играм относятся: предметная игра, сюжетно-ролевая игра, деловая игра, психотехническая игра, диагностическая игра, игра-пьеса [58, с. 280–281].

Предметная игра – это деятельность с объектами материальной и духовной культуры, которая подчиняется культурно-историческим особенностям этих объектов и имитирует их непосредственное использование игр не изолированы друг от друга; их можно комбинировать в различных вариациях.

Сюжетно-ролевая игра – это широко распространенный вид детских игр. Этот тип игр направлен на моделирование и освоение социальных отношений, у них есть история, связанная с моделированием реальной ситуации, процесса или действия в игре, и ролевая линия, связанная с особым поведением человека в сюжетной линии, выбранной для игры.

Деловая игра – разработка сюжетно-ролевых игр, в которых действия участников происходят в соответствии с распределенными ролями в соответствии со специально созданным условным сюжетом.

Психотехническая игра – это разновидность игр, которые в первую очередь воздействуют на эмоционально-волевую сферу человека и направлены на доведение участников до особых психологических состояний.

Диагностическая игра уделяет основное внимание соответственно диагностической функции – выявлению степени усвоения участниками игры содержания, лежащего в основе игры, и точности выполнения функции во время ролевой деятельности.

Игра-пьеса – это самостоятельный вид игровой деятельности, связанный с воспроизведением фрагмента литературного произведения. Постановки играют важную роль в языковом развитии участников, их восприятии литературы, а также в развитии коммуникативных и эстетических навыков.

1.3.2 Языковые игры

Рассмотрим отдельную категорию дидактических игр – языковые игры. Языковые игры – это игры, в которых специально прорабатывается изучаемый языковой материал. Языковая игра обладает несколькими функциями.

И. В. Цикушева выделила такие, как:

- развивающая функция,
- обучающая функция,
- контролирующая [49, с. 169].

Л. И. Черкасова также добавила к этим функциям еще две функции:

- познавательная,
- творческая [50, с. 119].

Существуют определенные виды языковых игр, которые характеризуются особенностями речевой деятельности, практикуемой на уроках иностранного языка.

Т. Ф. Белоусова выделяет следующие 7 видов языковых игр:

1) Лексические игры, которые направлены на расширение лексической парадигмы знаний учащихся. В качестве примера можно привести игры с подбором слов, кроссворды.

2) Грамматические игры, которые помогают учащимся овладевать грамматической составляющей иностранного языка. Примеры включают «Морской бой», «Грамматическое казино» и «Домино».

3) Ролевая игра, в которой учащиеся играют разные роли и учатся говорить в разных ситуациях. Примерами могут служить моделирование собеседований при приеме на работу, игровые сценарии ситуаций в больнице, магазине и т.д.

4) Разговорные игры, которые направлены на развитие навыков речи и аудирования. Примеры включают игры с вопросами и ответами, сюжетные игры и карточные игры.

5) Межкультурно-коммуникационные игры, которые предназначены для того, чтобы помочь учащимся познакомиться с культурой и обычаями изучаемого языка. Примерами могут служить игры-путешествия.

6) Фонетические игры, которые помогают учащимся развить правильное произношение и интонацию изучаемого языка. В качестве примера можно привести фонетический диктант, фонетические викторины.

7) Орфографические игры, которые специально разработаны для развития и улучшения навыков правописания. Эти игры могут принимать самые разные формы, от словесных головоломок и викторин по правописанию до интерактивных историй [9, с. 29].

В заключение хотелось бы подчеркнуть, что языковые игры на уроках иностранного языка дают возможность не только отработать изучаемый языковой материал, но и сформировать навыки и умения в определенном виде речевой деятельности.

1.3.3 Понятие и особенности игрофикации в образовательной среде

Перейдем к изучению самой проблемы игрофикации образовательного процесса. Развитие информационных и коммуникационных технологий, наряду с широким распространением персональных электронных устройств, способствует расширению доступных образовательных игр. На фоне растущего интереса к игровым подходам в различных областях термин «игрофикация» стал частью методологической терминологии в образовании. Под игрофикацией обычно понимается использование игровых элементов в неигровых контекстах. По мнению С. В. Буселя, игрофикация является эффективной техникой повышения мотивации пользователей [15, с. 240]. В образовательном процессе игрофикация подразумевает использование особых стратегий, которые повышают интерес учащихся к процессу обучения. Среди современных российских исследователей, описывающих использование игровых элементов, видное место занимает А. Л. Мазелис, на которого ссылается А. Ю. Захарова. По мнению автора, основной принцип игрофикации – обеспечение обратной связи с пользователем и содействие быстрому освоению всех функциональных возможностей. Мазелис выделяет такие важные характеристики, как механика (использование элементов, присущих игровому процессу, таких как виртуальные награды, статусы, очки и виртуальные товары), эстетика (создание общей вовлеченности в игру, вызывающей эмоциональный отклик), социальное взаимодействие (различные техники межличностного взаимодействия) и динамика (использование сценариев, требующих реакции и внимания пользователя в реальном времени) [24, с. 18–22].

Одним из важных аспектов игрофикации является игровой дизайн, который предполагает визуализацию контента в игровом стиле. Любой дизайн всегда имеет цель и направлен на обучающихся. Процесс игрофикации предполагает включение элементов компьютерных игр и социальных сетей в образовательный процесс, создавая более увлекательную среду для учащихся

и повышая мотивацию. Основная характеристика игры заключается в ее способности надолго увлекать игроков и удерживать их внимание. Это качество привлекает разработчиков игр и служит психологической основой для традиционных педагогических игр [13, с. 122].

Как предполагает К. А. Рябенко, игрофикация займет лидирующие позиции среди дополнительных образовательных технологий. Автор предлагает 9 методов игрофикации в образовании:

1) Создание игровых моментов, которые поддерживают образовательные цели, способствуют развитию критического мышления и ловкости.

2) Использование вознаграждений в образовательном процессе, когда получение поощрений за выполнение заданий стимулирует максимальное проявление способностей учащихся.

3) Материализация идей, делая их осязаемыми и понятными, что облегчает студентам понимание материала.

4) Разделение курса на уровни сложности, каждый из которых предполагает преодоление препятствий и трудностей с постепенным усложнением содержания.

5) Приоритет практики над теорией. В игрофицированном обучении от студентов требуется применение и использование знаний, а не только теоретическое понимание.

6) Поощрение самостоятельности. Использование игрофикации в образовании позволяет учащимся проявлять большую самостоятельность и учиться на собственном опыте.

7) Включение ролевых игр в учебный процесс, где учащиеся выступают в роли персонажей, применяя свои знания и навыки для решения проблем в нестандартных ситуациях.

8) Создание чувства соперничества. Игофицированное обучение предполагает конкуренцию и соперничество между учащимися в достижении целей, а результаты деятельности отражаются в таблице лидеров.

9) Создание ситуационного опыта в образовательном процессе. Ситуативное обучение используется в образовательных симуляторах, где студенты взаимодействуют с системами и исследуют их с помощью игровых моделей [42, с. 236–238].

Одной из форм игрофикации в образовании являются виртуальные образовательные игры. Виртуальные игры могут использоваться с различными группами учащихся, включая школьников, студентов, сотрудников организаций и менеджеров. Игровые методики можно использовать для развития навыков письма, изучения иностранных языков, программирования и истории. Опыт использования виртуальных игр показывает значительное увеличение желания учащихся учиться. Без мотивации обучение не будет эффективным, а для повышения мотивации необходимо делать акцент на решении практических задач и достижении видимых результатов. Известно, что материал наиболее прочно усваивается, когда он воспринимается без усилий, через увлекательную деятельность. Однако использование виртуальных игр продуктивно и полезно только в этом случае [18, с. 70].

В рамках компетентного подхода положительные результаты могут быть достигнуты как для преподавателей, так и для учащихся. Преподаватели создают условия для самореализации учащихся, повышая интенсивность учебной деятельности при этом учащиеся не ощущают ее, так как процесс выстроен в игровой форме, что полностью меняет восприятие обучения. Четкая структура и четко сформулированные цели на каждом этапе способствуют активизации учебного процесса [35, с. 1941]. Кроме того, использование современных технологий способствует более продуктивному общению между преподавателями и учениками. Применение игрофикации в образовании предоставляет учителям возможности для профессионального и личностного роста. Что касается результатов обучения, то игрофицированное обучение обеспечивает их максимальную объективность [37, с. 479]. Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод, что использование игрофикации в

образовательном пространстве дает неоспоримые преимущества, такие как повышение мотивации и вовлеченности в процесс обучения, смещение отношений между преподавателем и студентом в сторону наставничества и помощи, отход от традиционной модели передачи информации.

2 Применение методик игрофикации на примере уроков иностранного языка

Практическая часть нашей работы будет посвящена рассмотрению эффективности внедрения различных игрофикационных материалов в структуру современного урока иностранного языка. Данная задача будет решена посредством проведения трехэтапного анонимного тестирования для учащихся средней школы, МАОУ СОШ № 83, города Краснодара. Тестирование проведено в офлайн формате. Пример теста для каждого из этапов представлен в приложении А Тестирование для учащихся 5 и 7 классов.

2.1 Описание и анализ трехэтапного процесса тестирования для учащихся 5 класса

Первым этапом анонимного тестирования для учащихся являлся этап входного тестирования, цель которого заключалась в установлении общего характера проблемы, а именно, знакомы ли учащиеся с таким видом деятельности как игра? Какое отношение вызывает у них предполагаемая игровая деятельность? Хотели бы учащиеся чаще участвовать в уроках игрового типа и знакомы ли с какими-нибудь образовательными играми? Всего в тестировании приняли участие 40 человек, учащиеся 5 «Б» класса. Результаты входного тестирования в формате гистограммы и круговой диаграммы представлены в приложении Б Результаты трехэтапного тестирования для 5 класса.

Проведя анализ полученных данных, мы пришли к выводам о том, что:

- Учащиеся знакомы с игровой формой урока;
- Учащиеся положительно относятся к проведению такого формата урока иностранного языка, а также хотели бы чаще участвовать в игровых уроках;

– Преимущественно на других уроках учителя не организывают уроки на основе методов игрофикации;

– Учащиеся пятых классов выделили шесть разных игр, участниками которых они являлись на уроках иностранного языка. Самым популярным ответом оказалась динамическая игра «Саймон говорит...».

Исходя из вышеуказанных результатов, мы проводим подготовку ко второму этапу тестирования – промежуточному тестированию. Временной отрезок между этапами составлял две недели, в течение этого периода были проведены четыре урока иностранного языка в двух классах с использованием элементов игрофикации и учетом учебной программы по предмету.

Рассмотрим включение применения формата игрофикации в учебном процессе на примере урока английского языка в 5 «Б» классе на тему «День рождения». Тип урока – урок-актуализации знаний и умений. Целью урока являлось закрепление лексических, грамматических и речевых единиц по теме «День рождения». Компонентами урока были УМК “Spotlight 5”, интерактивная доска, компьютер. Во время урока были применены традиционные формы работы учащихся (индивидуальная, парная, групповая) у доски и с учебником. Элементом игрофикации послужило включение в урок лексической игры в формате онлайн-викторины на сервисе “Bamboozle” [60]. Целями проведения игры являлись:

– повторение изученного лексического материала по теме «День рождения»;

– повышение учебной мотивации учащихся посредством использования игровой системы наград;

– формирование у учащихся навыков командной работы.

Учащиеся были поделены на две команды, задачей каждой из которых – набрать наибольшее количество баллов и победить команду соперника. Суть игры-викторины состояла в том, чтобы заработать балл, верно ответив на вопрос. Таким образом, учащимся было представлено игровое поле с ячейками, команды по очереди открывают ячейки с вопросами и дают свой

ответ. В случае верного ответа команда зарабатывает балл, в случае неверного ответа – теряет балл.

После проведения данной игры, нами были отмечены следующие выводы:

- наличие соревновательного элемента повышает интерес к деятельности;
- система присвоения и подсчета баллов стимулирует учащихся к более сконцентрированной мыслительной деятельности;
- яркий игровой дизайн вовлекает в игровой процесс менее заинтересованных учеников.

Второй урок английского языка в 5 «Б» классе выглядел следующим образом. Тип урока – урок-закрепления знаний. Целью данного урока было закрепление грамматических конструкций по теме «Окончание –s у глаголов в третьем лице единственном числе». Компонентами урока являлись УМК “Spotlight 5”, интерактивная доска, компьютер. В ходе урока учащимся была предложена грамматическая игра в формате онлайн квиз-шоу, которая проводилась на учебном сайте “Wordwall” [59]. Целями проведения игры являлись:

- повторение изученного грамматического материала по теме «Окончание –s у глаголов в третьем лице единственном числе»;
- повышение учебной мотивации учащихся посредством использования игровой системы наград;
- совершенствование у учащихся навыков командной работы.

В данной игре учащиеся были поделены на две команды, задачей каждой из которых было заработать наибольшее количество баллов и победить команду соперника, правильно отвечая на предложенные вопросы. Особенности этой игры являются наличие бонусных раундов за правильный ответ в предыдущем вопросе, едино разовая возможность выбора команд «Дополнительное время» и «Удвоить количество баллов», а также возможность попасть в рейтинг лидеров.

По проведению данного квиз-шоу мы убедились в том, что соревновательный элемент добавляет увлеченности в материале учащимся, заметили повышенный интерес учащихся к наличию в игре бонусных раундов, что повлекло за собой стремление команд дать верный ответ на вопрос, а значит дополнительно изучить материал до и после урока.

На следующем уроке нами было проведено промежуточное тестирование учащихся 5 «Б» класса, целью которого было проверить насколько эффективно было проведение выше представленных игр в рамках современного урока английского языка.

Результаты промежуточного тестирования представлены в виде гистограммы и круговой диаграммы в приложении Б Результаты трехэтапного тестирования для 5 класса. На данном этапе мы можем комплексно проанализировать результаты второго этапа тестирования, а также сравнить их с результатами входного тестирования. Рассмотрим полученные данные по итогам промежуточного тестирования учащихся 5 «Б» класса. Отметим, что вопрос о проведении игр на других уроках был исключен из этого этапа тестирования, так как он больше не представляет ценности исследования. Изучив полученные результаты, мы пришли к следующим выводам:

– большинство учащихся ответили «Да» на вопросы о проведении игр на уроках иностранного языка, положительно отнеслись к идее более регулярного проведения игр и выразили свой интерес к участию в данном виде деятельности;

– среди вариантов игр, проведенных на уроках иностранного языка учащиеся, добавили такие варианты как «Квиз-шоу» и «Онлайн викторина»;

– игры «Квиз-шоу» и «Онлайн викторина» набрали наибольшее процентное соотношение голосов среди учащихся.

Таким образом можно утверждать, что применение элементов игрофикации на уроке иностранного языка на данном этапе оказалось успешным, так как учащиеся запомнили проведенные игры и смогли указать их в последнем вопросе. Это свидетельствует о том, что игры «Квиз-шоу» и

«Онлайн викторина» на учебных ресурсах “Wordwall” и “Bamboozle” выполняют свои игровые функции в рамках учебного процесса.

Далее перейдем к сравнительному анализу данных входного и промежуточного теста 5 «Б» класса. Рассмотрев две гистограммы, мы отметили следующие результаты:

- по первому вопросу данные по двум этапам тестирования совпадают, число ответивших «Не знаю» сократилось;

- во втором вопросе увеличилось количество ответивших «Да» в промежуточном тесте;

- в вопросе о частоте проведения игр увеличилось число ответивших «Да» и уменьшилось количество ответивших «Нет»;

Перейдем к результатам круговых диаграмм. Изучив полученные результаты, можно сделать следующие выводы:

- количество приведенных учащимися игр возросло;

- изменилась набравшая наибольшее процентное соотношение игра (Ею была «Саймон говорит...», а стала «Квиз-шоу»); (Второе место занимает игра «Онлайн викторина», а третье «В магазине»);

- учащиеся не включили ранее упомянутую игру «Кто я?» в качестве ответа на вопрос;

- сократилось число выбравших ответ «Не знаю».

Подводя промежуточный итог, следует отметить, что увеличение ответов «Да» на вопрос «Нравится ли вам, когда на уроках иностранного языка проводятся игры?» и «Хотели бы вы, чтобы игры на уроках иностранного проводились чаще?» прежде всего свидетельствует о том, что проведенные нами игры «Квиз-шоу» и «Онлайн викторина» улучшили восприятие игровой деятельности на уроке в целом. Заметное сокращение ответивших «Не знаю» является индикатором того, что у учащихся за определенный период времени сформировалась четкая позиция по вопросу проведения игр на уроке иностранного языка. Исключение игры «Кто я?» как возможного варианта ответа на вопрос «Назовите игры, которые проводились на уроках

иностранного языка» может являться фактором забывчивости учащихся или привлечения их внимания к другим играм, которые в свою очередь представляют наибольший интерес. Изменение процентного соотношения между играми «Саймон говорит...», «Квиз-шоу», «Онлайн викторина» и «В магазине» также указывает на повышение или снижение факторов степени вовлеченности в игру по мнению учащихся.

В целом промежуточные результаты свидетельствуют о том, что большинству учащихся нравится участие в командных соревновательных играх, организованных в онлайн формате с помощью учебных сайтов. Данный факт можно объяснить высоким уровнем интерактивности, привлекательностью игрового дизайна, наличием системы вознаграждения игровыми баллами, что приносит эффект погружения в игровой процесс, благодаря чему такие игры запоминаются учащимися.

Далее мы начали подготовку к третьему – заключительному этапу тестирования для учащихся 5 «Б» класса. Перед тем как провести само тестирование мы провели два урока с элементами игрофикации.

Первый урок перед заключительным этапом тестирования для 5 «Б» классе выглядел следующим образом. Тип урока – комбинированный урок. Целью урока являлось развитие навыков аудирования, фонетических навыков, отработка звуков [ð] и [θ]. Компонентами урока выступали УМК “Spotlight 5”, интерактивная доска, компьютер. В ходе время урока были использовались традиционные формы работы учащихся (индивидуальная, парная, групповая) у доски и с учебником. Элементом игрофикации послужило включение в урок интерактивного комплекса заданий с образовательной платформы “Teach Your Monster How To Read” [61].

Данная платформа представляет собой пространство для совместной работы учителя с учащимися построенное в форме игры, где каждый учащийся выступает в роли «монстрика», которого можно индивидуализировать, изменив, например, его цвет, форму, одежду и придумать имя. Игровой сюжет состоит из различных сценариев, таких как мини игры, короткие путешествия

и полный курс обучения, который представлен в трех уровнях сложности. Следует подчеркнуть, что данная игра направлена на развитие навыков произношения, чтения, аудирования, а также графических навыков. В связи с темой нашего урока, учащимся было предложено выбрать любые четыре мини игры, две на отработку глухого межзубного [θ] и следующие две игры на отработку звонкого межзубного [ð]. В ходе игры, учащиеся зарабатывают очки-звезды в случае правильного ответа, за которые они могут приобрести предметы одежды, аксессуары или еду для своего героя. Учитель может отслеживать прогресс учеников на платформе или контролировать процесс в режиме реального времени на уроке. На наш взгляд данная игра значительно отличается от тех, которые были предложены учащимся ранее. По итогам урока мы пришли к следующим выводам:

– Отсутствие соревновательного элемента не всегда негативно влияет на мотивацию учеников, так как в играх платформы “Teach Your Monster To Read” полностью отсутствуют элементы соперничества между игроками, вместо этого учащиеся выполняют задания в индивидуальной форме.

– Возможность ведения игры от третьего лица и его индивидуализация повышают заинтересованность участников процесса. Это выражается в стремлении заработать больше очков-звезд, чтобы приобрести новые элементы одежды для своего героя.

– Яркий дизайн игры удерживает внимание учащихся и не позволяет им отвлечься от игры.

Перейдем к следующему уроку английского языка в 5 «Б» классе. Данный урок относился к типу развивающего контроля. Целью урока являлось улучшение грамматических навыков по теме “Have/ has got”. Компонентами урока выступали УМК “Spotlight 5”, интерактивная доска, компьютер, раздаточный материал. В ходе урока была проведена известная игра «Морской Бой» [64]. Данная вариация игры относится к грамматическому, парному, настольному типам игр. Следует отметить, что учащиеся не взаимодействовали с ИКТ технологиями, а работали офлайн. Игра

заклучалась в парной отработке грамматической темы “Have/ has got” по правилам классической игры «Морской Бой».

По завершении урока мы установили, что:

– Офлайн формат не ухудшил качество игры и не снизил вовлеченность участников в процесс игры. Можно предположить, что этому послужило стремление оказаться победителем, что как мы уже выяснили является сильной мотивацией для младших подростков.

– Игры без использования мультимедиа технологий повышают уровень социального взаимодействия между игровыми партнерами.

На следующем уроке состоялся заключительный этап тестирования для учащихся 5 «Б» класса. Результаты представлены в приложении Б Результаты трехэтапного тестирования для 5 класса.

Перейдем к анализу получившихся данных. На гистограмме прослеживается доминирование ответа «Да» для всех вопросов, в то время как ответы «Нет» и «Не знаю» стремятся к показателю ноль. Это доказательство того факта, что учащиеся определенно сформировали свою точку зрения в вопросе проведения игр на уроках иностранного языка. Рассматривая показатели круговой диаграммы можно утверждать, что учащиеся добавили в список новые игры, такие как «Морской Бой» и “Teach Your Monster How To Read”, эти игры набрали наибольшее количество процентов. Таким образом “Teach Your Monster How To Read” заняла первую позицию, а «Морской Бой» вторую. На третьем месте расположилась «Онлайн викторина». Исходя из этого мы можем проследить, что две игры, занявшие лидирующие позиции по итогу заключительного тестирования относятся к онлайн играм, одна игра представляет офлайн формат. Из этого следует, что для большинства младших подростков увлекательней принимать участие в игровой деятельности организованной с помощью мультимедиа технологий.

По завершению всех этапов тестирования нами был проведен сравнительный анализ имеющихся данных. Результаты представлены в

приложении Б, в таблице Б. 7 – Результаты трехэтапного тестирования учащихся 5 «Б» класса.

Проведем подробный разбор представленных данных. Анализ будет проходить по каждому вопросу, полученные процентные соотношения этапов будут рассмотрены параллельно.

Результаты этапов тестирования по первому вопросу показывают динамику роста процентного соотношения варианта ответа «Да». Это является доказательством того, что учащиеся четко ассоциируют уроки иностранного языка с элементами игрофикации. Уменьшение вероятности варианта ответа «Нет» тоже подтверждает эту гипотезу. Снижение показателей ответа «Не знаю» демонстрирует формирование индивидуальной позиции учащихся в данном вопросе.

Второй вопрос также отражает рост показателей «Да», что является признаком того, что урок-игра кардинально отличается от стандартной формы урока и является более предпочитаемым среди младших подростков. Исходя из этого можно отметить, что включение элементов игрофикации в процесс обучения повлечет высокую степень вовлеченности в урок, что вероятнее всего положительно отразится на общей успеваемости ученика. Снижение варианта ответа «Нет» с 12.5 % до 5% также подтверждает данную теорию, а совпадение ответов «Нет» по итогам промежуточного и заключительного тестирований может демонстрировать тот факт, что некоторые учащиеся могут испытывать дискомфорт при взаимодействии с одноклассниками и предпочли бы, например, индивидуальную форму работы. В таком случае решение такой проблемы можно найти в индивидуальных играх, не носящих соревновательный характер. К таким играм относятся «Поиск слов», «Кроссворды», «Игры-раскраски» или из проведенных нами игр “Teach Your Monster How To Read”. Опция «Не знаю» составила 0 %.

Третий вопрос был включен только во входной этап тестирования, с целью выявления игрофикации учебного процесса в целом. Из таблицы видно, что на данный момент доминирует ответ «Нет» и успешная интеграция

элементов игрофикации в структуру современного урока по всем дисциплинам кроме иностранных языков еще не состоялась, хотя учитывая, что 5 % ответили «Да» предпосылки к всеобщей игрофикации образовательного процесса присутствуют. Ответ «Не знаю» по данному вопросу составил 17.5 %, что возможно является свидетельством неудачно организованных игр. В этом случае учащийся не понял суть игры или не воспринял предлагаемую активность как игру.

Данные тестирований по четвертому вопросу демонстрируют увеличение процентного показателя для ответа «Да» и прослеживается динамика снижения выбора опции «Нет». Такой результат отражает вероятное успешное проведение выбранных нами игр, то есть типы игр, формат работы в процессе игр и их содержание соответствовало познавательным, социальным и культурным потребностям учащихся. Количество выбравших вариант «Не знаю» также сократилось, это является подтверждением повышенного спроса на игрофикацию учебного процесса, то есть учащихся индифферентных к процессу игрофикации уроков иностранного языка стало значительно меньше.

По результатам пятого вопроса были представлены три игры с наибольшим процентным соотношением по каждому этапу тестирования. Таким образом, на входном этапе учащиеся обозначили следующие игры: «Саймон говорит...», «В магазине», «Правда или ложь». Отметим, что данные игры проводились учителем в офлайн формате, с использованием карточек, игрового реквизита и раздаточного материала. Большинство учащихся выделили динамическую игру «Саймон говорит...», что указывает на потребность младших подростков в элементах двигательной активности. Выбор ролевой игры «В магазине» демонстрирует желание учащихся моделировать жизненные ситуации на уроке и решать их совместно с одноклассниками. Карточная игра «Правда или ложь» направлена на возможность проявить индивидуальность и творчески подойти к процессу ее выполнения. Следует учитывать включение игр с такого вида направленностью в учебный процесс, так как поощрение индивидуального и

творческого подхода в игре положительно отразится на самооценке учащихся и приведет к заинтересованности к изучаемому материалу.

По итогам промежуточного этапа тестирования учащимися были выделены такие игры как «Квиз-шоу», «Онлайн викторина», «В магазине». Выбор первых двух игр объясняется особенностями их формата, предполагалось построение игрового процесса в режиме онлайн, наличие красочного дизайна, системы игровых бонусов и соревновательных характеристик. Все эти факторы в совокупности повышают и поддерживают концентрацию внимания и мотивацию к процессу у учащихся. Игра «В магазине» была представлена в качестве одной из фаворитов среди большинства учащихся по итогам входного тестирования и остается в таком же статусе по итогам промежуточного тестирования.

По итогам заключительного этапа учащимися были выбраны следующие игры: «Игра про монстра», «Квиз шоу», «Онлайн викторина». На основе полученных результатов мы сделали вывод о том, что для большинства младших подростков более предпочтительна игрофикация занятий посредством использования мультимедиа технологий. По нашим наблюдениям именно с применением онлайн игр достигается наибольшее погружение в учебный процесс, обеспечивая мгновенную обратную связь, что позволяет учащимся оценивать свой прогресс и соответствующим образом корректировать свой путь изучения языка.

Подводя итог проведенного трехэтапного тестирования, мы пришли к следующим выводам:

- игры выступают инструментом повышения мотивации у учащихся;
- соревновательный характер не всегда является гарантией, успешно интегрированной в образовательный процесс игры;
- игры с красочным дизайном повышают концентрацию учащихся;
- система баллов, бонусов и вознаграждений в игре стимулирует учащихся подробнее изучать учебный материал;

– традиционные игры в офлайн формате не проигрывают в качестве онлайн играм при их грамотной организации и соответствии интересам обучающихся, а также их уровню владения иностранным языком.

2.2 Описание и анализ трехэтапного процесса тестирования для учащихся 7 класса

Аналогичная процедура трехэтапного анонимного тестирования была проведена для учащихся 7 «Б» класса МАОУ СОШ № 83. Данное тестирование было организовано с целью изучить и опробовать в качестве учебных ресурсов визуальные новеллы на немецком языке, а также понаблюдать за реакцией подростков на участие в различных видах игровой деятельности. Всего в тестировании были задействованы 18 учащихся, временной промежуток между этапами составил 2 недели.

Для входного этапа тестирования учащимся было предложено ответить на 5 вопросов, результаты которых представлены в формате гистограммы и круговой диаграммы в приложении В Результаты трехэтапного тестирования для 7 класса.

Подведя итоги, мы сделали следующие выводы:

- учащиеся знакомы с игровой формой урока;
- большинству учащихся нравится участвовать в играх в рамках учебного процесса;
- игры не являются частым элементом урока на других школьных дисциплинах;
- абсолютное большинство учащихся хотели бы, чтобы игры проводились чаще на уроках иностранного языка.

Далее мы начали подготовку ко второму этапу тестирования, для этого были организованы две учебные игры на уроках немецкого языка. Первый урок немецкого языка был направлен на совершенствование грамматических навыков по теме «Неправильные глаголы». Тип урока – урок систематизации

и обобщения знаний. Компонентами урока выступали УМК „Horizonte 7“, интерактивная доска, компьютер. В ходе урока применялись стандартные формы работы (индивидуальная, групповая, парная) с учебником и интерактивной доской. В качестве отработки заявленного грамматического материала нами была организована игра «Боулинг» с помощью учебного онлайн ресурса “Bamboozle” [60]. «Боулинг» представляет собой классическую версию известной игры, для которой учащиеся были поделены на две команды. Функционал позволяет игрокам выбрать название для команды и дизайн шара, также имеется возможность отрегулировать количество вопросов, таким образом можно равномерно распределить их между учениками. В процессе игры каждому участнику команды высвечивается карточка с вопросом, в нашем случае предлагалась первая форма неправильного глагола, задача учащегося назвать две оставшиеся формы. Если ответ верный, команде присуждаются баллы и игрок делает бросок, выбрав любую из четырех дорожек и сбивает определенное количество кегль. В случае неверного ответа команда не получает игровые баллы и бросок шара совершается программой. По окончании победителем объявляется команда, набравшая в сумме большее количество баллов. В игре также присутствуют специальные бонусы в виде удвоенных очков. Данная игра отличается ярким дизайном и наличием элемента неожиданности, при выборе той или иной дорожки игрок не знает траекторию броска, она определяется программой в случайном порядке, таким образом создается эффект легкого азарта.

Следующий урок в 7 «Б» классе был посвящен теме „Freundschaft“. Тип урока – урок комплексного применения знаний. Цель урока – комплексного применения знаний лексического и грамматического материала по теме „Freundschaft“, развитие коммуникативных навыков по заданной теме. Компонентами урока являлись УМК „Horizonte 7“, интерактивная доска, компьютер. Учитывая тип урока, мы решили провести эксперимент, а именно предложить учащимся поучаствовать в таком виде игры как визуальная

новелла. Нами была выбрана онлайн новелла „Duschans Schulweg“ [63]. Данная игра представляет собой интерактивную историю мальчика Душана, цель игры – пройти препятствия и дойти до школы. История разделена на три дня, в следствие этого учащиеся были поделены на три группы и каждой из них был присвоен определенный этап истории. В процессе игры, учащиеся одной команды поочередно выполняют отведенное им задание, в то время как участники других команд фиксируют в тетрадях слова и выражения, встретившиеся в части этой истории. Следует отметить, что несмотря на деление учащихся на команды такой вид игры не предполагает наличие элемента соперничества, но это компенсируется эффектом непредсказуемости игры, так как учащиеся не знают последовательности сюжета истории. Подчеркнем тот факт, что „Duschans Schulweg“ направлен на развитие навыка командной работы. Одними из главных преимуществ данной новеллы заключается в привлекательном визуальном ряде, анимации, а также раскрытии некоторых социальных проблемных ситуаций, с которыми подростки могут столкнуться в реальной жизни. В рамках нашего урока по завершению истории, учащимся было предложено рассмотреть такую проблему как дружба человека и животного, так как по сюжету новеллы Душана спасает от хулиганов собака, таким образом были закреплены и выведены в речь лексические конструкции по теме урока.

По завершению урока мы сделали следующие выводы:

- визуальная новелла может выступать в качестве основы для развития коммуникативных, лексических навыков учащихся;
- данная игра в формате истории может быть применена как инструмент обобщения знаний по темам «Погода» и «Школа»;
- недостатком этой новеллы является отсутствие озвучки появляющихся по ходу истории слов и выражений, так как звуковое оформление позволило бы учащимся потренировать навыки аудирования и произношения.

Далее мы провели промежуточное тестирование среди учащихся, результаты которого представлены в приложении В Результаты трехэтапного

тестирования для 7 класса. Исходя из полученных данных, мы установили, что:

- суммарно по трем вопросам на графике гистограммы число выбравших ответ «Да» доминирует среди остальных вариантов ответа;

- по параметрам трех вопросов отмечается отрицательная тенденция к выбору варианта ответа «Нет»;

- сохраняется низкий процент учащихся выбравший ответ «Не знаю»;

Рассмотрев результаты круговой диаграммы, мы отметили, что:

- учащиеся включили в список игр, проведенных на уроке иностранного языка «Боулинг» и „Duschans Schulweg”;

- топ трех позиций, набравших наибольшее процентное соотношение голосов, составили такие игры как: «Бинго», «Боулинг» и „Duschans Schulweg” соответственно. Играм «Бинго», «Боулинг» учащиеся отдали одинаковое количество голосов;

- вариант ответа «Не знаю» составляет наименьшее процентное соотношение от общего результата.

Таким образом можно утверждать, что проведенные нами игры произвели положительное впечатление на учащихся, наблюдается повышенный интерес к формату игрофикации урока иностранного языка, так как по общим вопросам о проведении игр на уроках иностранного языка низкий процент учащихся ответил «Нет», также важным дополнением является то факт, что лидирующие позиции в рейтинге проводимых игр заняли не только игры онлайн формата, но и игра «Бинго», предложенная учащимся ранее в офлайн формате, это доказывает, что принцип проведения игры не является определяющим критерием для учащихся.

Далее мы провели сравнительный анализ результатов входного и промежуточного тестов для учащихся 7 «Б» класса и пришли к следующим выводам:

- По итогу результатов гистограмм увеличилось число учащихся ответивших «Да» и «Не знаю» снизилась частота выбора варианта ответа

«Нет». Сохранение неопределенности некоторого количества учащихся в вопросах о проведении и желании принимать участие в играх на уроке иностранного языка свидетельствует о том, что у опрошенных еще не сформировалось мнение об играх на уроке иностранного языка.

– По итогу результатов, представленных на круговых диаграммах можно отметить увеличение общего количества игр, указанных учащимися.

– Изменились игры, набравшие наибольшее количество голосов. Так по итогам входного тестирования «Табу», «Бинго», «Города» являлись самым частым ответом на вопрос среди учащихся, по проведении промежуточного тестирования изменились две игры и на данном этапе такие игры как «Бинго», «Боулинг» и „Duschans Schulweg“ представляют топ три среди остальных игр. Популярность выбора карточной настольной индивидуальной игры «Бинго» и командной онлайн викторины «Боулинг» можно объяснить присутствием элемента соперничества, что является мотивации и вовлеченности для большинства подростков, а частота выбора игры „Duschans Schulweg“ может быть связана с увлекательным процессом прохождения благодаря графической и анимационной составляющей игры, а также непредсказуемости последовательности сюжета игры.

– Прослеживается снижение вероятности выбора ответа «Не знаю», по итогам промежуточного этапа он составляет 5% от общей суммы ответов. Это свидетельствует о том, что большее количество учащихся вылечены в процесс урока, следовательно, они запоминают название и суть игры и выбирают ее в том случае, если она соответствовала их предпочтениям.

– Игра «Найди пару» не вошла в список выбранных игр.

Приступим к подготовке к заключительному этапу тестирования, для этого нами были разработаны и проведены еще две игры. Первый урок немецкого языка в 7 «Б» классе был посвящен теме «Безопасность и буллинг в Интернете». Тип урока – урок комплексного применения знаний. Цель – развивать коммуникативные, аудиальные навыки по заданной теме, развивать навыки рефлексивной деятельности подростков. Компонентами урока

являлись УМК „Horizonte 7“, интерактивная доска, компьютер. В соответствии с типом и темой данного урока мы решили провести эксперимент и в качестве игры учащимся было предложено стать участниками визуальной новеллы „Elli Online“ [62]. Данная игра состоит из трех отдельных эпизодов, связанных темой «Правила поведения в Интернете». Игра состоит из таких эпизодов как: «Фотографии в сети», «Буллинг в сети», «Безопасность данных в сети». В связи с количеством предлагаемых программой историй учащиеся были поделены на три команды, каждой из которых был предложен отдельный эпизод. Игра представляла собой анимированную историю девочки Элли, которая на протяжении трех мини историй сталкивается с одной из проблемных ситуаций в сети Интернет, задача игроков выбрать действие, которое, по их мнению, является наиболее подходящим, чтобы устранить проблему. В зависимости от выбора игроку будет представлен определенный вариант развития событий истории. Таким образом, каждая команда проходит определенный эпизод игры, в то время как другие команды фиксируют краткую последовательность событий в тетрадях, после прохождения всех эпизодов мы провели обсуждение данных проблем с учащимися. На наш взгляд отличительными преимуществами этой новеллы являются яркий дизайн, что поддерживает фокус внимания учащихся на происходящем, озвученная диктором история, что позволяет попрактиковать аудильные навыки ученикам, а также актуальность темы игры, что коррелируется с жизненным опытом подростков и вызывает у них эмоциональную отдачу, а, следовательно, создает дополнительную мотивацию к активному участию в игре.

Следующий урок немецкого языка был посвящен повторению изученного материала по итогу трех пройденных модулей УМК “Horizonte” – „Wie war’s in den Ferien?“, „Meine Pläne“, „Freundschaft“.

Тип урока – комбинированный. Компоненты урока: УМК „Horizonte 7“, интерактивная доска, компьютер, раздаточные материалы. В ходе урока применялись стандартные формы работы (индивидуальная, групповая,

парная) с учебником и интерактивной доской. В качестве элемента игрофикации нами была организована групповая, карточная игра «Подбери слово». Данная игра направлена на рециркуляцию и систематизацию лексического и грамматического материала в соответствии с компетенциями, которыми учащиеся овладели на протяжении изучения ранее упомянутых модулей. Для участия в данной игре учащиеся были разделены на группы из четырех человек, каждой команде был выдан рабочий лист с 6 тематическими категориями, в которые учащиеся должны были включить известные им слова на четыре любые буквы немецкого алфавита. По окончании игры участники команд подсчитывают сколько слов по всем категориям им удалось выписать, победителем становится команда набравшая наибольшее количество баллов. Преимущества игры на наш взгляд состоят в том, что она направлена на развитие навыка работы в команде, развитие лексических и письменных навыков. Несмотря на офлайн формат и отсутствие таких деталей как например яркий дизайн и анимация, «Подбери слово» удерживает внимание учеников элементом соперничества между командами.

Следующим этапом нашей работы было проведение заключительного тестирования для учащихся 7 «Б» класса. Результаты представлены в виде гистограммы и круговой диаграммы в приложении В Результаты трехэтапного тестирования для 7 класса.

Проанализировав полученные данные, мы пришли к следующим выводам:

– абсолютное большинство учащихся ответило «Да» на вопросы о проведении игр на уроках иностранного языка, желании чаще участвовать в такой деятельности;

– варианты ответов «Нет» и «Не знаю» сведены к нулевым показателям.

По результатам круговой диаграммы можно отметить, что:

– проведенные нами игры «Элли онлайн» и «Подбери слово» были выбраны учащимися в качестве ответа, что показывает определенный уровень успешности проведения данных игр;

– топ трех игр, набравших наибольшее процентное соотношение голосов, составляют «Элли онлайн», «Игра про мальчика», «Боулинг»;

– показатель ответа «Не знаю» достиг нулевого значения.

По завершению всех этапов тестирования нами был проведен сравнительный анализ имеющихся данных. Результаты представлены в приложении В, в таблице В. 7 – Результаты трехэтапного тестирования учащихся 7 «Б» класса.

Проведем подробный разбор представленной информации. Анализ будет происходить по каждому вопросу, полученные процентные соотношения этапов будут рассмотрены параллельно.

Результаты этапов тестирования по первому вопросу отражают динамику роста процентного соотношения варианта ответа «Да». Снижение показателей по ответу «Нет» демонстрирует тот факт, что учащиеся воспринимают игры как возможную часть урока иностранного языка. Снижение показателей ответа «Не знаю» демонстрирует формирование индивидуальной позиции учащихся в данном вопросе.

По результатам второго вопроса можно отметить, что увеличение процентного соотношения ответа «Да», что является показателем положительного восприятия уроков-игры на уроке иностранного языка. Снижение варианта ответа «Нет» с 22 % до 0% также подтверждает данную теорию. Опция «Не знаю» по итогу составила 0 %.

Третий вопрос был включен только во входной этап тестирования. Из таблицы видно, что на данный момент доминирует ответ «Нет» и успешная интеграция элементов игрофикации в структуру современного урока по всем дисциплинам кроме иностранных языков для седьмых классов не состоялась, хотя учитывая, что 11,1 % ответили «Да» предпосылки к всеобщей игрофикации образовательного процесса присутствуют. Ответ «Не знаю» по данному вопросу составил 16.6 %.

Данные по четвертому вопросу показывают увеличение процентного показателя для ответа «Да» и прослеживается динамика снижения выбора

опции «Нет». Такой результат отражает вероятное успешное проведение выбранных нами игр, то есть типы игр, формат работы в процессе игр и их содержание соответствовало познавательным, социальным и культурным потребностям учащихся. Количество выбравших вариант «Не знаю» также сократилось, это является подтверждением повышенного спроса на игрофикацию учебного процесса, то есть учащихся индифферентных к процессу игрофикации уроков иностранного языка стало значительно меньше.

По результатам пятого вопроса были представлены три игры с наибольшим процентным соотношением по каждому этапу тестирования. Таким образом, на входном этапе учащиеся обозначили следующие игры: «Табу», «Бинго», «Города». По итогам промежуточного этапа тестирования учащимися были выделены такие игры как «Боулинг», «Бинго», «Игра про мальчика». Выбор первой и последней игры объясняется особенностями их формата, предполагалось построение игрового процесса в режиме онлайн, наличие красочного дизайна, системы игровых бонусов и соревновательных характер игр. Все эти факторы в совокупности повышают и поддерживают концентрацию внимания и мотивацию к процессу у учащихся. Игра «Бинго» была представлена как одна из самых популярных среди большинства учащихся по итогам входного тестирования и остается в таком же статусе по итогам промежуточного тестирования.

По итогам заключительного этапа учащимися были выбраны следующие игры: «Элли онлайн», «Боулинг», «Игра про мальчика». На основе полученных результатов мы сделали вывод о том, что большинство подростков также, как и младших подростков предпочитают уроки иностранного языка, проведенные в формате игрофикации с применением мультимедиа технологий. Подводя итог проведенного трехэтапного тестирования, мы пришли к следующим выводам:

– визуальные новеллы являются эффективным инструментом достижения таких целей урока как развитие аудиальных, коммуникативных,

произносительных и лексических навыков посредством привнесения элемента игры в систему урока;

– игры представляют собой универсальный инструмент применения на уроке иностранного языка в независимости от возрастного диапазона учащихся.

Проведя два трехэтапных тестирования среди учащихся пятых и седьмого класса, мы отметили следующие особенности при проведении игр на уроках английского и немецкого языка:

– учащимся пятых и седьмых одинаково интересно принимать участие в интерактивных играх онлайн формата, то есть при правильном подборе и организации игры урок с высокой вероятностью пройдет успешно;

– игры с соревновательным элементом значительно больше нравятся учащимся как пятых классов, в то время как седьмые классы отдают предпочтение играм, направленным на совместную командную работу без соперничества между командами;

– игры с элементом непредсказуемости событий получили высокую эмоциональную отдачу от учащихся как седьмых, так и пятых классов.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итог нашего исследования, обозначим полученные выводы для теоретической и практической части работы.

По результатам теоретического исследования нам удалось установить, что:

- игра – один из древнейших видов деятельности человека, который присутствует в историческом, культурном, социальном аспекте нашей жизни;
- подход к функциям и типологиям игр между отечественными и зарубежными школами существенно различается;
- игрофикация – это современное направление в системе образования, предполагающее наличие игрового контекста в неигровых ситуациях;
- игрофикация состоит из множества методик, направленных на улучшение различных аспектов образовательной деятельности.

По результатам практического исследования мы пришли к следующим выводам:

- игры онлайн формата зачастую высоко оцениваются учащимися;
- учащиеся ценят присутствие соревновательного элемента и фактор непредсказуемости игрового сюжета, а также системы бонусов и вознаграждений в игре;
- сюжетные игры-приключения сильно повышают мотивацию к изучению материала;
- офлайн игры не уступают по качеству онлайн вариациям при наличии дополнительных функций, таких как элемент соперничества и игровой реквизит.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1 Аванесов, С. С. Антропология игры / С. С. Аванесов, Е. И. Спешилова // Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2012. – № 4. – С. 208–213. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/antropologiya-igry> (дата обращения: 23.03.2023).

2 Авдеева, К. О. Учебная игра на уроке английского языка: виды и функции / К. О. Авдеева // Научные исследования XXI века. – 2022. – № 6. – С. 317–321.

3 Авдулова, Т. П. Психология игры: учебник для академического бакалавриата / Т. П. Авдулова. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Юрайт, 2019. – 232 с. – ISBN 978-5-534-05718-8.

4 Акчелов, Е. О. Новый подход к геймификации в образовании / Е. О. Акчелов, Е. В. Галанина // Векторы благополучия : экономика и социум. – 2019. – № 1. – С. 117–132. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/novyy-podhod-k-geymifikatsii-v-obrazovanii> (дата обращения: 21.03.2023).

5 Аликин, В. А. Идеи игры в философии постмодернизма / В. А. Аликин // Вестник Вятского государственного университета. – 2014. – № 11. – С. 19–26. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/idei-igry-v-filosofii-postmodernizma> (дата обращения: 11.04.2023).

6 Артамонова, В. В. Развитие концепции геймификации в XXI веке / В. В. Артамонова // Историческая и социально-образовательная мысль. – 2018. – Т. 10, № 2. – С. 37–43. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-kontseptsii-geymifikatsii-v-xxi-veke> (дата обращения: 21.03.2023).

7 Баннов, К. Ю. Философско-культурологические основания концепции игровой культуры / К. Ю. Баннов // Вестник Челябинского государственного университета. – 2007. – № 2. – С. 10–15. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/filosofsko-kulturologicheskie-osnovaniya-kontseptsii-igrovoy-kultury> (дата обращения: 23.03.2023).

8 Бахметьева, И. А. Игрофикация в образовании / И. А. Бахметьева, Р. Н. Яйлаева // Colloquium-journal. – 2019. – № 21. – С. 39–45. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrofikatsiya-v-obrazovanii> (дата обращения: 21.03.2023).

9 Белоусова, Т. Ф. Языковые игры на уроках английского языка / Т. Ф. Белоусова, А. А. Третьяков // Таврический научный обозреватель. – 2015. – № 5. – С. 28–31. – ISSN 2412-9356.

10 Беляева, Л. А. «Человек играющий» в эпоху постмодерна / Л. А. Беляева, О. Н. Новикова // Идеи и идеалы. – 2018. – Т. 2, № 3. – С. 82–95. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/chelovek-igrayuschiy-v-epohu-postmoderna> (дата обращения: 25.03.2023).

11 Берн, Э. Игры, в которые играют люди: монография / Э. Берн. – Москва : Бомбора, 2022. – 352 с. – ISBN 978-5-699-27303-4.

12 Бессмертный, А. М. Философские основы игры в аспекте смены культур и социальных практик общества / А. М. Бессмертный, И. В. Гаенкова // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. – 2015. – № 6. – С. 4–9. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/filosofskie-osnovy-igry-v-aspekte-smeny-kultur-i-sotsialnyh-praktik-obschestva> (дата обращения: 25.03.2023). – ISSN 1815-9044.

13 Биричева, Е. В. Как выйти из игры? О современной геймификации действительности / Е. В. Биричева // Новые идеи в философии. – 2022. – № 10. – С. 116–124. – ISSN 2076-0590.

14 Бумаженко, Н. И. Классификация дидактических игр: теоретический аспект / Н. И. Бумаженко // Вестник Витебского государственного университета имени П. М. Машерова. – 2001. – № 2. – С. 65–68. – URL: <https://rep.vsu.by/handle/123456789/9137> (дата обращения: 11.04.2023).

15 Бусель, С. В. Сущность и особенности внедрения игрофикации в образовательную сферу как системной и специфической игровой практики / С. В. Бусель, К. Л. Полупан // Самарский научный вестник. – 2022. – Т. 11, № 4. – С. 239–246. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/suschnost-i-osoben>

nosti-vnedreniya-igrofikatsii-v-obrazovatelnuyu-sferu-kak-sistemnoy-i-spetsificheskoy-igrovooy-praktiki (дата обращения: 21.03.2023).

16 Воронин, Р. А. Языковая игра как лингвокреативная деятельность (современные концепции языковой игры) / Р. А. Воронин // Научный альманах. – 2015. – № 7. – С. 1352–1361. – ISSN 2411-7609.

17 Вырвич, А. И. Полифункциональность игры на уроке иностранного языка / А. И. Вырвич // Мир детства в современном образовательном пространстве. – 2022. – № 13. – С. 413–416.

18 Гольцова, Т. А. Геймификация как эффективная технология обучения иностранным языкам в условиях цифровизации образовательного процесса / Т. А. Гольцова, Е. А. Проценко // Отечественная и зарубежная педагогика. – 2020. – Т. 1, № 2. – С. 65–77. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-effektivnaya-tehnologiya-obucheniya-inostrannym-yazykam-v-usloviyah-tsifrovizatsii-obrazovatel'nogo-protssessa> (дата обращения 21.03.2023).

19 Гусев, И. Е. Исторические основы геймификации: игра, игровые технологии / И. Е. Гусев // Проблемы современного педагогического образования. – 2023. – № 78. – С. 110–113. – ISSN 2311-1305.

20 Еремина, С. А. Использование элементов игры на уроках иностранного языка / С. А. Еремина, К. С. Мещеряков // Педагогическое образование в России. – 2019. – № 4. – С. 58–63. – ISSN 2079-8717.

21 Ефанова, О. А. Обучающие игры на уроках иностранного языка / О. А. Ефанова, Ю. Ю. Кутузова // Естественные и гуманитарные науки в современном мире. – 2020. – № 2. – С. 413–419.

22 Ефимова, Р. Ю. Организационно-обучающие игры на уроках иностранного языка / Р. Ю. Ефимова // Инновационные проекты и программы в образовании. – 2011. – № 2. – С. 58–64. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/organizatsionno-obuchayushchie-igry-na-urokah-inostrannogo-yazyka> (дата обращения: 20.03.2023).

23 Заславский, И. М. Педагогические аспекты геймификации школьного образования: что нужно знать современному учителю о дидактической игре /

И. М. Заславский // Известия Тульского государственного университета. Педагогика. – 2019. – № 2. – С. 50–56. – ISSN 2312-2374.

24 Захарова, А. Ю Геймификация в образовании / А. Ю. Захарова, В. И. Муленкова // Социально-гуманитарные проблемы образования и профессиональной самореализации (Социальный Инженер-2021) : материалы Всероссийской научной конференции молодых исследователей с международным участием (г. Москва, 2021). – Москва : Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Российский государственный университет имени А. Н. Косыгина», 2021. – С. 17–26.

25 Илебаев, А. К. О теориях возникновения игры / А. К. Илебаев, Е. Б. Мехмед // Наука, новые технологии и инновации Кыргызстана. – 2015. – № 9. – С. 140–143. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=25303878> (дата обращения: 11.04.2023).

26 Исломов, А. Р. Теоретические аспекты языковых обучающих игр в обучении иностранному языку / А. Р. Исломов // Актуальные научные исследования в современном мире. – 2020. – № 4. – С. 81–85 – ISSN 2524-0986.

27 Йеспер, Ю. Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах / Ю. Йеспер // Философско-литературный журнал «Логос» – 2015. – №1 (103). – С. 61–76. – ISSN 1590-5247.

28 Кайо, Р. Игра как феномен и её типология в концепции / Р. Кайо, Л. А. Тюрина // ABYSS (Вопросы философии, политологии и социальной антропологии). – 2020. – № 1. – С. 42–52. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=42572556> (дата обращения: 11.04.2023).

29 Крутых, Е. В. Дефиниции игры в гуманитарных науках / Е. В. Крутых, А. В. Крутых // Международный научно-исследовательский журнал. – 2016. – № 8. – С. 73–76. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/definititsii-igry-v-gumanitarnyh-naukah> (дата обращения: 21.03.2023).

30 Кукушкина, А. В. Современные научные подходы к использованию дидактической игры в развитии интеллектуальных операций младших

школьников / А. В. Кукушкина, А. Р. Нуриева // Инновации в профессиональном и профессионально-педагогическом образовании : материалы XXVI Международной научно-практической конференции (г. Екатеринбург, 2021). – Екатеринбург : Российский государственный профессионально-педагогический университет, 2021. – С. 60–62.

31 Курбатова, Д. В. Обучение русскому языку иностранных студентов с использованием игровых технологий / Д. В. Курбатова, Ю. С. Хельмянова // Вестник Российского государственного гидрометеорологического университета. – 2017. – № 2. – С. 90–102. – URL: http://elib.rshu.ru/files_books/pdf/rid_8b12e39d6a334928acf5eb102f0c6996.pdf (дата обращения: 11.04.2023).

32 Лепшокова, Е. А. Использование учебной игры на уроках иностранного языка / Е. А. Лепшокова, С. Я. Карасова // Ученые записки университета им. П. Ф. Лесгафта. – 2021. – № 7. – С. 195–198. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-uchebnoy-igry-na-urokakh-inostrannogo-yazyka> (дата обращения: 26.03.2023).

33 Липовцева, А. В. Игровая теория культуры: социально-культурологические аспекты / А. В. Липовцева // Мир науки, культуры, образования. – 2010. – № 3. – С. 262–264. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovaya-teoriya-kultury-sotsialno-kulturologicheskie-aspekty> (дата обращения: 11.04.2023).

34 Нейман, Дж. Теория игр и экономическое поведение: монография / Дж. Нейман, О. Моргенштерн. – Москва: ЁЁ Медиа, 2012. – 708 с. – ISBN 978-5-458-27547-7.

35 Новикова, Л. В. Игрофикация в образовательном дискурсе в аспекте обучения иностранным языкам / Л. В. Новикова, А. В. Цысь // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2021. – Т. 14, № 6. – С. 1938–1943. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrofikatsiya-v-obrazovatelnom-diskurse-v-aspekte-obucheniya-inostrannym-yazykam> (дата обращения: 21.03.2023).

36 Нохрина, Н. А. Феномен двойственности игры: игра как становление или утрата индивидуальности / Н. А. Нохрина // Вестник Южно-Уральского государственного университета. – 2012. – № 45. – С. 20–25. – ISSN 2071-3053.

37 Олейник, Ю. П. Игрофикация в образовании: к вопросу об определении понятия / Ю. П. Олейник // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 3. – С. 476–482. – ISSN 2070-7428.

38 Орлова, О. В. Геймификация как способ организации обучения / О. В. Орлова, В. Н. Титова // Вестник ТГПУ. – 2015. – № 9. – С. 60–64. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-sposob-organizatsii-obucheniya> (дата обращения: 21.03.2023).

39 Пермякова, К. В. Приемы геймификации на занятиях по иностранному языку / К. В. Пермякова, М. У. Худайбердина, И. А. Смирнова // Вестник Череповецкого государственного университета. – 2019. – № 2. – С. 196–204. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/priemy-geymifikatsii-na-zanyatiyah-po-inostrannomu-yazyku> (дата обращения: 25.03.2023).

40 Полесюк, Р. С. Об эффективности использования игры при обучении иностранному языку / Р. С. Полесюк // Вестник Кемеровского государственного университета. – 2012. – № 4. – С. 275–278. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ob-effektivnosti-ispolzovaniya-igry-pri-obuchenii-inostrannomu-yazyku> (дата обращения: 24.02.2023).

41 Попова, Е. А. Игра как способ самоидентификации человека: философско-культурологический аспект / Е. А. Попова // Вестник Челябинского государственного университета. – 2010. – № 1. – С. 79–84. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igra-kak-sposob-samoidentifikatsii-cheloveka-filosofsko-kulturologicheskiy-aspekt> (дата обращения: 25.03.2023).

42 Рябенко, К. А. Использование технологий геймификации на уроках иностранного языка / К. А. Рябенко // Теория и практика обучения иностранным языкам. Традиции и перспективы развития : материалы IV Международной студенческой научно-методической онлайн конференции

(г. Москва, 2019). – Москва : Московский государственный областной университет, 2019. – С. 235–240. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=41347152> (дата обращения: 23.03.2023).

43 Скрыбина, Е. Ю. Геймификация на уроке иностранного языка / Е. Ю. Скрыбина, А. А. Музафарова, П. Г. Пикулева // Проблемы Романо-Германской филологии, педагогики и методики преподавания иностранных языков. – 2022. – № 18. – С. 336–339.

44 Слива, М. Е. Обучающие игры на занятиях по иностранному языку / М. Е. Слива // Ресурсосберегающие технологии сельского хозяйства. – 2019. – № 2. – С. 126–127.

45 Смирнова, Е. О. Типология игры в зарубежной и отечественной психологии / Е. О. Смирнова // Современная зарубежная психология. – 2014. – Т. 3, № 4. – С. 5–17. – URL: https://psyjournals.ru/journals/jmfp/archive/2014_n4/75350 (дата обращения: 23.03.2023). – ISSN 2304-4977.

46 Смит, Д. М. Эволюция и теория игр: монография / Д. М. Смит. – Москва : Бомбора, 2010. – 234 с. – ISBN 0-521-28884-3

47 Сулеймен, А. Сравнительное исследование геймификации в образовании и обучение на основе игр / А. Сулеймен // Аллея науки. – 2019. – № 6. – С. 857–863. – ISSN 2587-6244.

48 Тебякина, Е. Е. Философско-антропологический анализ Феномена игры / Е. Е. Тебякина // Вестник СПбГУ. Философия и конфликтология. – 2017. – Т. 33, № 3. – С. 336–342. – ISSN 2542-2278.

49 Цикушева, И. В. Феномен языковой игры как объект лингвистического исследования / И. В. Цикушева // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. – 2009. – № 3. – С. 169–171. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-yazykovoy-igry-kak-obekt-lingvisticheskogo-issledovaniya> (дата обращения: 25.03.2023).

50 Черкасова, Л. И. Языковые игры на уроках английского языка как эффективное средство обучения / Л. И. Черкасова, Н. А. Сребрянская //

Иностранные языки и современные тенденции в иноязычном образовании. – 2020. – № 2. – С. 118–123.

51 Amaya-Díaz, I. Y. The use of gamification to enhance the English as a foreign language / I. Y. Amaya-Díaz, J. X. Bajaan-Zajia // Polo del Conocimiento: Revista científico – profesional. – 2020. – Vol. 5, № 3. – P. 865–881. – ISSN 2550-6821.

52 Jumagaliyeva, Z. M. The Benefits of Using Gamification in English Lessons / Z. M. Jumagaliyeva, G. N. Dukembay // European Science. – 2018. – № 9. – P. 45–49. – ISSN 2410-2865.

53 Koleno, V. A. Gamification as Studying Technique / V. A. Koleno, E. V. Filatova // Scientific Notes of St. Petersburg University of Management Technologies and Economics. – 2021. – № 4. – P. 19–24. – ISSN 2541-8106.

54 Mirodilova, N. M. Gamification as a Bridge for Linking Educational Process and Real Life: Why Teachers Should not Stop Gamifying? / N. M. Mirodilova // Academic research in educational sciences. – 2021. – Vol. 2, № 5. – P. 439–446. – ISSN 2181-1385. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/gamification-as-a-bridge-for-linking-educational-process-and-real-life-why-teachers-should-not-stop-gamifying> (дата обращения: 25.03.2023).

55 Osipov, I. V. Study of Gamification Effectiveness in Online eLearning Systems / I. V. Osipov, A. A. Volinsky, A. Y. Prasikova // International Journal of Advanced Computer Science and Applications. – 2015. – Vol. 6, № 2. – P. 71–77. – ISSN 2156-5570.

56 Ruzieva, N. Z. The importance of using games in teaching English as a second language / N. Z. Ruzieva // The Goals of Sciences and Education. – 2017. – № 3. – P. 75–77. – ISSN 2542-0828. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/the-importance-of-using-games-in-teaching-english-as-a-second-language> (дата обращения: 25.02.2023).

57 Soboleva, E. V. Applying Gamification in Learning the Basics of Algorithmization and Programming to Improve the Quality of Students' Educational

Results / E. V. Soboleva, T. N. Suvorova, A. V. Grinshkun // European Journal of Contemporary Education. – Vol. 10, № 4. – С. 987–1002. – ISSN 2304-9650.

58 Sushkova, A. R. Gamification as a Must in an English Classroom (Developing Resilience) / A. R. Sushkova // Future of Learning in Higher Education. – 2022. – № 3. – С. 278–282.

59 Wordwall // Простой способ создать свои собственные учебные ресурсы : [сайт]. – URL: <https://wordwall.net/> (дата обращения: 11.03.2023).

60 Bamboozle // Сервис с интерактивными играми: [сайт]. – URL: <https://www.baamboozle.com/> (дата обращения: 11.03.2023).

61 Teach your monster to read // Образовательная платформа: [сайт]. – URL: <https://www.teachyourmonster.org/teachyourmonstertoread> (дата обращения: 11.03.2023).

62 Planet Schule // Образовательный портал: [сайт]. – URL: <https://www.planet-schule.de/mm/storyplayer/> (дата обращения: 11.03.2023).

63 Goethe Institut // Образовательная организация: [сайт]. – URL: <https://www.goethe.de/ins/sk/de/spr/ueb/20929538.html> дата обращения: 11.03.2023).

64 English ESL Worksheets // iSL Collective – конструктор интерактивных уроков для преподавателей иностранных языков : [сайт]. – URL: <https://en.islcollective.com/> дата обращения: 11.03.2023).

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Тестирование для учащихся 5 и 7 классов

1. Проводятся ли у вас на уроках иностранного языка игры?
 - а. Да
 - б. Нет
 - в. Не знаю

 2. Нравится ли вам, когда на уроках иностранного языка проводятся игры?
 - а. Да
 - б. Нет
 - в. Не знаю

 3. Проводятся ли у вас игры на других уроках?
 - а. Да
 - б. Нет
 - в. Не знаю

 4. Хотели ли бы вы, чтобы на уроках иностранного языка чаще проводились игры?
 - а. Да
 - б. Нет
 - в. Не знаю

 5. Напишите названия игр, которые когда-либо проводились у вас на уроках иностранного языка. (Если затрудняетесь ответить, напишите «Не знаю»)
-

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Результаты трехэтапного тестирования для 5 класса

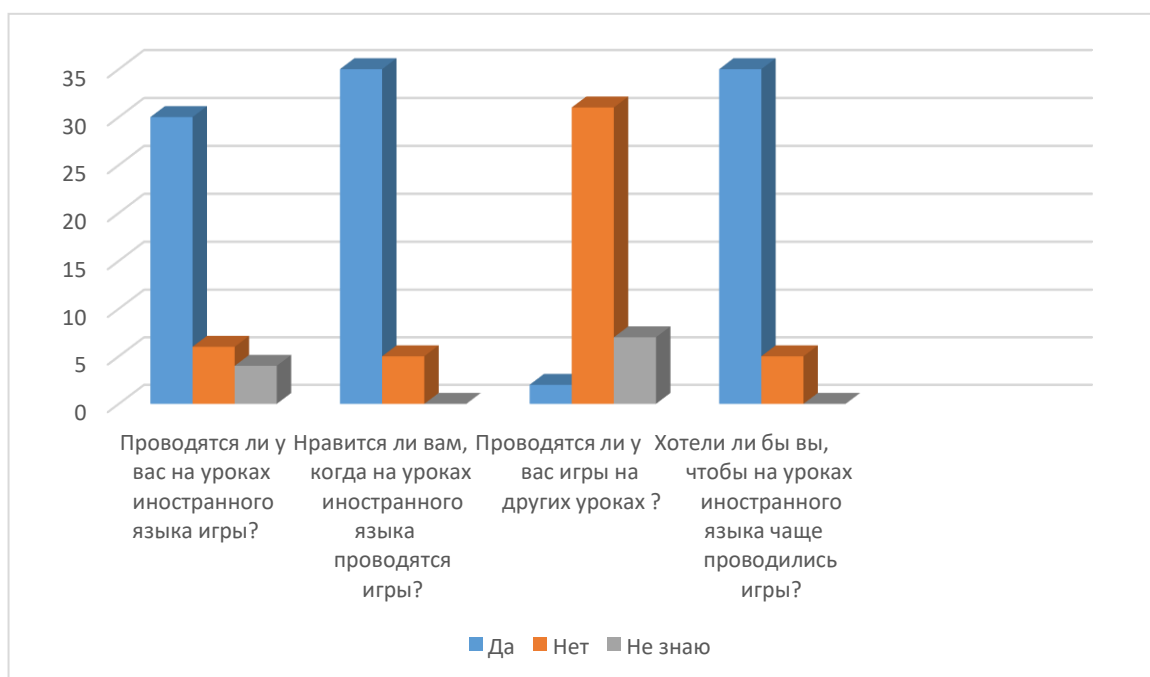


Рисунок Б. 1 – Результаты входного тестирования для 5 «Б» класса

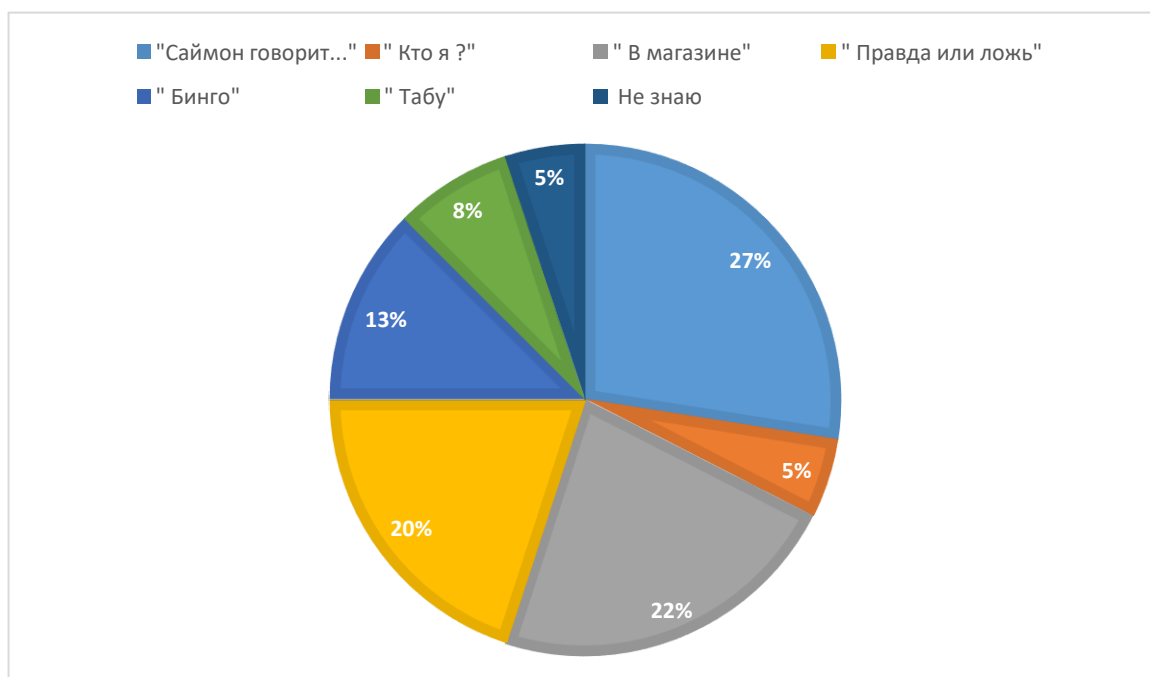


Рисунок Б. 2 – Названия игр, которые проводились на уроках иностранного языка по результатам входного тестирования

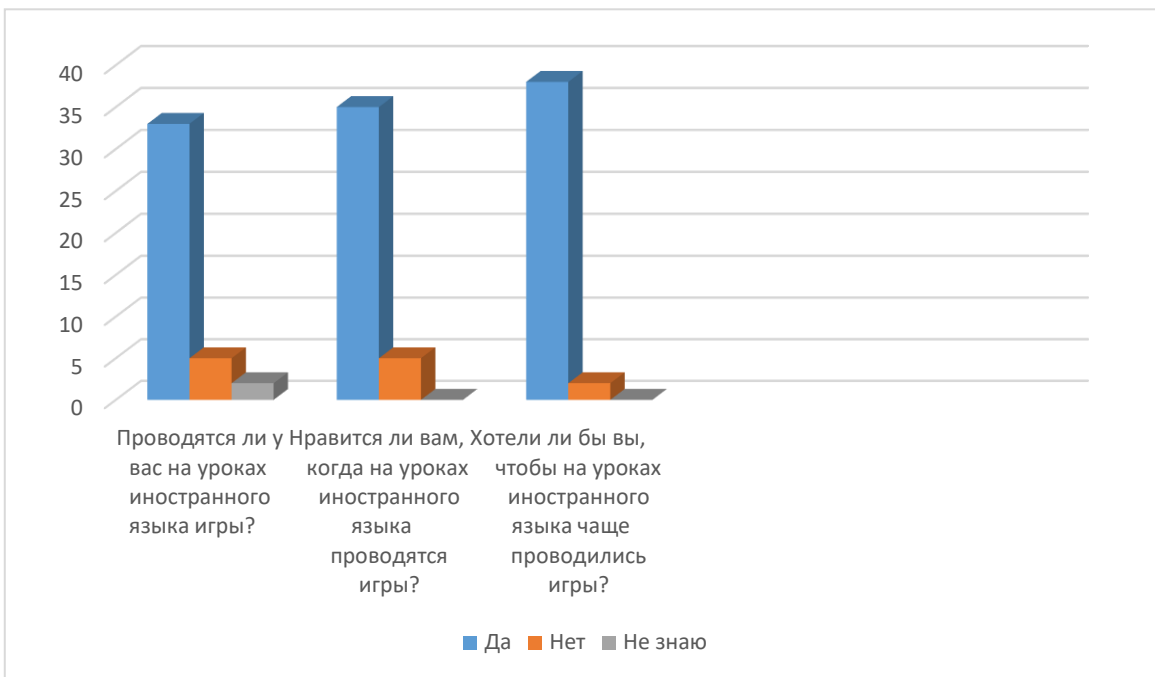


Рисунок Б. 3 – Результаты промежуточного тестирования для 5 «Б» класса

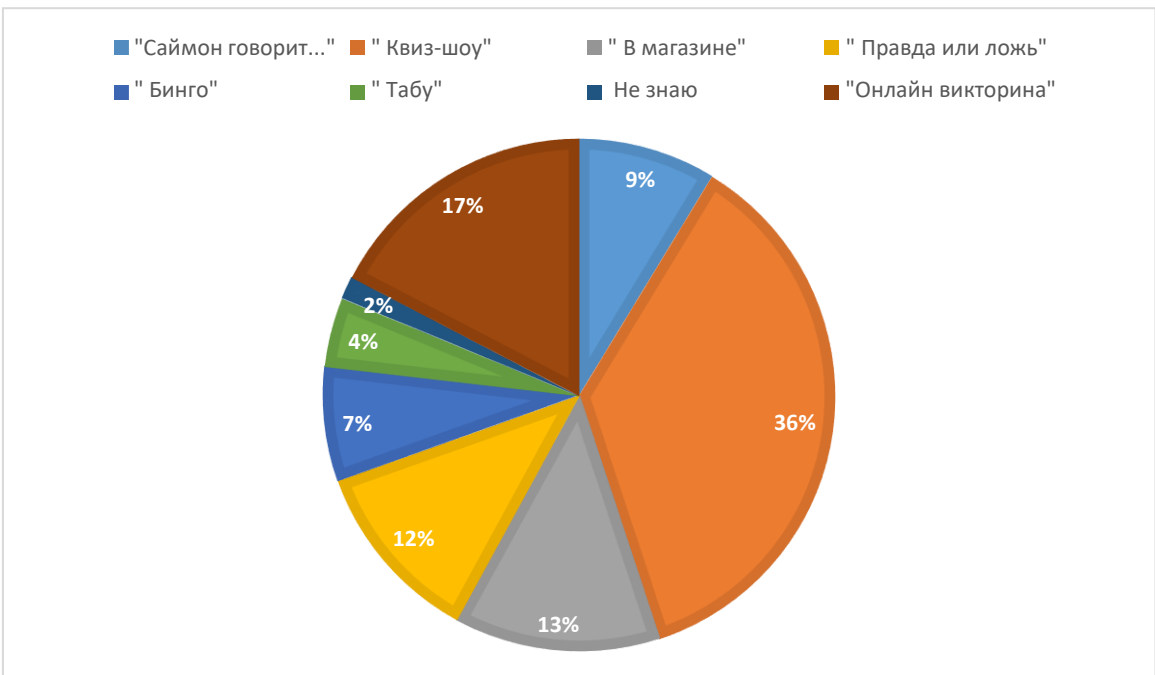


Рисунок Б. 4 – Названия игр, которые проводились на уроках иностранного языка по результатам промежуточного тестирования

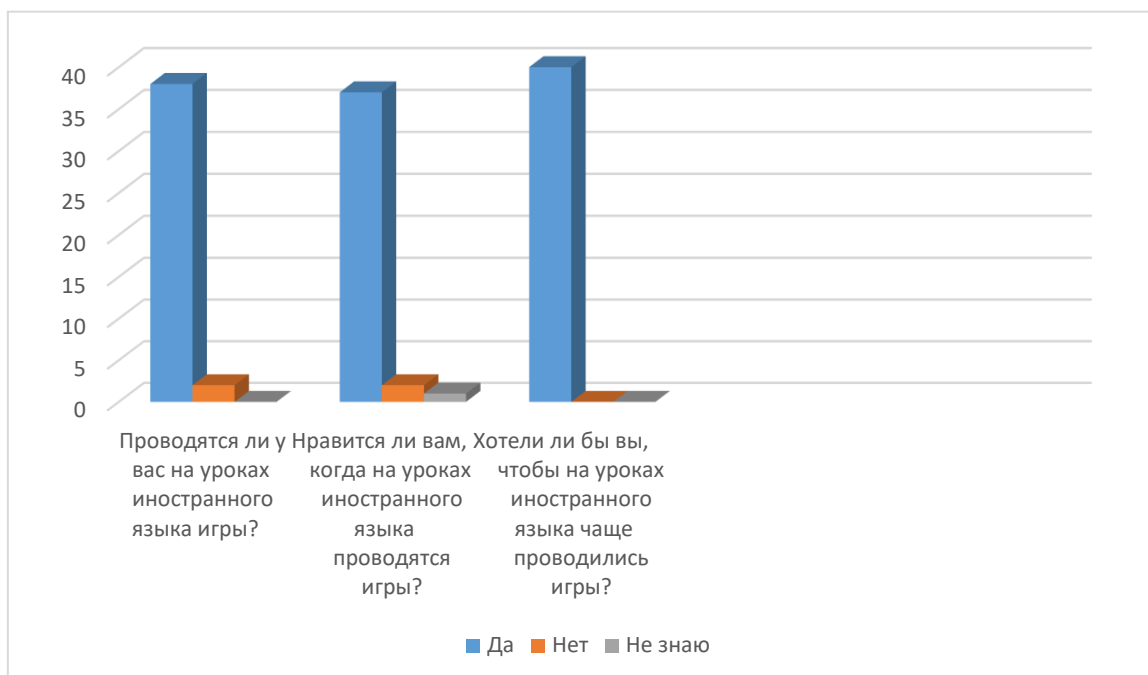


Рисунок Б. 5 – Результаты заключительного тестирования для 5 «Б» класса

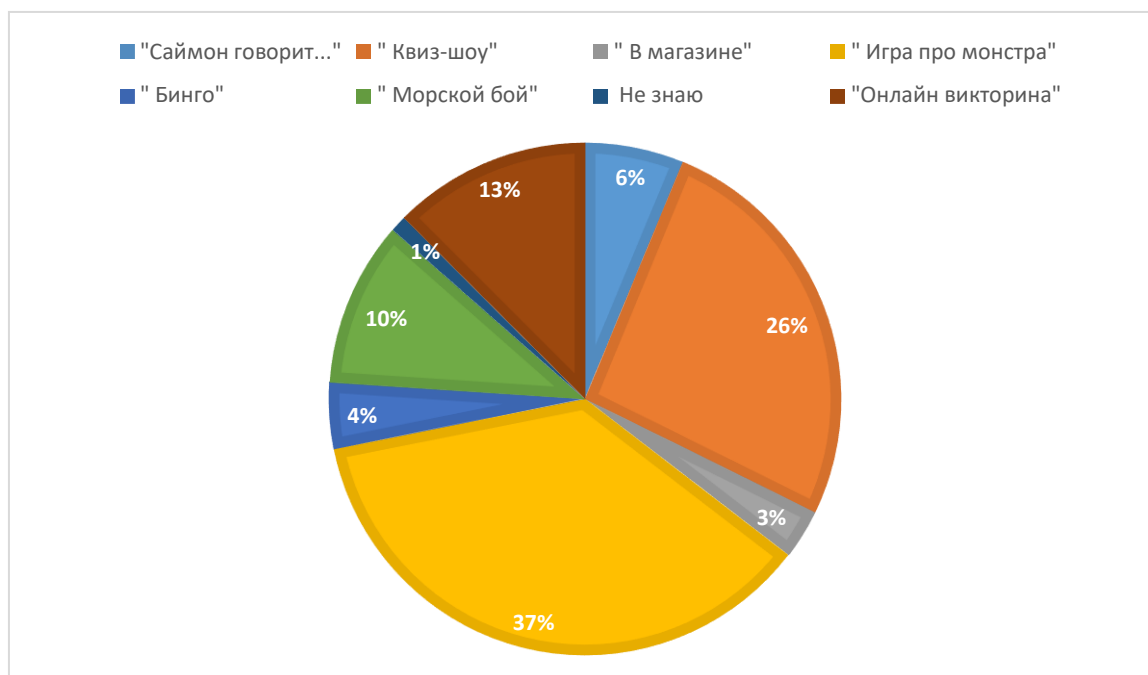


Рисунок Б. 6 – Названия игр, которые проводились на уроках иностранного языка по результатам заключительного тестирования

Таблица Б. 7 – Результаты трехэтапного тестирования учащихся 5 «Б»

класса

Вопрос из тестирования	Этап тестирования		
	Входной этап	Промежуточный этап	Заключительный этап
«Проводятся ли у вас на уроках иностранного языка игры?»	«Да» – 75% «Нет» – 15% «Не знаю» – 10%	«Да» – 82.5% «Нет» – 12.5% «Не знаю» – 5%	«Да» – 95% «Нет» – 5% «Не знаю» – 0%
«Нравится ли вам, когда на уроках иностранного языка проводятся игры?»	«Да» – 87.5% «Нет» – 12.5% «Не знаю» – 0%	«Да» – 95% «Нет» – 5% «Не знаю» – 0%	«Да» – 95% «Нет» – 5% «Не знаю» – 0%
«Проводятся ли у вас игры на других уроках?»	«Да» – 5% «Нет» – 77.5 % «Не знаю» – 17.5%	–	–
«Хотели бы вы, чтобы на уроках иностранного языка чаще проводились игры?»	«Да» – 90% «Нет» – 5 % «Не знаю» – 5%	«Да» – 93% «Нет» – 4% «Не знаю» – 3%	«Да» – 100% «Нет» – 0 % «Не знаю» – 0%
«Три игры, набравшие наибольшее количество голосов»	«Саймон говорит...» – 27% «В магазине» – 22% «Правда или ложь» – 20%	«Квиз-шоу» – 36% «Онлайн викторина» – 17% «В магазине» – 13%	«Игра про монстра» – 37% «Квиз шоу» – 26% «Онлайн викторина» – 13%

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Результаты трехэтапного тестирования для 7 класса

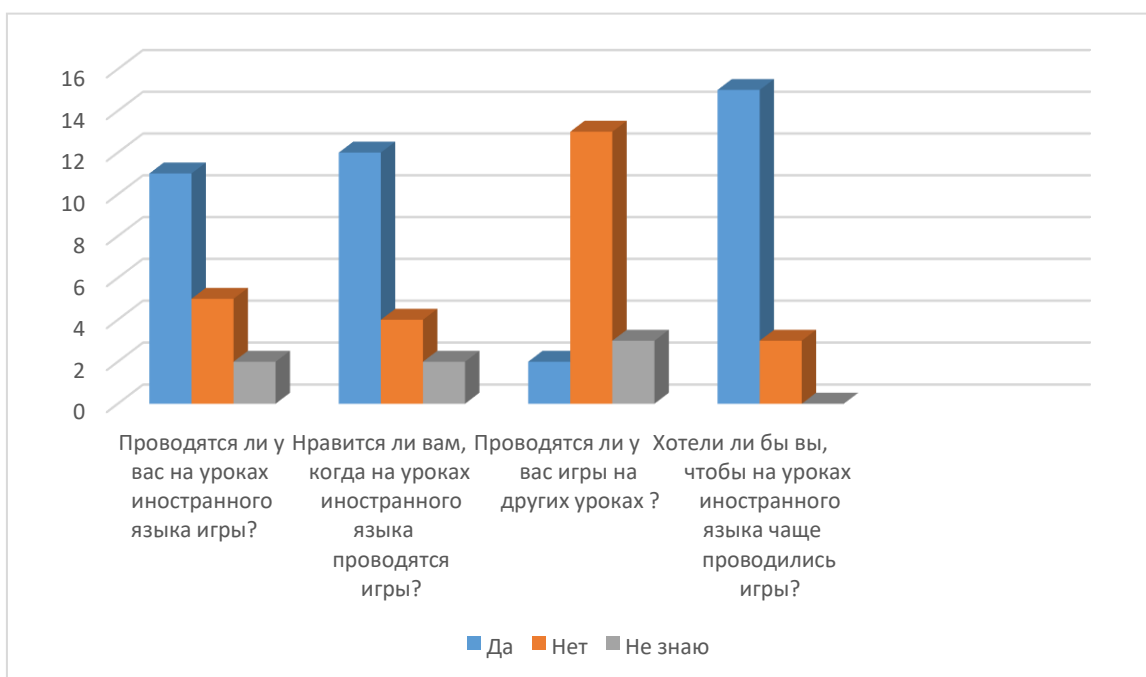


Рисунок В. 1 – Результаты входного тестирования для 7 «Б» класса

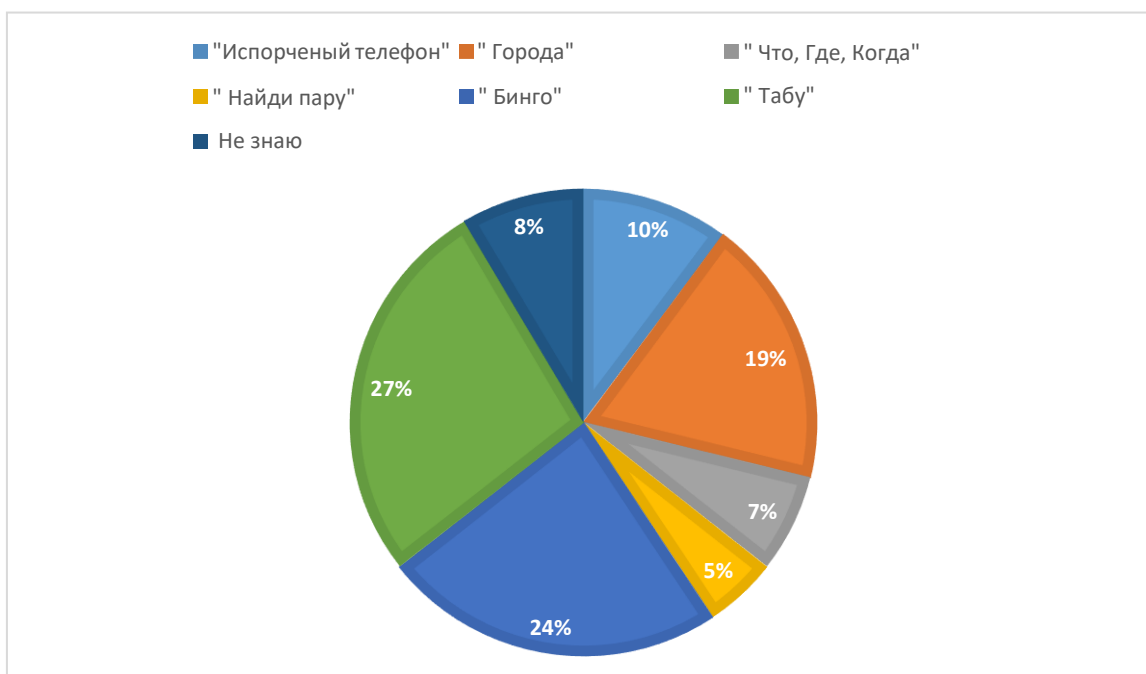


Рисунок В. 2 – Названия игр, которые проводились на уроках иностранного языка по результатам входного тестирования

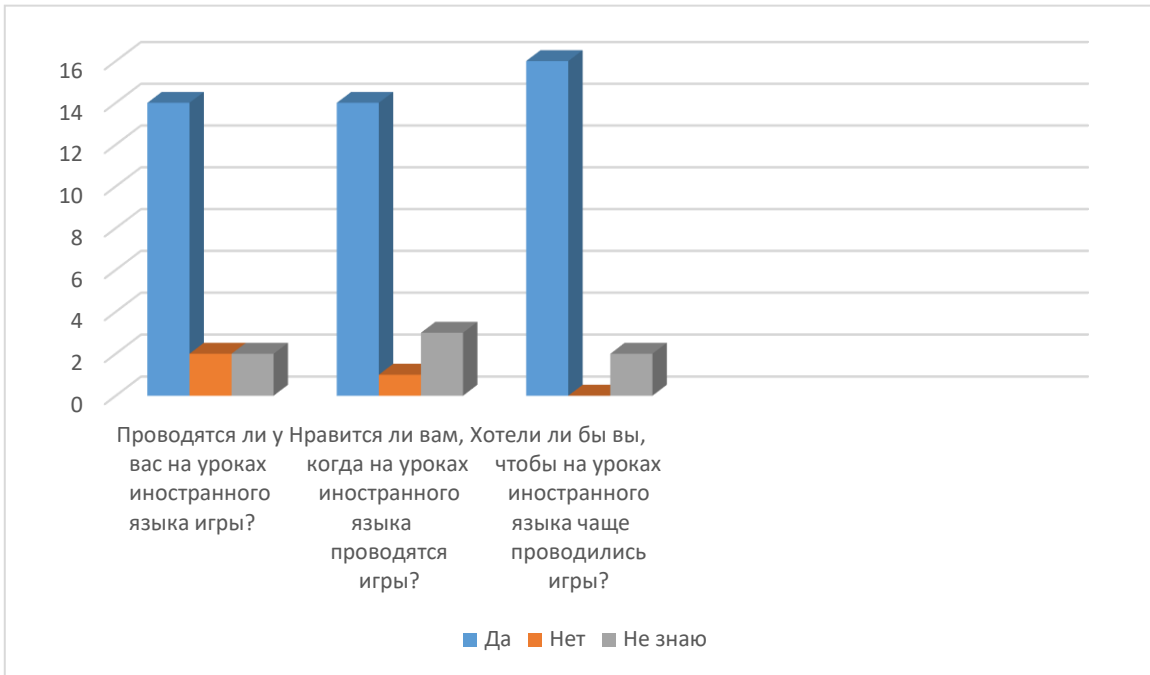


Рисунок В. 3 – Результаты промежуточного тестирования для 7 «Б» класса

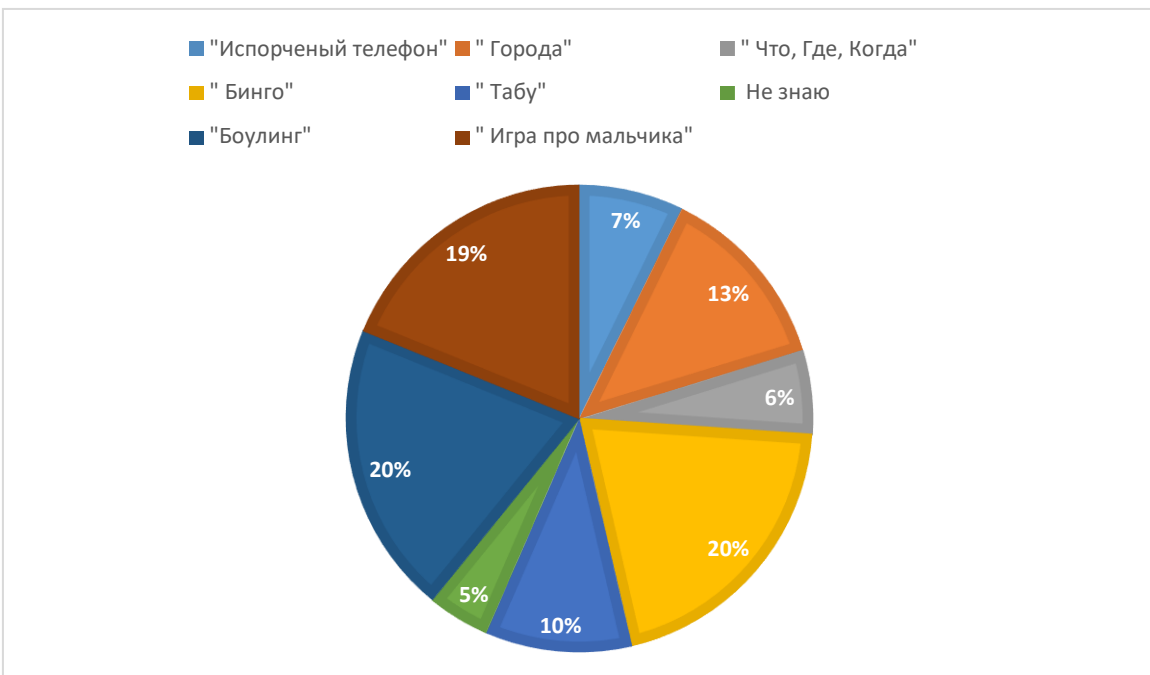


Рисунок В. 4 – Названия игр, которые проводились на уроках иностранного языка по результатам промежуточного тестирования

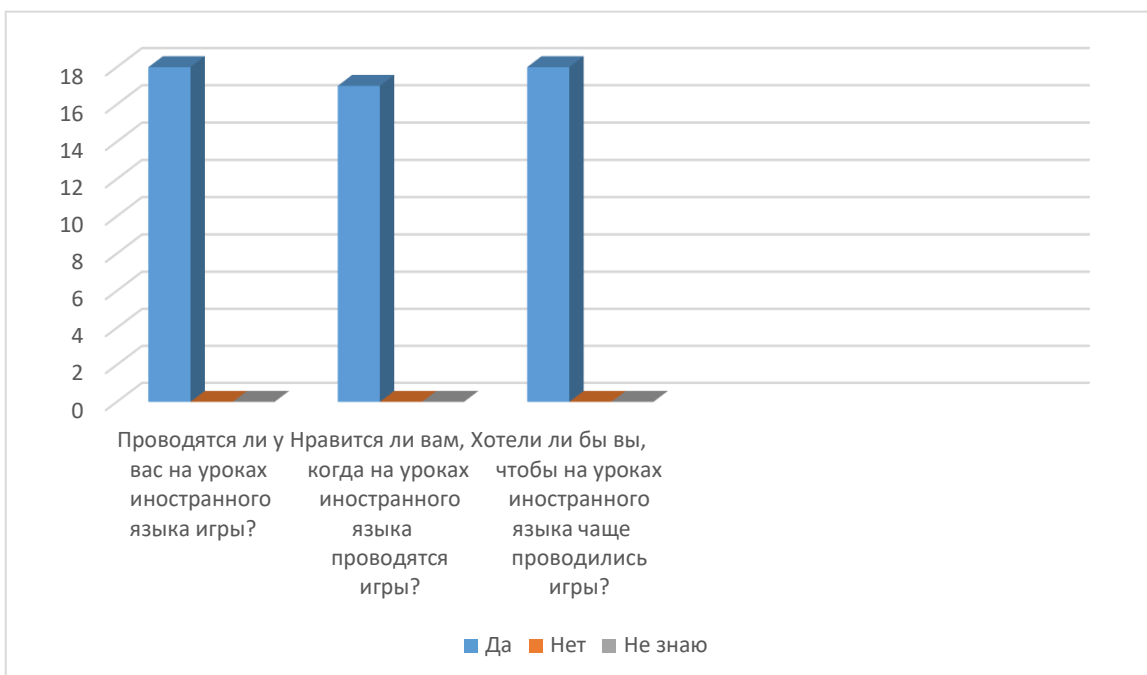


Рисунок В. 5 – Результаты заключительного тестирования для 7 «Б» класса

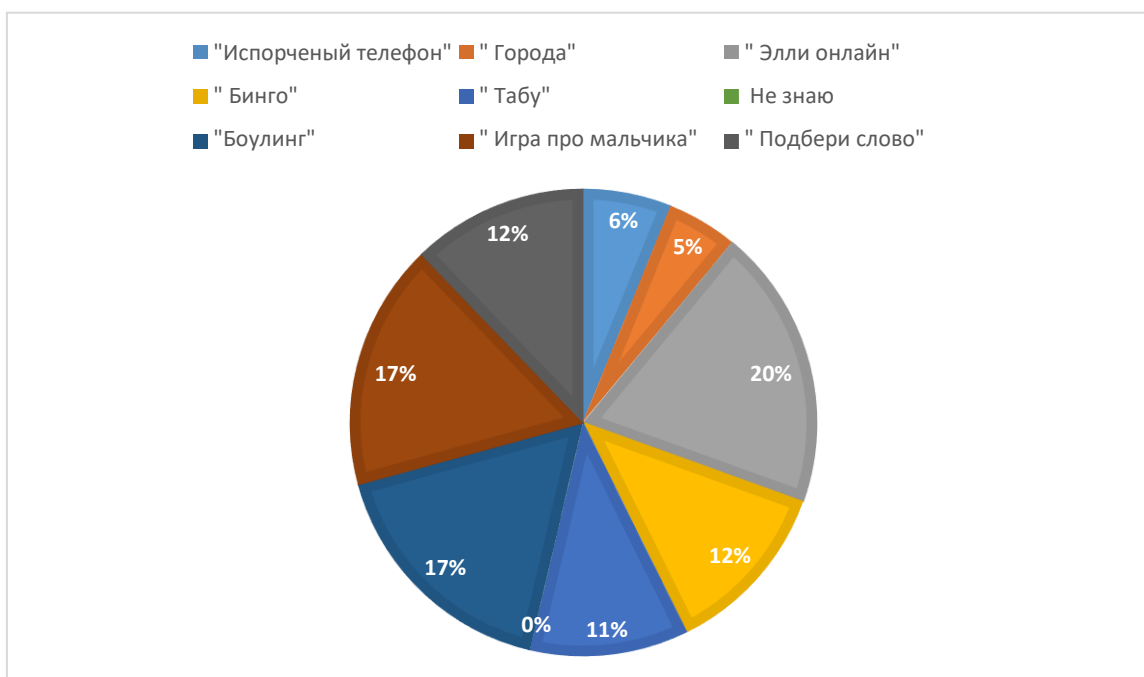


Рисунок В. 6 – Названия игр, которые проводились на уроках иностранного языка по результатам заключительного тестирования

Таблица В. 7 – Результатов трехэтапного тестирования учащихся 7 «Б»

класса

Вопрос из тестирования	Этап тестирования		
	Входной этап	Промежуточный этап	Заключительный этап
«Проводятся ли у вас на уроках иностранного языка игры?»	«Да» – 61% «Нет» – 27% «Не знаю» – 11.1%	«Да» – 77,7% «Нет» – 11,1% «Не знаю» – 11,1%	«Да» – 100% «Нет» – 0% «Не знаю» – 0%
«Нравится ли вам, когда на уроках иностранного языка проводятся игры?»	«Да» – 66.6 % «Нет» – 22.2 % «Не знаю» – 11.1 %	«Да» – 77,7 % «Нет» – 5,5% «Не знаю» – 16.6%	«Да» – 100% «Нет» – 0% «Не знаю» – 0%
«Проводятся ли у вас игры на других уроках?»	«Да» – 11.1 % «Нет» – 72.2 % «Не знаю» – 16.6%	–	–
«Хотели бы вы, чтобы на уроках иностранного языка чаще проводились игры?»	«Да» – 83.3 % «Нет» – 16.6 % «Не знаю» – 0%	«Да» – 88,8% «Нет» – 0% «Не знаю» – 11,1%	«Да» – 100% «Нет» – 0 % «Не знаю» – 0%
«Три игры, набравшие наибольшее количество голосов»	«Табу» – 27% «Бинго» – 24% «Города» – 19%	«Бинго» – 20% «Боулинг» – 20% «Игра про мальчика» – 19%	«Элли онлайн» – 20% «Боулинг» – 17% «Игра про мальчика» – 17%