

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
ЛЕСОСИБИРСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ –
филиал Сибирского федерального университета

Филологии и языковой коммуникации
кафедра

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
М.В. Веккесер
подпись инициалы, фамилия
« 13 » 06 2022 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
код-наименование направления

**ГЕЙМИФИКАЦИЯ ИНОЯЗЫЧНОГО ОБРАЗОВАНИЯ В НАЧАЛЬНЫХ
КЛАССАХ СРЕДНЕЙ ШКОЛЫ**

| | | | |
|----------------|---------------------------------------|--|---|
| Руководитель | <u>Е.В. Семенова</u> подпись, дата | доцент, канд. пед. наук должность, ученая степень | <u>Е.В. Семенова</u> инициалы, фамилия |
| Выпускник | <u>А.Н. Васичева</u> подпись, дата | | <u>А.Н. Васичева</u> инициалы, фамилия |
| Нормоконтролер | <u>М.Л. Ростова</u> подпись, дата | | <u>М.Л. Ростова</u> инициалы, фамилия |

Лесосибирск 2022

РЕФЕРАТ

Выпускная квалификационная работа по теме «Геймификация иноязычного образования в начальных классах средней школы» содержит 58 страниц текстового документа, 46 использованных источника, 3 приложения.

МЛАДШИЙ ШКОЛЬНИК, ВЕДУЩАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ, ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ, НАЧАЛЬНАЯ ШКОЛА, ГЕЙМИФИКАЦИЯ

Актуальность нашего исследования вызвана современными требованиями к уровню образования в рамках начальной школы, где необходимо вызвать интерес у ребенка к изучению иностранного языка. Мы предположили, геймификация может в значительной мере помочь решить эту задачу.

Цель исследования – исследовать возможности геймификации как средства обучения иностранному языку у обучающихся начальных классов средней школы в теоретическом и практическом аспектах.

Задачи исследования:

- дать характеристику психологическим особенностям обучающихся в начальных классах;
- рассмотреть особенности современного школьного иноязычного образования в начальных классах;
- охарактеризовать феномен геймификации обучения;
- провести опытно-экспериментальную работу по использованию геймификации в начальных классах на уроках иностранного языка.

В результате исследования были изучены понятия «геймификация», «геймификация обучения», определены составляющие, преимущества и недостатки данного средства. Был проанализирован опыт использования геймификации иноязычного образования учителями на уроках иностранного языка. Изучены психологические особенности обучающихся начальной школы. Разработаны задания с использованием различных сайтов с игровыми элементами.

Проведенная опытно-экспериментальная работа подтвердила целесообразность и эффективность использования геймификации на уроках иностранного языка в начальной школе.

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|--|----|
| Введение..... | 4 |
| 1 Теоретические основы проблемы исследования..... | 8 |
| 1.1 Психологическая характеристика обучающихся в начальных классах средней школы..... | 8 |
| 1.2 Особенности современного школьного иноязычного образования в начальных классах..... | 14 |
| 1.3 Характеристика феномена геймификации обучения..... | 23 |
| 1.4 Анализ деятельности учителей по использованию геймификации иноязычного образования в начальных классах средней школы..... | 30 |
| 2 Опытно-экспериментальная работа по использованию геймификации в начальных классах на уроках иностранного языка..... | 37 |
| 2.1 Методика проведения экспериментальной работы..... | 37 |
| 2.2 Этапы, сущность опытно-экспериментальной работы..... | 40 |
| 2.3 Анализ результатов опытно-экспериментальной работы..... | 42 |
| Заключение..... | 47 |
| Список использованных источников..... | 48 |
| Приложение А Тест Заинтересованность изучения английского языка..... | 53 |
| Приложение Б Методическая разработка-опрос «Использование геймификации на уроках»..... | 54 |
| Приложение В Игровые задания..... | 55 |

ВВЕДЕНИЕ

Обучение иностранному языку в начальных классах имеет свою специфику, напрямую связанную с возрастными особенностями обучающихся. В настоящее время в начальном иноязычном образовании накоплен богатый опыт использования различных средств обучения, среди которых игра занимает существенное место. Это объяснимо, потому что в начальных классах у детей происходит смена ведущего вида деятельности. Они переходят от игры к учебной деятельности, но это происходит постепенно, и дети еще продолжают играть. Поэтому игра активно используется в образовательном процессе в начальной школе как средство, метод и форма обучения на протяжении многих лет. Этот феномен изучен теоретически и активно внедряется в практику работы педагогов.

В то же время игра в жизни современного ребенка выглядит совсем не так, как это было несколько десятилетий назад. Сегодня ребенок оказывается включенным не только в игровую деятельность, известную веками, но более всего в виртуальное игровое пространство. Этот феномен получил название геймификации. Игнорировать этот факт невозможно, и многие учителя активно прибегают к геймификации обучения.

Основной целью использования геймификации в образовании является применение на практике новейших образовательных технологий для привлечения внимания учащихся к предмету и повышения уровня мотивации к обучению в целом и обучению иностранным языкам в частности. В этом учителю помогают игровые компоненты, используемые в геймифицированной системе.

На уроках иностранного языка игровая технология уже давно используется при обучении основным видам речевой деятельности.

Геймификация относительно недавно стала использоваться в образовательных целях на уроках иностранного языка. В силу своих возрастных особенностей младшие школьники не всегда легко воспринимают и

запоминают слова и понимают грамматические правила изучаемого языка. Но именно в связи с тем, что в этом возрасте дети увлекаются играми, геймификация может помочь освоить школьный материал и усилить интерес к иностранному языку. Проблема использования геймификации интересует многих ученых и учителей-практиков [8,16,25,30], в работах которых доказана эффективность использования геймификации как средства обучения. Геймификация помогает также сформировать интерес обучающихся к чужой культуре и языку как можно раньше.

Вместе с тем, несмотря на то, что младший школьный возраст характеризуется постепенным переходом от игровой деятельности к учебной, а также на тот факт, что геймификация является неотъемлемой частью жизни современных детей, данный феномен еще не достаточно изучен и не в полной мере используется в школьной практике.

Все вышеизложенное обуславливает актуальность нашего исследования.

Цель исследования: исследовать возможности геймификации как средства обучения в иноязычном образовании обучающихся в начальных классах средней школы в теоретическом и практическом аспектах.

В качестве гипотезы мы опирались на предположение о том, что геймификация способствует лучшему овладению лексикой и грамматическими структурами и помогает более эффективному овладению иностранным языком обучающихся в начальных классах.

Объект исследования: процесс обучения иностранному языку в начальной школе.

Предмет исследования: геймификация как средство обучения на уроках иностранного языка в начальной школе.

Для достижения цели исследования необходимо решить следующие задачи:

- дать характеристику психологическим особенностям обучающихся в начальных классах;

- рассмотреть особенности современного школьного иноязычного образования в начальных классах;
- охарактеризовать феномен геймификации обучения;
- провести опытно-экспериментальную работу по использованию геймификации в начальных классах на уроках иностранного языка.

Методологической основой исследования являются системно-деятельностный и компетентностный подходы.

В работе мы опирались на труды отечественных и зарубежных исследователей по проблеме использования геймификации в начальной школе (Е.В. Барышникова, К. Вербх, Н.Л. Караваев, К.Ю. Корнилов, Джейн Макгонигал, С.Л. Рубинштейн, Н.С. Чинькова, С. Детердинг и др.).

Методы исследования:

- анализ литературы по теме исследования;
- обобщение;
- опрос;
- опытно-экспериментальный метод;
- методы математической обработки полученных данных.

Экспериментальное исследование проводилось на базе МБОУ «СОШ № 9» города Лесосибирска. Выборка представлена обучающимися 2-х классов в возрасте 8-9 лет в количестве 29 человек (14 – контрольная группа, 15 – экспериментальная).

Этапы исследования:

1 этап (октябрь 2021 г. – март 2022 г.) – изучение теоретических аспектов психологических особенностей младших школьников и понятия «геймификация обучения», а также подбора методов и определения задач опытно-экспериментального исследования. Здесь же была проведена работа по выборке испытуемых.

2 этап (апрель 2022 г.) – разработка и реализация системы занятий в рамках геймификации в МБОУ «СОШ № 9» города Лесосибирска. Анализ результатов выполненной работы.

3 этап (май-июнь 2022 г.) – формулирование выводов, оформление ВКР.

Результаты исследования были представлены на конференциях разного уровня: XIII Международные филологические чтения памяти профессора Р.Т. Гриб «Человек и язык в коммуникативном пространстве» (29-30 апреля 2022 г., г. Лесосибирск), I место; внутривузовская научно-практическая конференция «Современное педагогическое образование: теоретический и прикладной аспекты» (18-22 апреля 2022 г., г. Лесосибирск); 20-я Всероссийская с международным участием научно-практическая конференция «Развитие личности в образовательном пространстве» (26 мая 2022 г., г. Бийск), диплом I степени.

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка использованных источников, который включает в себя 46 наименования и 3 приложения. Общий объем выпускной квалификационной работы 58 страниц.

Практическая значимость выпускной квалификационной работы состоит в том, что полученные в ходе исследования данные можно предложить студентам при подготовке к урокам в ходе педагогической практики, а также учителям в их профессиональной деятельности.

Некоторые результаты работы опубликованы в статьях:

1. Васичева, А.Н. Геймификация в иноязычном образовании / Васичева А.Н. // Традиционная и инновационная наука: история, современное состояние, перспективы : материалы Всероссийской научно-практической конференции. – Магнитогорск, 2021 – С. 136-138.

2. Васичева, А.Н. Проектная деятельность в иноязычном школьном образовании в контексте геймификации обучения / А.Н. Васичева // Развитие личности в образовательном пространстве : материалы 20-й Всероссийской с международным участием научно-практической конференции. – Бийск, 2022 (в печати).

1 Теоретические основы проблемы исследования

1.1 Психологическая характеристика обучающихся в начальных классах средней школы

Одной из психолого-педагогических задач начального и общего образования является поддержка и развитие обучающихся в освоении образовательных стандартов. ФГОС [31], который направлен на «...предоставление равных возможностей для получения качественного начального общего образования», ориентирован на формирование активного человека, заинтересованного в познании окружающего мира. Выпускник начальной школы должен обладать базовыми навыками и умениями, быть готовым действовать самостоятельно и нести ответственность за свои действия перед семьей и обществом. Желаемый результат личностно-познавательного развития учащихся отражает появление в школьном возрасте психических новообразований: произвольность, внутренний план действий, рефлексия.

Важным показателем достижения образовательных целей является учебный прогресс обучающихся. Общее начальное образование является обязательным уровнем образования, а успешное освоение начального образования является основой дальнейшего развития личности. Важность повышения успеваемости младших школьников отражена в государственной программе «Развитие образования», включающей проект «Успех каждого ребёнка» [32].

Для достижения поставленных задач учителю необходимо хорошо представлять, знать и понимать особенности возрастной группы, с которой он работает. Это тем более важно, потому что взросление личности в период школьного обучения происходит очень быстро, и каждый возрастной период резко отличается от предыдущего.

Учитель иностранного языка учит детей со 2-го по 11-е классы, он как никакой другой педагог должен иметь четкое представление о возрастных особенностях обучающихся.

Возрастная группа, с которой мы проводили опытно-экспериментальную работу, это обучающиеся младшего школьного возраста. В связи с этим мы сочли необходимым раскрыть психологические особенности данного возраста..

Фундаментальные основы в изучении психического развития обучающихся младшего школьного возраста принадлежат отечественным и зарубежным психологам XX в. Среди исследователей необходимо отметить имена Л.С. Выготского, Ж. Пиаже, С.Л. Рубинштейна, А.Н. Леонтьева, К. Роджерса, Л.И. Божович, В.В. Давыдова, Э. Эриксона, Б.Г. Ананьева, А.В. Запорожца, П.Я Гальперина и др.

Младший школьный возраст характерен множеством изменений в личности ребенка, поэтому в работах ученых освещаются разные аспекты. Так, теоретическое обоснование и экспериментальное изучение психологических новообразований младшего школьного возраста находили отражение в работах Л. С. Выготского, А. Н. Леонтьева. Изучению произвольности как психологического новообразования посвящены труды Д.Б. Эльконина, Л. И. Божович, Т.Н. Шульга и др. Проблемы внутреннего плана действий отражены в работах В.В. Давыдова, П.Я. Гальперина. В их трудах можно найти также рассмотрение проблемы личностной и деятельностной рефлексии младших школьников.

Анализ современных исследований свидетельствует о возрастающем интересе к изучению психологических характеристик, способствующих повышению успеваемости обучающихся. Данной проблеме посвящены работы В. Г. Казанской, В. А. Губина, Л. И. Айдаровой, М. В. Антропова, Л. Е. Захаровой, А. И. Симоновой, М. М. Безруких, С. П. Ефимова, Я. Л. Коломинского, Е.А. Панько, О. В. Клоповой, О. П. Афанасьевой и др.

Несмотря на внимание ученых к проблеме результатов обучения, на сегодняшний день остаются актуальными вопросы поиска психологических механизмов и совершенствования педагогических технологий для создания оптимальных условий развития каждого обучающегося.

Немаловажное внимание в психолого-педагогической литературе уделено проблемам, связанным с обучением младших школьников. Проблема школьной успеваемости интересовала ученых прошлого и продолжает интересовать наших современников (Я.А. Коменский, К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, Н.А. Менчинская, Л.И. Божович, и др.).

Детский возраст характеризуется быстротечностью и резкими изменениями, поэтому неудивительно, что в целом периодизация школьного возраста привлекала пристальное внимание исследователей. В отечественной психолого-педагогической литературе предполагается периодизация школьного возраста, основанная на выявлении этапов психического и физического развития учащихся, а также социальной ситуации развития, в которой происходит их обучение и воспитание. Изучением этой проблемы занимались такие отечественные психологи, как Л.И. Божович, Л.С. Выготский, В.В. Давыдов, А.Н. Леонтьев, А.В. Петровский и др.

Исследователи [7 с. 25] выделяют следующие периоды развития школьников:

- 1) младший школьный возраст (6-7-10 лет);
- 2) средний школьный, или подростковый возраст (11-15 лет);
- 3) старший школьный возраст, или ранняя юность (15-18 лет).

Выделение младшего школьного возраста исторически во многом связано с появлением системы всеобщего обязательного образования. Так, в 1930 г. было принято постановление «О всеобщем обязательном начальном образовании», в 1933-1937 гг. в СССР было введено семилетнее обязательное образование, а в 1958 г. вместо семилетнего обучения было введено обязательное восьмилетнее обучение. В настоящее время образование с 1 по 9 класс в России является обязательным.

Возраст от поступления ребенка в школу до окончания четвертого класса считается младшим школьным возрастом (А. Н. Леонтьев, Л. Ф. Обухова, М. В. Ермолаева, К. Н. Поливанова, А. М. Прихожан, И. В. Дубровина и др.)

Возраст младшего школьного возраста, как и все другие возрастные периоды, определяется следующими показателями [18]:

- социальная ситуация развития;
- ведущий вид деятельности;
- основные психические новообразования.

Остановимся на каждом из показателей подробнее. С началом школьного обучения резко изменяется социальная ситуация развития ребенка, что приводит к существенным изменениям в деятельности, общении и отношениях учащегося с социумом, а впоследствии и с самим собой. Освоение программы, поведение воспитанника оценивается школьным окружением, и эта оценка влияет на характер отношений с окружающими: учителями, родителями, товарищами по классу. В то же время учитель как лицо воспитательной деятельности и представитель общественных запросов важен в жизни обучающегося. Можно сказать, что отношения «ребенок-учитель» становятся отношениями «ребенок-общество». Таким образом, у обучающегося появляется новое место в обществе. Теперь у него есть обязанности, которые возлагает на него общество, и он несет большую ответственность за свою воспитательную деятельность по отношению к школе и родителям [28].

Учебная деятельность с элементами игры на данном этапе онтогенеза считается ведущей, поскольку именно через учебную деятельность, требующую организованности, дисциплины и силы воли, учащиеся познают для себя мир. Ведущая деятельность, по определению А. Н. Леонтьева [20], – это такая деятельность, которая не только продолжается длительное время, но и в ходе которой формируются другие, частные виды деятельности (изобразительная, чтение, письмо), развивается интеллект и формируется субъектность личности. В школе обучающиеся привыкают к новым требованиям, что способствует появлению особенностей психики, отсутствующих в дошкольном возрасте. Эти психологические особенности возникают и интенсивно развиваются у младших школьников по мере освоения ими учебной деятельности (В. В. Давыдов, Г. И. Вергелес, А. И. Раев) [21].

Именно через учебную деятельность реализуются основные отношения ребенка с обществом; в ней формируются как личностные особенности, так и индивидуальные психические процессы учащегося: «...запечатление переходит в запоминание, восприятие – в обдуманное наблюдение, мышление принимает форму логического рассуждения» [21, с. 138]. Можно сказать, что психологические особенности обучающихся модифицируются, трансформируются и совершенствуются, вступая, таким образом, в новый этап формирования. Наибольшие изменения наблюдаются в развитии таких познавательных процессов, как мышление и память; кроме того, происходит трансформация внимания, волевых качеств личности, а также самосознания.

В начале школьного обучения познавательная деятельность ребенка связана с сосредоточением внимания преимущественно на интересующих его объектах. Учащийся может сосредоточиться и на продуктивной деятельности (проектировании, конструировании, изготовлении значимых для него поделок), однако такие результаты концентрации внимания являются следствием интереса к тому, что делает обучающийся [18].

В процессе обучения каждый ребенок постепенно учится управлять своим вниманием так, как того требует педагог. Он приобретает способность направлять и постоянно удерживать внимание на нужных, а не только на внешних привлекательных предметах. Во втором-третьем классе многие обучающиеся способны подолгу сосредотачиваться на любом материале, который объясняет учитель или имеется в книге.

Следует разобраться в определении «внимание». В отечественной психологии проблема внимания традиционно рассматривается в контексте культурно-исторического подхода (Л.С. Выготский), деятельностного подхода (П.Я. Гальперин, С.Л. Рубинштейн, Н.Ф. Добрынин), психологии отношения (Д.Н. Узнадзе). Л.С. Выготский рассматривал внимание, как и другие психические функции, в двух видах: как естественное внимание и как продукт культурного развития, т. е. высшую психическую функцию. Определение произвольного внимания, которым должен обладать обучающийся начальной

школы, данное Л.С. Выготским, представляет собой обращенный внутрь процесс опосредованного внимания, подчиненный общим законам культурного развития. С.Л. Рубинштейн [29], рассматривая деятельность в единстве с сознанием, рассматривал внимание как общее явление, присущее как необходимый компонент всей деятельности, не приписывая ему свойств отдельной деятельности. По сути, внимание есть сторона всех познавательных процессов сознания, в которой они выступают как предметная деятельность.

В современной психологии внимание рассматривается как сосредоточение на относительно узком участке внешней или внутренней действительности, которые в данный момент времени становятся осознанными и концентрируют на себе психические и физические силы человека на определенный период времени. Внимание – это процесс сознательного или бессознательного (полусознательного) отбора одной информации, поступающей через органы чувств, и игнорирования другой. Человеческое внимание обладает пятью основными свойствами: стабильностью, концентрацией, переключаемостью, распределением и объемом.

Следующее, на что следует обратить внимание при описании психологических особенностей ученика начальной школы, это память.

Психологические особенности памяти младших школьников изучали многие отечественные психологи: П. И. Зинченко, А. Н. Леонтьев, Л. С. Выготский, Н.Ф. Добрынина, С.Л. Рубинштейн. Ученые доказали, что в младшие годы школьники склонны к буквальному запоминанию, особенно если это было яркое и интересное событие или действие [13, 27]. В дальнейшем запоминание становится преднамеренным и произвольным процессом. Начинают формироваться произвольные и осмысленные приемы запоминания. Таким образом, ученик начинает управлять своей памятью, учится запоминать, анализировать и воспроизводить информацию, полученную им в процессе обучения.

Наибольшие изменения происходят в мышлении младшего школьника, где функция мышления становится доминирующей [13]. «Благодаря развитию

мышления, происходят преобразования в памяти и внимании, которыми начинает управлять сам школьник» [5, с. 315].

Мы рассмотрели классическое понимание психического развития младшего школьника. Однако, как утверждал Д.Б. Эльконин [36], детство носит исторический характер. Поэтому современные дети, являясь продуктом цифровой эпохи, воспринимают мир совсем не так, как их сверстники несколько поколений назад. Этот аспект, имеющий принципиальное значение, необходимо учитывать при обучении современных детей. Сфера обучения иностранным языкам в этом плане не является исключением, о чем пойдет речь ниже.

Таким образом, можно сделать вывод, что психологические особенности школьника претерпевают огромные изменения, а именно: внимание становится более произвольным, ученик начинает осмысливать запоминающийся материал и воспроизводить, мышление становится главным психическим процессом в обучении в школе. В то же время учитель должен хорошо представлять не только психологические особенности детей данного возраста, но и тот факт, что перед ним поколение детей новой эпохи.

1.2 Особенности современного школьного иноязычного образования в начальных классах

Тенденцией развития современной системы образования является переход к концепции непрерывного образования, предъявляющей требования к обеспечению нового качества образования. Эти изменения реализуются в рамках модернизации содержания российского образования и его структуры, выраженной первоначально при переходе на четырехлетнее обучение в начальной школе, на раннее изучение иностранных языков со 2-го класса и на профильное построение в старших классах. В связи с этим в сфере изучения иностранного языка реализуется принцип преемственности школьного

языкового образования, отвечающего современным потребностям развивающейся личности и общества [35].

В современной школе обучающиеся учат иностранный язык со второго класса. Это можно рассматривать как подтверждение того, что иностранный язык является важной и социально значимой сферой в развитии личности обучающегося. В процессе изучения иностранного языка формируется коммуникативная компетентность, а также уважение к культурным особенностям разных народов. Именно на этом этапе, начиная со второго класса, язык рассматривается как средство воспитания и развития личности учащегося, благодаря ему происходит приобщение детей к своей культуре и культуре изучаемого языка, воспитание толерантности [33].

В раннем школьном возрасте мышление школьника развивается таким образом, что иностранный язык не кажется ему трудным. Поскольку в этом возрасте школьник все еще осваивает родной язык, изучение иностранного языка считается таким же естественным процессом.

Концепция четырехлетней начальной школы строится на гуманистических подходах и предполагает обеспечение сохранения физического и психического здоровья младших школьников, создание оптимальных условий для его развития.

Рассмотрим принципы, которые следует учитывать при проведении уроков в начальной школе.

При построении уроков необходимо учитывать физические особенности учащихся, а именно умение держать ручку или карандаш, умение концентрироваться на странице или слове на иностранном языке. Маленькие дети часто не могут долго сидеть на месте из-за двигательных нарушений и потребности в движении. Поэтому деятельность должна сопровождаться эмоциональными заданиями, такими как игры, песни и др. Физическая активность на уроке не только сделает его интересным и увлекательным, но и поможет детям лучше запомнить фразы на другом языке и снимет стресс.

На начальном этапе обучения большое значение имеет создание психолого-дидактических условий для развития стремления младших школьников к изучению иностранного языка, стимулирование потребности в познании мира сверстников, живущих в других странах, использования иностранного языка для этих целей; формирования элементарных основ межличностного общения, как на родном, так и на иностранном языке.

Выделим цели изучения иностранного языка как предмета в начальной школе.

В первую очередь целью предмета «иностранный язык» является развитие у младших школьников коммуникативной компетенции на иностранном языке (речевой, языковой, социокультурной, компенсаторной и учебно-познавательной). Это означает, что обучающиеся должны овладеть иностранным языком как средством общения на иностранном языке. Следовательно, можно говорить о формировании у детей школьного возраста личностных свойств средствами второго языка, что делает их способными к межкультурному общению на начальном уровне [12].

Во-вторых, на занятиях по иностранному языку обучающиеся получают поликультурное образование [31]. Через познание другой культуры, сопоставление ее с родной культурой, развитие коммуникативных навыков, взаимодействие с другими людьми в процессе общения происходит всестороннее развитие и формирование личности ребенка. Он не только овладевает системой языка, но и учится выражать свои чувства и эмоции, усваивает морально-этические нормы [32], постигает культуру страны изучаемого языка.

Исследователи [45, с. 145] утверждают, что «...изучение иностранного языка положительно сказывается как на культуре общения, так и на говорении на родном языке». Таким образом, формирование речевых навыков на иностранном языке способствует развитию всех уровней речевых навыков обучающихся в начальных классах. Младшие школьники учатся планировать

свое речевое поведение, соотнося цели отдельных действий с интересным и актуальным для него содержанием и доступными языковыми ресурсами.

На занятиях по иностранному языку должна быть динамика, разнообразие деятельности. Учитель должен уметь использовать разные методические приемы, ведь чем интереснее занятие, тем лучше новый материал будет усвоен детьми.

В начальной школе изучение иностранного языка можно считать периодом адаптации, когда обучающиеся с удовольствием воспроизводят новые слова и словосочетания, начинают ускорять темп речи с большей уверенностью. Раннее обучение языку – очень важный период, особенно учитывая тот факт, что в школьном возрасте у детей развито подражание: они могут почти точно воспроизводить чужую фонетику. Именно в этот период нужно правильно вводить звуки, ведь в более старшем возрасте исправить ошибки гораздо сложнее. Мы согласны с мнением [24, с. 151], что «...правильное произношение – это один из необходимых аспектов, которым необходимо овладеть при изучении языка. Особое внимание следует уделять звукам, отсутствующим в родном языке».

Во втором классе наиболее эффективным представляется путь «снизу», предполагающий освоение речевых навыков (диалога и монолога) от элементарной диалогической единицы к образному диалогу и от единицы предложения к связному тексту. На начальном этапе обучения общение на уроке строится в форме диалога учителя с учеником и ученика с учеником, при этом общение, начиная с одного-двух предложений, увеличивается и постепенно усложняется. Учащиеся должны удерживать в своей рабочей памяти несколько предложений на новом для них языке, поэтому путь «снизу» снимает психологические и языковые трудности, а «...многократное повторение речевого материала в игровых ситуациях способствует тому, что после нескольких уроков учащиеся могут строить и разыгрывать короткие диалоги (4-6 предложений) и монологи (до 6 предложений)» [15, с. 32].

Охарактеризуем обучение основным речевым видам деятельности в начальных классах.

Особенность обучения рецептивной деятельности состоит в том, что аудирование и чтение являются одновременно и целью, и средством обучения иностранному языку. В начальной школе обучающиеся должны уметь понимать на слух речь учителя и одноклассников, а также основные моменты небольших доступных текстов в аудиозаписях, строящихся на изученном языковом материале. Происходит обучение технике чтения вслух и умению понимать тексты, в том числе выученный речевой материал и отдельные новые слова, чтобы понимать их основное содержание и находить в тексте нужную информацию.

При обучении аудированию главной трудностью всегда было наличие качественного аудиоматериала, который был бы аутентичным, интересным для детей, соответствующим их возрасту, а также наличие хорошей аппаратуры воспроизведения (магнитофоны, лингафонные кабинеты, компьютеры) [43]. При обучении аудированию учащиеся сталкиваются с трудностями, связанными с аудированием речи на иностранном языке, например, отсутствие четкой границы между звуками слова и между словами речевого потока, так как обучающийся зрительно не видит то, что слышит. Индивидуальная манера речи может быть очень разнообразной и представлять трудности для ее восприятия и понимания. В родном языке эта трудность компенсируется практикой аудирования, однако опыт аудирования иностранного языка у обучающихся весьма ограничен. Безусловно, какие-то отдельные особенности произношения, тембра голоса, достаточно быстрый темп и некоторые дефекты речи затрудняют понимание. Для преодоления трудностей, связанных с пониманием речи на иностранном языке, необходимо с начала обучения как можно больше слушать песни, сказки, смотреть фильмы на иностранных языках.

Обучение технике чтения является одной из ключевых задач, которые стоят перед учителем в начальной школе. Трудности в обучении состоят в

различии в родном и иностранном языке (орфография, алфавит, графика), разного уровня навыков чтения учащихся на родном языке и различий в уровне развития памяти, внимания и мышления у учащихся. Практика показывает, что одни учащиеся испытывают трудности в овладении алфавитом, другие – в графическом написании слова, всегда есть учащиеся, которые долго не могут научиться соотносить графический образ слова с его звуковой формой. Помимо трудностей в обучении технике чтения, существуют также проблемы в формировании навыков понимания основного содержания текста, которые связаны с неумением искать информацию в тексте, выделять главное, найти ключевые слова в тексте на родном языке. «Для облегчения трудностей чтения на уроках иностранного языка используются рисунки, наглядные пособия, словесные и алфавитные игры для возбуждения интереса к чтению, используем аутентичные тексты с предтекстовым заданием, чтобы побудить ученика к чтению и создать мотивацию» [39].

Одной из основных задач начального этапа обучения является заложение основ техники письма (т. е. формирование каллиграфических, графических и орфографических навыков) через приобщение учащихся к написанию букв. На уроках происходит отработка письма, овладение правописанием слов, отрабатываемых устно, написание предложений, содержащих изученный материал. На уроках используются различные орфографические упражнения: звуковые диктанты, буквенные диктанты, задания на группировку букв, копирование и группировка слов по общему правописанию, построение слов из букв, заполнение пропусков в словах и предложениях, орфографические игры (кроссворды, загадки), подбор рифмующихся слов, словарные диктанты.

Письмо является графическим выражением мысли обучающегося. Следовательно, на уроках иностранного языка письменные задания служат не только для закрепления языкового материала, но и для развития творческих способностей детей и их самостоятельности: написание по образцу заметок, открыток, личных писем, поздравлений, рассказов и мини-эссе, которые затем будут включены в их языковые портфолио.

Обратимся к рассмотрению главных языковых аспектов обучения иностранному языку младших школьников.

В младших классах, особенно во втором классе, уроки следует начинать с фонетических упражнений – это может быть как повторение прошедшего звука, так и подготовка ребенка к изучаемому новому звуку. Фонетические упражнения могут быть в виде четверостиший, стихов или песенки, которую дети легко запоминают.

Следующим важным аспектом изучения языка является лексика. Лексическая сторона речи считается основой общения и взаимодействия с другими людьми. Прежде чем обучать детей определенной лексике, им необходимо ознакомиться со словом. Учитывая особенности мышления младших школьников, овладение речью должно происходить при показе ярких и интересных образов, которые дети быстро запомнят. Это разноцветные и яркие образы, способные воздействовать на эмоциональную память школьников и способствовать прочному усвоению новых слов [34].

Не менее сложным является сфера формирования грамматических навыков. Все обучение грамматики на этом этапе должно проходить в контексте коммуникативного подхода, т.е. должно быть функционально обусловлено. Поэтому самым проигрышным вариантом является объяснение грамматических правил, напротив, грамматика как средство выразить мысль или отношение выступает оптимальным вариантом успешного овладения иностранным языком.

Обратимся теперь к урокам как форме организации иноязычного образования.

Очень важно понимать, что уроки иностранного языка в начальной школе должны вызывать у детей эмоции, желание изучать иностранный язык. Поэтому, опираясь на возрастные особенности обучающихся в начальной школе, педагоги-практики используют материал, который близок детям. Учителю следует использовать на уроках потешки, песенки, скороговорки для стимулирования интереса к предмету, а также для знакомства с культурой

страны изучаемого языка. Эти варианты способствуют развитию речевого аппарата и интонации. Заучивание стихов и песенок помогает улучшить память ребенка и может настроить детей на работу в начале урока [19].

Следующим важным аспектом школьного урока иностранного языка является игра. Игра всегда сопровождается эмоциями, где в первую очередь работают внимание и воображение, а также развивается мышление. При использовании игр участвуют все дети, даже те, кто не проявляет себя в языке. Учителю следует использовать на уроках различные виды игр. Например, фонетические игры предназначены для коррекции произношения на этапе формирования языкового навыка, лексические – для обогащения словарного запаса, грамматические – для формирования грамматических навыков.

Благодаря играм атмосфера между учителем и учениками становится дружелюбной, уверенной и непринужденной. Однако процесс обучения двусторонний, поэтому обучающийся должен владеть еще и иностранным языком, где задача преподавателя найти индивидуальный подход к каждому младшему школьнику, чтобы заинтересовать его в изучении иностранного языка.

Изучение иностранного языка требует от обучающихся напряженной умственной деятельности и внимания. Не все дети легко усваивают иностранный язык. Есть обучающиеся, которые с трудом овладевают произношением и интонацией и не запоминают структуру речевых образцов. Обычно это приводит к неудовлетворенности, неверию в свои силы и ослаблению интереса к изучению иностранного языка. Интерес к предмету является той движущей силой, которая обеспечивает как высокое качество, так и прочность в овладении требуемыми навыками и умениями. Поэтому учителя всегда ищут разные пути и технологии, чтобы вызвать интерес к своему предмету.

Помимо известных положений о возрастных особенностях младшего школьного возраста, учитель-практик хорошо понимает, что каждый ребенок индивидуален и имеет разные способности, в том числе и к языковому

образованию. Это особенно важно, когда мы пытаемся формировать мотивацию к изучению иностранного языка. Поэтому необходимо учитывать условия, при которых формирование мотивации будет эффективным. Отметим, что мотивация напрямую связана с переживанием успеха обучающегося.

Первое условие – степень новизны. Младшие школьники с достаточными языковыми и разговорными навыками теряют интерес к повторяющимся заданиям. Слабо подготовленные учащиеся предпочитают выполнять уже известные упражнения, так как их выполнение позволяет повторно пережить положительные эмоции, что благоприятно сказывается на повышении мотивации.

Другим условием является степень трудности задания, которую учащийся оценивает на основании соответствия задания его возможностям, средствам и времени на его выполнение. Следовательно, большое значение имеет самооценка учащихся. Помощь учителя позволяет перевести сложное задание в более легкую категорию и таким образом повысить мотивацию к выполнению этого задания. Поэтому важно, чтобы учитель продолжал вселять уверенность своим обучающимся, поддерживая их.

Еще одним условием развития мотивации является наличие у учащихся возможности продемонстрировать свою самостоятельность. Самостоятельная работа эмоционально формирует работу обучающихся и тем самым способствует развитию мотивации. Большое значение имеет также время, отведенное на подготовку задания. Из-за сжатых сроков и нехватки времени обучающиеся попадают в стрессовую ситуацию и практически перестают работать.

И, наконец, еще одно условие – влияние личного примера педагога и ролевого поведения на формирование мотивации.

Таким образом, современное иноязычное образование в начальных классах это не только овладение языковыми навыками или заучивание новой лексики, это, в первую очередь, развитие ребенка как личности, а также развитие коммуникативной компетенций. Успешность работы в этом

направлении обеспечивает формирование мотивации обучающихся к изучению иностранного языка.

1.3 Характеристика феномена геймификации обучения

В современном мире каждому учителю следует следить за тенденциями, которые появляются в образовании. Чтобы сделать свой урок интереснее, учителю следует применять различные новые методические приемы и технологии [4].

Не так давно появилось понятие «геймификация обучения» [3]. Прежде чем разберемся в данном феномене, необходимо рассмотреть более общее понятие «геймификации».

Концепция, называемая в последние годы геймификацией, известна с прошлого века. М. Нельсон считает, что истоки геймификации можно проследить до середины XX в. Данный феномен трактовался в Советском Союзе как «...способ мотивации работников без опоры на денежные стимулы капиталистической системы» [Цит. по 17]. Отдельные рабочие и фабрики в целом соревновались друг с другом в увеличении производства, используя очки и другие элементы игры. Многие исследователи применяли принципы игры к бизнес-процессам: его принципы мотивации работников включают частую обратную связь, ясность целей, личный выбор и функции, которые можно найти в играх.

Геймификация по К. Вербаху [11] – «...это процесс использования игровой механики и игрового мышления для решения неигровых задач и вовлечения людей в какой-либо процесс». С. Детердинг [38] считает, что геймификация «...это применение игровых элементов в неигровом контексте». Обе концепции имеют схожую идею о том, что игра применяется в неигровой ситуации, но в теории и практике использования геймификации лучше раскрыта первая концепция [3].

В настоящее время уточнению понятия геймификации посвящено множество работ (И. Аттали, Л. П. Варенина, Ю. П. Олейник, О. В. Орлова, Л. Шелдон, Ф. Файелла и др.). К сожалению, в ходе анализа этих исследований мы обнаружили, что в научном сообществе пока нет единой и устоявшейся трактовки этого понятия. Но существуют общие линии, которые могут свидетельствовать о некотором единстве взглядов на феномен у исследователей. Так, чаще всего геймификация рассматривается как инструмент повышения вовлеченности пользователей в какой-либо процесс.

Одним из основных аспектов геймификации является то, что достижение целей с ее помощью не связано напрямую с игровым содержанием, например, развитие конкретных профессиональных навыков, участие в рутинной деятельности, повышение работоспособности и т. д. Геймификация – это не игра и даже не их сочетание, это игровая оболочка для полезных занятий. Результатом и целью внедрения в жизнь такой игровой оболочки является не просто повышение мотивации или интереса к чему-либо, а системное изменение поведения человека, сообщества или общества в целом.

Прежде чем мы перейдем к сущностной характеристике феномена геймификации обучения, есть смысл развести понятия, относящиеся к проблеме нашего исследования (Рис. 1).



Рисунок 1 – Разделение понятий

Согласно рисунку 1 поле понятий разделено на четыре квадрата. Полноценные игры или игры прикладного характера группа исследователей определяет как понятие «целостно-специфическая геймификация», подтверждая, что это явление связано с использованием игровых элементов. Геймдизайн и игрушки разделены по оси «игра-развлечение», указано, что геймификация связана с игрой через определенные правила, задачи и цели. Использование игр в неигровом контексте делится на две группы: использование только игровых элементов или использование полных игр. Элементы игры делятся на игровые технологии, игровой дизайн и игровую практику, притом, что игровой дизайн похож на геймификацию (Рис.2).

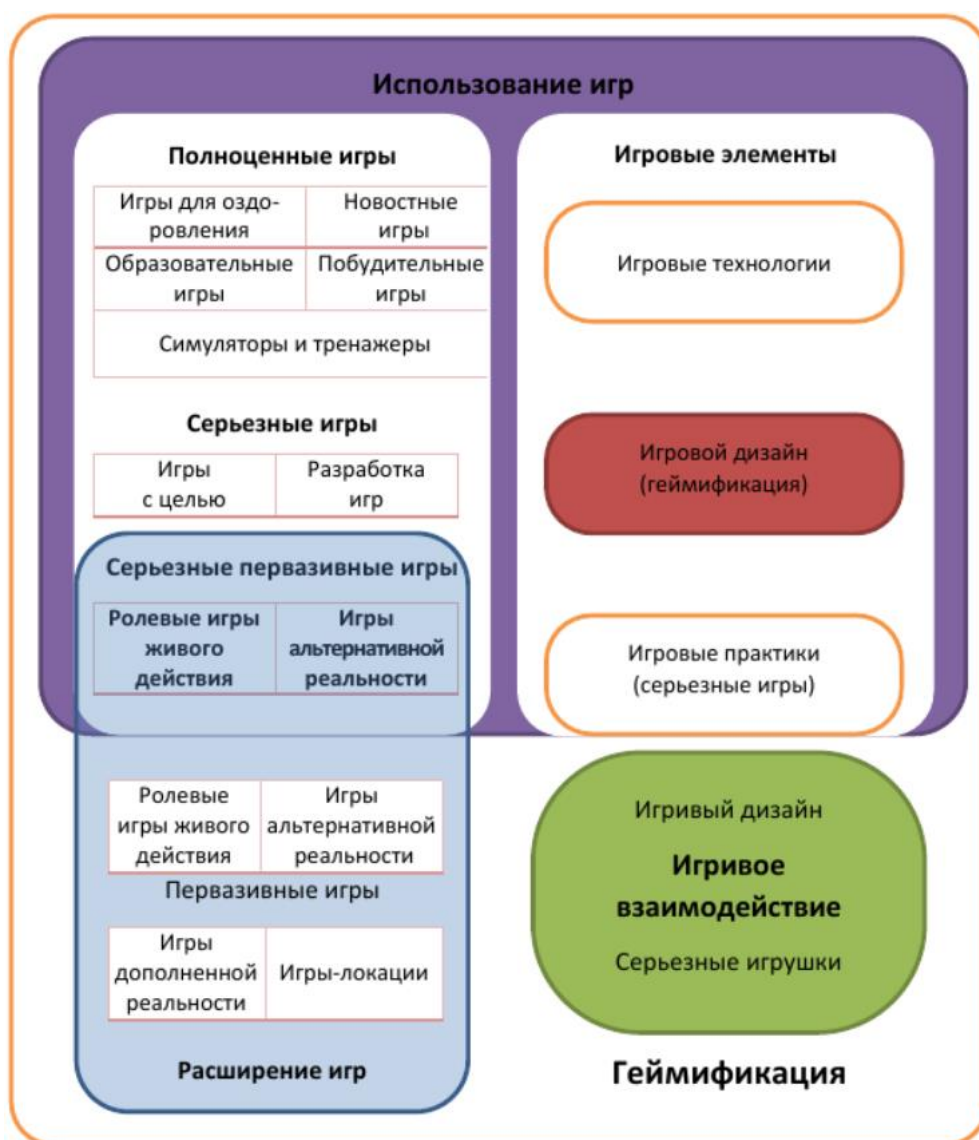


Рисунок 2 – Игровые элементы в познании

Ведущую роль в развитии явления геймификации сыграло развитие информационных технологий, в частности, распространение социальных сетей и технических средств, связанных с мгновенным обменом информацией.

Анализируя представленную схему, отметим, что в настоящее время игровая практика расширяется именно за счет цифровых сервисов в сторону дополненной и виртуальной реальности. На наш взгляд, сфера геймдизайна также обладает значительным дидактическим потенциалом с точки зрения цифровизации образования. Действительно, эргономичный и удобный интерфейс часто является мощным фактором активации познания.

Геймификация (игрофикация) отличается от игры тем, что геймификация не имеет характеристики «просто для удовольствия», то есть предполагает наличие внеигровой серьезной цели и отсутствие игрового процесса. Термин «геймплей», включающий в себя различные наборы способов и правил взаимодействия игрока с игрой, широко используется в игровых сообществах. И хотя в русском языке есть слово «играбельность» как возможный перевод слова геймплей, чаще всего используется простая транслитерация: «геймплей».

Игра – это практическая деятельность. Эта сущностная характеристика игры нашла отражение на рисунке 3.

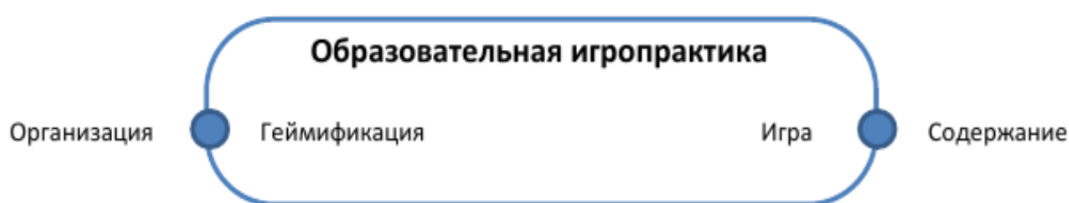


Рисунок 3 – Схема отражения места геймификации в образовательной среде

Феномену игры уделено большое внимание в отечественной психологической науке [36].

Игровые практики внедряются в образование для повышения мотивации учащихся и лучшего усвоения материала. В младшем возрасте игровые практики позволяют органично доносить до ребёнка новую информацию, а в

школе геймификация может стать полезным инструментом для работы с детьми, которые ещё не очень заинтересованы в обучении как таковом. В младшем школьном возрасте игра является дополнительным мотивационным подкреплением для ребёнка. Тяга к знаниям сама по себе может быть недостаточной мотивацией для некоторых детей. В таком случае геймификация в начальной школе «...помогает привлечь детей к теме урока, представляя знания в более доступном и интересном формате» [2 с. 26].

Несмотря на внешнее смысловое совпадение значения понятий «геймификация» и «игра» имеют различия. Когда мы говорим об игре на уроке, мы должны понимать, что во время проведения игры учебный процесс на уроке приостанавливается, а игра – это часть урока.

Наибольший интерес для нас представляют ролевые игры и их разновидности, которые широко используются в учебном процессе. К ролевым играм относят: настольные ролевые игры *table top role-playing game* (TRPG) и так называемые игры живого действия *live action role-playing* (LARP), в число которых входят и деловые игры, также представляющие для нас интерес и получившие широкое развитие в школьной практике [37]. В то же время ролевые игры построены на основном принципе «стимул-реакция» психологии бихевиоризма, в отношении которого обучение есть процесс движения вперед путем «проб и ошибок». В специально организованной ролевой игре стимулом является сама игра (ее сюжет, цель, задача), а также описательные характеристики или ограничения роли, выбранной игроком.

Геймификация находится на полюсе организации, то есть это технология организации всего учебного процесса и средство образовательной деятельности. Используя такую инновационную технологию, как геймификация, можно достичь успехов в учебной деятельности, особенно при обучении иностранному языку. Используя технологию геймификации, мы выстраиваем наши уроки по правилам и содержанию игры, но при этом используем современные цифровые ресурсы. На уроках может быть балльная

система оценивания, где в свою очередь ученики могут получить бонусы от учителя.

Раскроем положительные стороны геймификации в образовании.

Суть геймификации заключается в использовании игровой механики. Ее цель – превратить обычный учебный процесс (знание нового теоретического материала) или рутинную работу в интересную деятельность. Это дает школьникам мотивацию закончить то, что они начали. Геймификация на уроках иностранного языка определяется с помощью четырех компонентов [22].

1. Механика. Отличительной чертой геймификации от традиционных форм организации обучающих игр является соотнесенность игровых настроек с реальностью. При этом образовательный процесс, включающий в себя неизменное содержание предмета и учебной деятельности, определенным образом структурирован. Итак, геймифицированный контент включает в себя заработанные игроками очки, достигнутые уровни, индикатор прогресса, таблицы лидеров, различные игровые достижения, постоянную обратную связь и т. д.

2. Награда. Одной из основных задач геймификации является использование механизма поощрения, что дополнительно повлияет на мотивацию ученика. Игровая технология – это преобразование внешнего вознаграждения во внутреннее. Например, от материального предмета (медали, доски достижений, заработанные баллы) до личного удовлетворения ученика.

3. Измерение. Благодаря процессу геймификации обучающиеся могут следить за своим прогрессом в режиме реального времени и анализировать свои результаты в изучении языка. Это способствует мгновенному исправлению допущенных ошибок, заполнению пробелов в знаниях.

4. Поведение. Основными методами достижения необходимого поведения учащихся являются: отслеживание прогресса, повышение уровня и интерактивность с призами. Основная идея геймификации заключается в том, что пользователь получает удовлетворение от процесса и тем самым проявляет интерес к обучению.

В литературе по геймификации [41] часто указывается, что разумное, стратегическое и правильное использование игровых элементов может создать учебную ситуацию, основанную на высоком уровне активного участия и мотивации, что, в свою очередь, приводит к положительным когнитивным, эмоциональным и социальным результатам. Однако есть ученые [25,26,42]. [25,26,42], говорящие о пределах геймификации: она может способствовать обесцениванию изучаемого предмета; учебная работа может превратиться в простую игру; некоторые игры больше подходят для побуждения учащегося к работе только с понятиями и фразами, а не для изучения их значения. Одних игр недостаточно, чтобы гарантировать эффективность обучения; сложные аспекты для понимания иностранного языка, например, грамматика, не могут быть преодолены с помощью одних только игр.

Несмотря на то, что геймификация в сфере обучения еще малоизучена, многие проанализированные исследования показывают ее большой потенциал, особенно в плане мотивации, вовлеченности в процесс обучения и улучшения результатов обучения. Именно эти аспекты геймификации являются наиболее изученными и апробированными.

Сформулируем характеристики процесса геймификации в образовании, которые отражают сущностный подход к реализации этого феномена:

- игра проводится с учетом заданий, установленных организаторами;
- игра всегда добровольна, т.е. участники могут остановить ее в любой момент;
- очень важны правила игры;
- любое действие, предпринятое в будущем, повлияет на саму игру и действия других игроков;
- игра в обучении влечет за собой игровую дидактику;
- это формат обучения, построенный на сочетании игровой практики и педагогического проектирования;
- игра в обучении всегда должна удовлетворять принципу естественности, восприятия ее учащимися с удовольствием.

Таким образом, можно утверждать, что геймификация в обучении является эффективным средством для формирования мотивации и вовлеченности детей в обучение.

1.4 Анализ деятельности учителей по использованию геймификации иноязычного образования в начальных классах средней школы

Несмотря на то, что геймификация в сфере обучения еще недостаточно изучена, многие проанализированные исследования показывают ее высокий потенциал, особенно с точки зрения мотивации, вовлеченности в процесс обучения и улучшения результатов обучения. Рассмотрим этот аспект подробнее.

В 2017 году учитель Е.Е. Борякова [10] отметила геймификацию на уроках иностранного языка как положительную технологию для увеличения вовлеченности обучающихся в процесс обучения. На своих уроках она вводила рейтинговую систему для отслеживания результатов. Но она отмечает, что не следует оглашать баллы с именами учеников, чтобы исключить зависть и обиды. На своих уроках она проводила ролевые игры, и сделала для себя вывод, что геймификация является прекрасным дополнением к традиционным формам обучения.

В 2019 году учитель М.А. Мосина [23] применяла в рамках геймификации интернет-сервис Kahoot. Она утверждает, что создание игрофицированной среды на уроках иностранного языка способствует развитию мотивации к изучению иностранного языка. В своем исследовании отмечает, что дети стали более активными на уроках, заинтересованными в получении знаний по иностранному языку. Также М.А. Мосина для себя сделала вывод, что применение геймификации на уроках помогает решать большое количество учебных задач.

Значительный объем исследований показывает, что игровые элементы действительно могут повысить внутренний уровень мотивации только тогда,

когда они делают скучные задачи интересными. Если внешняя мотивация возрастает, уровень внутренней мотивации значительно снижается, что приводит к снижению энтузиазма в отношении работы. Эти данные согласуются с исследованиями Э. Л. Деши и Р. Кайлоиса [По 17], согласно которым вознаграждения и стимулы снижают внутреннюю мотивацию человека к выполнению задачи.

Например, исследователи М. Д. Ханус и Дж. Фокс [40, с. 197] изучали мотивацию, сравнивая учащихся двух классов. Использовалась одна и та же программа, но на одном из них были введены игровые элементы. Результаты показали, что учащиеся в классе, которые использовали методы геймификации, имели более низкую мотивацию и более низкие итоговые результаты тестов. Исследователи пришли к выводу, что низкие баллы в финальном тесте были подкреплены уровнем внутренней мотивации, а негативное влияние на внутреннюю мотивацию объяснялось геймификацией. Эмпирические данные этого продолжительного исследования согласуются с литературными данными о негативных последствиях поощрительных вознаграждений и предполагают, что «...предоставление наград в виде значков и монет, а также поощрение конкуренции и социального сравнения со стороны цифровых лидеров наносят ущерб мотивации».

Некоторые исследователи [26, с. 130] утверждают, что геймификация также может влиять на вовлеченность в процесс обучения. Обязательство выполнить задачу можно рассматривать как сосредоточение внимания учащегося на задаче и погружение в нее, а сами задачи дает учитель. Включение игровых элементов в образовательную деятельность, по-видимому, приводит к большей вовлеченности в классе, поскольку «...преимущество этого заключается в том, что он знакомит с тем, что действительно важно в мире видеоигр, – это увеличивает вовлеченность учащихся без использования какой-либо конкретной игры».

Исследования показывают, что геймификация повышает вовлеченность учащихся, а также их участие в работе класса. Однако исследования

показывают, что вовлеченность и участие зависят от нескольких факторов. Во-первых, влияние геймификации на вовлеченность обучающихся зависит от того, мотивирован ли обучающийся изнутри или извне; во-вторых, исследования показали, что участие увеличивается в основном, когда обучающиеся могут выбирать между геймификацией и традиционными методами.

Дж. Ли и Дж. Хаммер [По 1] указывают на некоторые положительные результаты использования геймификации в образовательном процессе. Они утверждают, что игра развивает навыки решения проблем с помощью сложной системы правил, которая поощряет активное исследование и открытие. Они признают ценность конкретных задач, которые идеально адаптированы к навыкам игрока и усложняются по мере роста навыков игрока. Также подчеркивается важность эмоциональной сферы, которая относится к сильным эмоциям, которые человек может испытывать при интерпретации чего-либо, например, гордость, радость, оптимизм и любопытство, но также включает и разочарование в случае неудачи. С их точки зрения, игры дают возможность переосмыслить ошибки как необходимую часть обучения, совершая ошибки как возможность попробовать, попрактиковаться и что-то улучшить. Геймификация определяет эмоциональную трансформацию, потому что вероятность неудачи низка; наоборот, повторяющиеся неудачи позволяют научиться чему-то другому и новому. Они также настаивают на социальном измерении игровой среды, которое позволяет учащимся публично идентифицировать себя, повышать социальную активность и признавать достижения, которые в противном случае могли бы остаться незамеченными.

Элементы геймификации проявляются в разных формах и образах и, таким образом, применяются на разных этапах обучения и в ходе разных видов работы. Языковые игры применяются учителями в различных вариантах: командные соревнования, викторины, словесные игры, поиск информации в Интернете и т. д. Самый простой пример – словесные игры («Найди пару», «Угадай слово» и др.) для тренировки словарного запаса и лексических

навыков. Для закрепления грамматических навыков можно организовать командную игру, где за каждый правильный ответ начисляется одно очко для командной оценки [9].

Одной из популярных форм реализации технологии геймификации является интернет-викторина. В школьной практике активно используются разнообразные варианты викторин, например, «Слабое звено», «Поле чудес», «Кто хочет стать миллионером» и т. д. Викторины позволяют проверить усвоение обучающимися пройденного материала в интересной и увлекательной форме.

Использование технологии геймификации имеет ряд преимуществ, основное из которых, на наш взгляд, состоит в том, что образовательная игра может быть использована при обучении разным предметам, на разных этапах обучения и на разных уровнях обучения. Данная технология «...очень гибкая и позволяет адаптировать ее к конкретным образовательным целям и задачам, возрастным особенностям или профессиональным интересам обучающихся» [14, с. 32].

Исследователи [44, 46] обнаружили, что геймифицированное обучение оказало положительное влияние на основную мотивацию обучающихся. Результаты исследований показали эффективность использования геймификации в обучении. Те обучающиеся, обучение которых проходило в режиме геймификации, сохраняли концентрацию при выполнении различных заданий в течение более длительного времени, поэтому они могли выполнять больше работы, заданной геймификацией. Наоборот, обучающиеся из контрольной группы исследования, занимающиеся без геймификации, быстро уставали, даже работали гораздо медленнее на практике, а затем решали меньше заданий, заданных в ходе исследования. Такой опыт является одним из доказательств того, что геймификация оказывает положительное влияние на обучающихся.

В то время как тенденция геймификации набирает популярность, особенно среди молодого поколения, в специальной литературе отмечаются

некоторые недостатки, связанные с активным внедрением геймификации в процесс обучения. Наиболее часто упоминаемой проблемой, связанной с применением геймификации, являются проблемы с отключением Интернета. Некоторые исследователи [1, с. 272] также систематически классифицировали негативные последствия геймификации в контексте образования. Они провели систематическое картографическое исследование, чтобы выявить недостатки геймификации. Основываясь на своем анализе, они обнаружили четыре негативных эффекта геймификации: «...снижение производительности, безразличие, нежелательное поведение и эффекты снижения».

Геймификация является универсальным инструментом вовлечения учащихся в образовательный процесс, но не панацеей от всех проблем. Многие учителя, стремясь сделать урок максимально интересным, при каждом удобном случае используют элементы геймификации. Однако их избыток приводит к следующим негативным последствиям [8].

1. «Ученики хуже воспринимают традиционные формы работы. Учащемуся, привыкшему к обучению в игровой форме, трудно сосредоточиться на предмете, если никто не пытается его увлечь. Тогда чтение вслух и пересказ просто теряют свою эффективность».

2. Атмосфера в классе портится. Соревнование может привести к агрессии и соперничеству в классе, которое выходит за рамки школы и приводит к конфликтам. Важно уметь грамотно справляться с конкуренцией и следить за динамикой группы.

3. Иногда геймифицированный формат снижает мотивацию. Постоянное ожидание награды может привести к тому, что ученик просто не захочет что-то делать для себя и просто так.

4. Основная проблема геймификации – отсутствие времени на уроке. Теоретически геймификация – очень простая, но эффективная техника, требующая лишь небольшой подготовки от учителя дома. Однако на практике все оказывается намного сложнее: урок длится всего 45 минут, 10-15 из

которых уходит на организационные вопросы, подготовку детей к восприятию нового содержания, проверку домашних заданий».

Подводя итог, можно утверждать, что применение геймификации в образовании это новый тренд в иноязычном образовании. Многие учителя утверждают, что благодаря геймификации ученики проявляют интерес в изучении иностранного языка. С другой стороны, также выделяются отрицательные стороны геймификации, где ученики отказываются воспринимать информацию в традиционном формате, становятся пассивными в обучении и проявляют интерес больше в обладании значками, чем понимании иностранного языка.

Выводы по первой главе

Первая глава нашего исследования посвящена теоретическим основам использования геймификации в младших классах.

В процессе обучения иностранному языку следует учитывать психологические особенности младших школьников. К ним относятся неустойчивое внимание, наглядное восприятие и особенности мышления. При составлении плана уроков, учитель должен учитывать все психологические особенности младших школьников, не забывая о важности игры на уроках. Использование геймификации на уроках иностранного языка поможет обучающимся усвоить лучше учебный материал, что будет способствовать формированию мотивации к изучению иностранного языка в начальных классах.

Геймификация является, прежде всего, механикой и технологией, которая предназначена для решения неигровых задач. В нашем случае неигровой задачей является обучение иностранному языку. Основная идея геймификации обучения заключается в том, что обучающиеся получают удовольствие от учебного процесса, выполнения различных заданий, тем самым проявляя интерес к обучению.

Анализ педагогического опыта показал, что геймификация делает уроки интересными, разнообразными, от которых у детей остаются положительные эмоции. Знания, которые подкрепляются положительными эмоциями, лучше усваиваются и запоминаются. Поэтому каждому учителю следует использовать элементы геймификации на своих уроках как нового средств обучения.

2 Опытнo-экспериментальная работа по использованию геймификации в начальных классах на уроках иностранного языка

2.1 Методика проведения экспериментальной работы

Изучив специальную литературу по выбранной проблеме и проанализировав опыт учителей по использованию геймификации на уроках иностранного языка, мы решили провести опытнo-экспериментальную работу, чтобы подтвердить, что геймификация способствует лучшему овладению лексикой и грамматическими структурами и в итоге помогает в формировании мотивации изучения иностранного языка обучающимися.

В данном параграфе мы представим различные интерактивные игровые платформы. Данные интерактивные платформы учитель может использовать для изучения новой лексики или закрепления изученного материала. Именно эти платформы мы апробировали в экспериментальной группе.

Цель использования геймификации на уроках иностранного языка – лучшее усвоение учебного материала, что в итоге может способствовать формированию мотивации к изучению иностранного языка. Игры, которые были разработаны с помощью различных платформ, предназначены для учеников второго класса.

Игры составлялись в зависимости от типа урока. Именно поэтому игры использовались на знакомство с лексикой, закрепление изученного материала, который включал проверку помимо лексического материала, проверку знания звуков и грамматических структур и контроль знаний.

Нами были использованы следующие интерактивные платформы:

1. *Wordwall*. Сайт позволяет создать викторины, анимированные игры.
2. *LearnindApps*. Сайт помогает воссоздать игру «Кто хочет стать миллионером»
3. *H5p*. Сайт имеет многообразные инструменты, начиная от кроссвордов и игр с флешкартами, заканчивая игрой в 3D-пространстве.

Во время проведения опытно-экспериментальной работы в экспериментальной группе присутствовало ведение рейтинга, в котором отмечались работа на уроке, знание лексики и в некоторых случаях контрольные задания.

Все задания выполнялись лично нами. Задания рассчитаны на учеников второго класса в рамках используемого УМК О.В. Афанасьевой и И.В. Михеевой «Rainbow English. Английский языку 2 класс» [6].

I. Овладение лексикой. После записи новых слов, работы с ними в учебнике, обязательно использовалось задание с применением игровых платформ.

Задание 1. Назови слова на английском языке, которые появляются на картинках (*Wordwall*)

Пример задания: на экране появляются карточки с картинками, их нужно назвать на английском языке, используя новые изученные слова.

Bird, birch, nurse, purple, mermaid, servant, turtle, fern.

Задание 2. Соотнесение слова с картинкой.

Пример задания: на экране в хаотичном порядке представлены картинки и сами слова, которые нужно правильно соединить. Каждый ученик подходит к компьютеру и выполняет задание по одному слову.

Blouse, cow, clown, brown, house, mouse, down

II. Закрепление изученного материала. На каждом уроке присутствовали игры, в которых следовало вспомнить изученный ранее материал. В этих заданиях вспоминались пройденные звуки, грамматические структуры, а именно глагол «*to be*», множественное число, конструкция «*I like*», а также лексику, которую изучили.

Задание 1. Решение кроссворда (*Wordwall, H5P*).

Пример задания: на экране представлен кроссворд, в который сразу можно вписывать слова, справа представлены вопросы. Каждый ученик подходит и вписывает по одному слову. Возможна работа в группах.

Задание 2. Распределение слов по звукам.

Пример задания: на экране представлено несколько столбцов с пройденными звуками. В задании следует расставить слова, в которых есть определенный звук. Работа – фронтальная, учитель сам расставляет слова по ответам обучающихся.

Звуки: [ʒ:], [aʊ],[i:],[æ], [ʌ]

Purple, sun, street, ant, blouse, brown, cat, birch, tree, three, mother, mat, mouse, fern, sweet, feed, sleep, mug, cup, cap, hat

Задание 3. Использование трех форм настоящего времени глагола *to be*.

Пример задания: на экране появляются имена и местоимения, а внизу варианты форм глагола *to be*, одну из которых следует выбрать. Для более быстрого прохождения игры предпочтительно выбирать фронтальную работу с обучающимися.

Задание 4. Закрепление пройденных грамматических структур.

Пример задания: на экране появляется задание в виде викторины, где нужно перевести различные фразы или с русского языка на английский язык, или с английского языка, на русский язык.

Примерные фразы: I like grapes, The book is on the desk, I like horses, I live in Madrid, She is from Paris и другие.

Задание 5. Отработка числительных и вопроса «*How old are you?*»

Пример задания: на экране колесо фортуны с числительными от 1 до 12. Обучающиеся в парах задают вопрос и отвечают в зависимости от выпавшего числа в колесе фортуны.

III. Контроль знаний. В конце опытно-экспериментальной работы была создана викторина «Кто хочет стать миллионером?», в которой соревнуются две группы в знании всей информации, которая изучалась на уроках.

После каждого закрепления лексического материала обязательно проводится диктант, в котором проверяется усвоение новых слов.

В конце опытно-экспериментальной работы обучающиеся отвечают на вопросы о процессе обучения с использованием различных игровых ресурсов.

Таким образом, методика проведения опытно-экспериментальной работы предполагала отбор игровых платформ и ход работы по выявлению эффективности использования геймификации в процессе изучения иностранного языка начальной школе.

Разработанные задания являются типовыми, их можно корректировать и применять на усвоение других тем на уроке. Данные задания мы использовали в ходе опытно-экспериментальной работы, этапы и результаты представим в следующих параграфах.

2.2 Этапы, сущность опытно-экспериментальной работы

Опытно-экспериментальная работа проводилась на базе МБОУ «СОШ № 9» города Лесосибирска. Выборка представлена учащимися 2-х классов в возрасте 8-9 лет в количестве 29 человек (14 – контрольная группа, 15 – экспериментальная).

Классы были взяты по схожим знаниям и навыкам, которые были получены за время обучения иностранному языку. Обучающиеся занимаются по учебнику О.В. Афанасьевой и И.В. Михеевой «Rainbow English. Английский языку 2 класс» [6].

Экспериментальное исследование проводилось в несколько этапов.

Первый этап заключалось в определении платформ, которые будут использованы на уроках, и в отборе определенных групп, которые будут участвовать в исследовании и проведении занятий с учетом правил геймификации.

Прежде чем мы проводили работу в экспериментальной группе, нами был проведен опрос с целью выявить заинтересованность в изучении английского языка в обеих группах. Ознакомиться с результатами опроса можно в следующем параграфе.

Для разработки заданий с игровыми элементами были взяты такие сайты, как *Wordwall*, *LearnindApps* и *H5p*.

Было решено, что в экспериментальной группе будут присутствовать задания с элементами игры каждый урок, а в контрольной группе такие задания будут отсутствовать. Более того, в контрольной группе присутствовали традиционные методы обучения, которые включали в себя карточки для наглядности и несколько дидактических игр без использования интерактивной доски.

Задания с использованием игровых элементов разрабатывались в соответствии с изучаемой темой в рамках программы используемого УМК.

Одной из главных составляющих геймификации, которая будет присутствовать на уроках, является ведение рейтинга в экспериментальной группе. Обучающиеся могли получить баллы за работу на уроке, знание лексики и в некоторых случаях за проверочные работы.

Во время второго этапа исследования проводились занятия с разработанными игровыми заданиями. В большинстве занятий использовались игровые задания, разработанные на таких сайтах, как *Wordwall* и *LearnindApps*. Задания разрабатывались в разных типах: в виде викторин, колеса фортуны, работы с таблицами, кроссвордах. Материал, представленный в заданиях, был полностью изучен и проработан на занятиях.

Помимо фронтальной работы во время выполнения заданий, дети учились работать в группах, старались следовать правилам, которые были заявлены вначале заданий. За нарушение правил группы могли потерять баллы, полученные за ответы.

За каждый урок обучающиеся экспериментальной группы получали баллы, которые фиксировались в рейтинге.

В конце опытно-экспериментальной работы обучающиеся экспериментальной группы ответили на вопросы, составленные учителем. Опрос проводился с целью выявить положительное влияние геймификации на образовательный процесс на уроках иностранного языка.

Третий этап исследования заключался в анализе и формулировке выводов по проделанной опытно-экспериментальной работе.

Для анализа результата проделанного исследования нами учитывались оценки учеников контрольной и экспериментальной групп. Помимо оценок обучающихся, мы проанализировали ответы экспериментальной группы на опрос, чтобы сделать вывод об эффективности использования геймификации на уроках иностранного языка.

Сущность нашего исследования заключалась в том, чтобы убедиться, что геймификация способствует лучшему усвоению изучаемого материала. Диагностический инструментарий, который был использован нами, направлен на усвоение следующих составляющих английского языка.

1. Звуки – минимальные нечленимые единицы речи. Знакомство со звуками происходило от монофтонгов к дифтонгам, подкрепляясь новыми словами.

2. Лексика – тот набор слов, которым должен овладеть обучающийся во втором классе. Все слова представлены в рамках изучаемых звуков.

3. Грамматический строй языка. В него входит знакомство с частями речи (существительными, местоимениями, числительными, прилагательными и глаголами), образование множественного числа существительных, глагол *to be*.

Таким образом, разработанные задания, которые представлены в параграфе 2.1, могут быть использованы на уроках иностранного языка для изучения всех разделов английского языка.

В следующем параграфе мы представим результаты и их анализ опытно-экспериментальной работы.

2.3 Анализ результатов опытно-экспериментальной работы

На протяжении месяца на уроках экспериментальной группы обучающиеся выполняли игровые задания в соответствие с программой. В каждый урок вносились баллы в рейтинг для наглядности процесса обучения в рамках геймификации обучения. Стало заметно, что увеличилась активность на уроках со стороны отстающих учеников. Анализируя проделанную нами

работу, следует отметить, что все испытуемые включались в работу на уроках. Обучающиеся экспериментальной группы отметили, что именно в игровых заданиях им было легче запомнить изучаемый материал. В контрольной группе, где почти не использовались игровые технологии, присутствовала иногда только дидактическая игра, не все обучающиеся проявляли активность на уроке, некоторые из них не были заинтересованы в изучении английского языка.

В начале опытно-экспериментальной работы нами был проведен опрос в контрольной и экспериментальной группах с целью выявить заинтересованность в изучении английского языка во втором классе (Приложение А). На рисунке 4 представлены ответы учеников, которые выбрали ответ «да», где КГ – контрольная группа, ЭГ – экспериментальная группа.

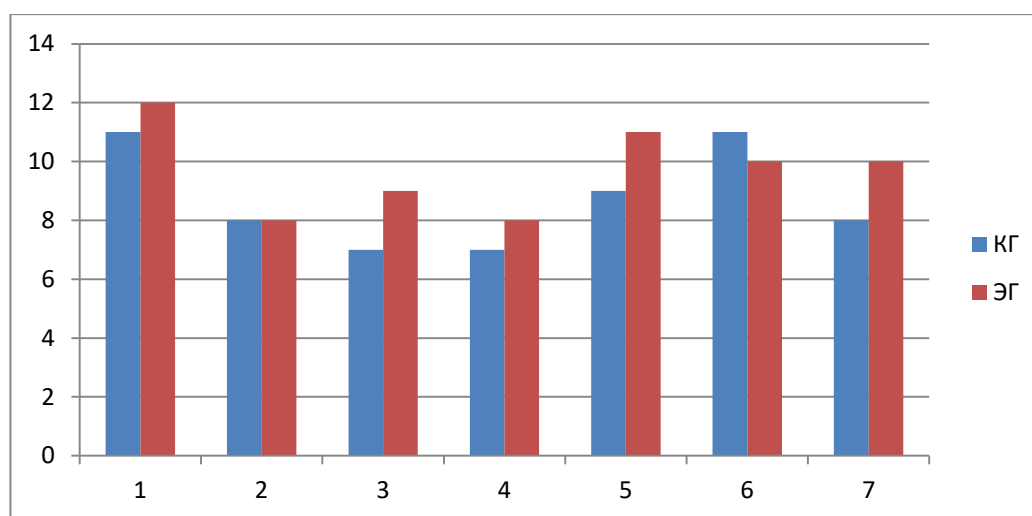


Рисунок 4– Результаты тестирования на заинтересованность изучения английского языка

Согласно рис. 4 можно сделать вывод, что в обеих группах одинаковый процент обучающихся, которые заинтересованы в изучении английского языка и считают, что он пригодится им в дальнейшей жизни.

По окончании опытно-экспериментальной работы, где в контрольной группе уроки велись в традиционной форме, а в экспериментальной группе с использованием геймификации, можно проанализировать оценки промежуточной аттестации, в которой были собраны изученные темы (Рис. 5).



Рисунок 5 – Оценки за промежуточную аттестацию в контрольной группе

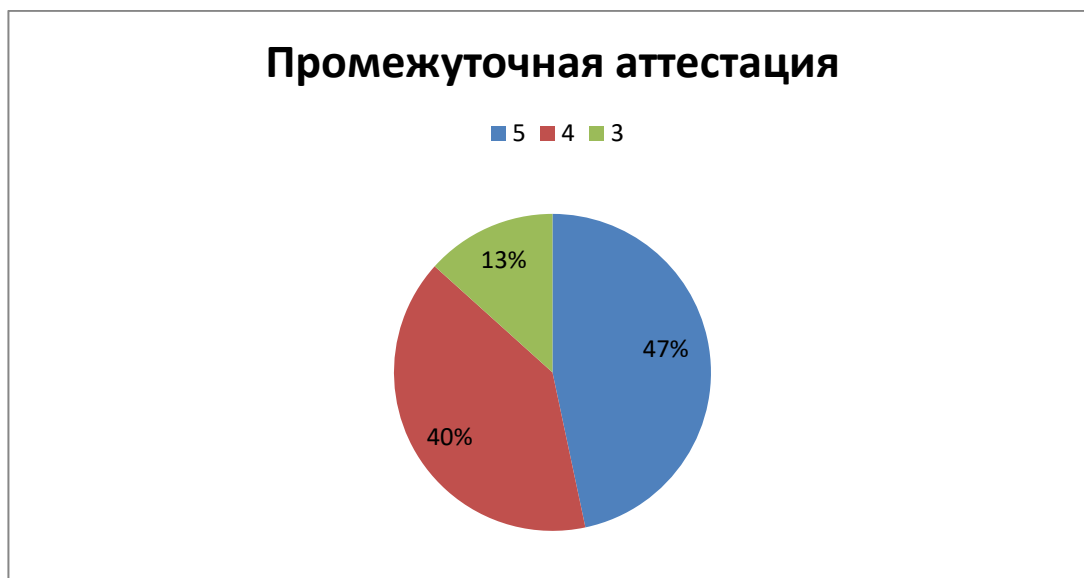


Рисунок 6 – Оценки за промежуточную аттестацию в экспериментальной группе

Анализируя результаты двух представленных диаграмм, мы четко видим, что материал, изучаемый на уроках, лучше усвоен в экспериментальной группе, что доказывает, что геймификация благоприятно влияет на усвоение учебного материала.

В конце экспериментальной работы был проведен опрос, где обучающиеся отвечали о работе на уроке в рамках геймификации (Приложение Б). В опросе нужно было выбрать «да» или «нет». Ознакомиться с результатами опроса можно на рисунке 7.

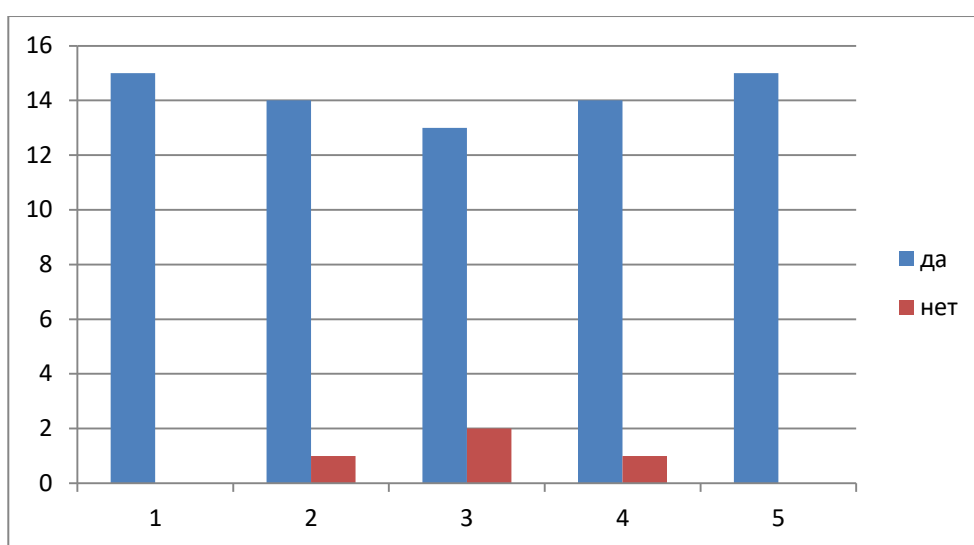


Рисунок 7 – Результаты опроса о занятиях, с использованием геймификации

Согласно представленной диаграмме, можно сделать вывод, что уроки с использованием геймификации положительно влияют на познавательные процессы обучающихся и способствуют формированию мотивации изучения иностранного языка. Обучающиеся экспериментальной группы также отметили, что стали лучше понимать учебный материал.

Таким образом, мы доказали, что используя элементы геймификации, обучающиеся лучше запоминают новые слова, усваивают звуки, несвойственные русскому человеку, а также усваивают грамматические правила английского языка. Помимо хорошего усвоения информации геймификация способна мотивировать обучающихся к изучению английского

языка. Изменившийся уровень мотивации можно объяснить тем, что она напрямую зависит от переживания успеха обучающегося. Использование геймификации позволяет это сделать, в чем мы убедились в ходе опытно-экспериментальной работы.

Выводы по второй главе

Вторая, практическая глава нашей работы, посвящена исследованию эффективности геймификации на уроках английского языка в начальной школе.

Геймификация имеет ряд преимуществ, в которые входят заинтересованность процессом, желание стать лучше, проявить себя среди одноклассников, получение положительных эмоций. Помимо общих характеристик, геймификация на уроках английского языка помогает в усвоении учебного материала, предложенного программой и УМК.

Изначально оба класса были схожи по знаниям владения иностранным языком. Также было выявлено, что почти одинаковое количество обучающихся заинтересованы в изучении английского языка.

В ходе исследования нами были разработаны задания на различных сайтах с игровыми элементами для разных типов уроков. Все задания были направлены на закрепление изучаемых звуков, слов, грамматических конструкций. Процесс работы обучающихся отмечался в рейтинге класса. Результаты промежуточной аттестации доказали, что использование геймификации на уроках положительно влияет на усвоение учебного материала. В ходе опроса было выявлено, что уроки с элементами игровых заданий намного интересней для обучающихся, чем уроки в традиционной форме обучения. Переживание успеха на уроках создавало условия для формирования более высокого уровня мотивации.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведенное исследование позволяет сделать следующие выводы.

В процессе решения поставленных задач мы изучили специальную литературу с помощью методов анализа, синтеза, классификации. Также мы разработали задания с игровыми элементами, которые способствовали усвоению учебного материала. Нами были разработаны мини-опросы на выявление заинтересованности изучения английского языка и выявление положительного результата применения геймификации на уроках. Путем апробирования данного средства на базе МБОУ «СОШ № 9» г. Лесосибирска мы пришли к выводу, что использование геймификации на уроках иностранного языка способствует лучшему запоминанию учебного материала.

В результате проделанной нами работы мы убедились, что геймификация на уроках иностранного языка благоприятно влияет на запоминание новых звуков, которые потом обучающиеся с легкостью могут воспроизвести и слов, которые они могут перевести. Исходя из ответов опроса, проведенного в конце экспериментального исследования, можно с точностью сказать, что реализация положительных сторон геймификации (соревновательный характер, правильно подобранные игровые задания, рейтинг и др.) способствуют развитию мотивации, желания изучать английский язык и значительно повышают уровень владения иностранным языком.

Мы также убедились, что современный учитель иностранного языка находится в постоянном поиске и профессиональном развитии, ищет новые пути обучения своих обучающихся, учитывая все их психологические особенности.

Подводя итог, мы можем сказать, что выполнили в полной мере поставленную перед нами цель, которая заключалась в исследовании роли геймификации на уроках иностранного языка в начальной школе как нового эффективно средства обучения иностранному языку.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Абдрафикова, А.Р. Эффективность внедрения и использования Интернет-ресурсов на основе информационно-коммуникационных технологий (на примере Интернет-ресурсов Duolingo, LinguaLeo, Eliademy и Stepic) / А.Р. Абдрафикова, А.И. Абдуллин // МНИЖ. – 2017. – №6 (60). – С. 112–114.
2. Абдыкеров, Ж.С. Геймификация в образовании / Ж.С. Абдыкеров // Высшее образование сегодня. – 2018. – №2. – С. 24–27.
3. Акчелов, Е.О. Новый подход к геймификации в образовании / Е.О. Акчелов, Е.В. Галанина // Векторы благополучия: экономика и социум. – 2019. – №1 (32). – С. 117-132.
4. Александрова, Е.В. Технологизация современного иноязычного образования / Е.В. Александрова // The Scientific Heritage. – 2020. – №50. – С. 34-36.
5. Андронов, В.П. Психологические особенности творческого мышления младших и старших подростков / В.П. Андронов // Гуманитарий: актуальные проблемы гуманитарной науки и образования. – 2021. – №3. – С. 312-322.
6. Афанасьева, О. В. Английский язык. Rainbow English / О. В. Афанасьева, И. В. Михеева, К. М. Баранова // Учебник для 2-х классов в двух частях – Москва : Просвещение, 2014. – 111 с. – ISBN 978-5-358-07905-2 (ч. 2).
7. Барышникова, Е.В. Психология детей младшего школьного возраста : учебное пособие / Е.В. Барышникова. – Челябинск: Изд-во Южно-Урал. гос. гуман.-пед. ун-та, 2018. – 174 с. – ISBN 978-5-91155-073-8.
8. Биджиева, С.Х. Геймификация образования: проблемы использования и перспективы развития / С.Х. Биджиева, Ф.А.-А. Урусова // Мир науки. Педагогика и психология. – 2020. – №4. – С. 14–19.
9. Богданова. Е.В. Использование инструментов геймификации в практике современного образования / Е.В. Богданова // Вестник педагогических инноваций. – 2021. – №3. – С. 173-181.

10. Борякова, Е.Е. Геймификация в образовательном процессе и ее использование при обучении английскому языку / Е.Е. Борякова, О.В. Штаюра // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. – 2017. – №10-3. – С. 6-10.
11. Вербач, К. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса / К. Вербач, Д. Хантер; пер. с англ. А. Кардаш. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 224 с. – ISBN 978-5-00057-344-0.
12. Володина, О.В. Парадигмальные характеристики современного иноязычного образования / О.В. Володина // Известия ВГПУ. – 2017. – №1 (114). – С. 62-68.
13. Вострикова, Н. М. Понятие «Мышление» в психолого-педагогической литературе / Н. М. Вострикова // Сибирский педагогический журнал. – 2016. – №8. – С. 255-259.
14. Гимельштейн, Е.А. Применение инструментов геймификации в образовании / Е.А. Гимельштейн // Бизнес-образование в экономике знаний. – 2020. – №3 (17). – С. 32-34.
15. Гусевская, Н. Ю. Иноязычное образование как историко-образовательный феномен / Н. Ю. Гусевская // Ученые записки Забайкальского государственного университета. – 2013. – №5. – С. 31-34.
16. Звонарева Н.А. Потенциал и риски геймификации педагогического образования / Н.А. Звонарева, Г.С. Купалов // Образование и право. – 2021. – №2. – С. 270-275.
17. Караваев, Н.Л. Совершенствование методологии геймификации учебного процесса в цифровой образовательной среде : монография / Н. Л. Караваев, Е. В. Соболева. – Киров : Вятский государственный университет, 2019. – 105 с. – ISBN 978-5-98228-213-2.
18. Корнилов, Ю. К. Общая психология. Мышление : метод. указания / Ю. К. Корнилов. – Ярославль : ЯрГУ, 2010. – 36 с.

19. Корякина, А.А. Иноязычное образование как образование межкультурное / А.А. Корякина // АНИ: педагогика и психология. – 2021. – №2 (35). – С. 186-188.

20. Леонтьев, А.Н. Деятельность. Сознание. Личность / А.Н. Леонтьев. – Москва : Смысл, Академия, 2005. – 352 с. – ISBN 5-89357-153-3, 5-7695-1624-0.

21. Майстренко, А.В. Новообразования младшего школьного возраста и психологические характеристики, определяющие высокую успеваемость обучения в начальных классах / А.В. Майстренко // Проблемы современного педагогического образования. – 2020. – №67. – С. 402-406.

22. Макгонигал, Д. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир / Джейн Макгонигал; пер. с англ. Н. Яцюк; науч. ред. В. Шульпин. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 384 с. – ISBN 9785001173540.

23. Мосина, М.А. Использование интернет-сервиса "kahoot!" при создании игрофицированной образовательной среды на уроке английского языка / М.А. Мосина, Е.В. Грошевик // Проблемы романо-германской филологии, педагогики и методики преподавания иностранных языков. – 2019. – №15. – С. 103-109.

24. Никитенко, З. Н. Содержание начального иноязычного образования: концептуальные основы / З. Н. Никитенко // Преподаватель XXI века. – 2015. – №1. – С. 150-155.

25. 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. – №6. – С. 1938-1943.

26. Панарина, С.Н. Повышение практической значимости триады points, badges, leaderboards в образовательном процессе / С.Н. Панарина // КПЖ. – 2021. – №1 (144). – С. 127-132.

27. Подгайский, Н.Е. Психолого-педагогическое прогнозирование успешности обучения первоклассников: специальность 19.00.07 «Педагогическая психология» : автореферат диссертации на соискание ученой

степени кандидата психологических наук / Подгайский Никита Евгеньевич ; Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет. – Нижний Новгород, 2011. – 18 с.

28. Рахманова, Д.З. Педагого-психологические условия развития интеллектуальных способностей учащихся начальных классов / Д.З. Рахманова, С. Куватов // Вестник педагогического университета, 2020. – №3 (3). – С. 96-98.

29. Рубинштейн, С.Л. Основы общей психологии: в 2 т. / С.Л. Рубинштейн. – Санкт-Петербург : Питер, 2000. – 712 с. – ISBN 5-314-00016-4.

30. Трубинина, З.И. Инновационный подход в системе иноязычного образования / З.И. Трубинина // Crede Experto: транспорт, общество, образование, язык. – 2018. – №4. – С. 247-259.

31. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / Министерство образования и науки Российской Федерации. – Москва : Просвещение, 2011. – URL: <https://fgos.ru/fgos/fgos-noo/> (дата обращения: 03.03.2022)

32. Федеральный проект «Успех каждого ребенка»: национальный проект "Образование" от 07 декабря 2018 г. № 3. // Министерство просвещения Российской Федерации – URL: : <https://ioe.hse.ru/data/2020/07/17/1597041961/ФП%20Успех%20каждого%20ребенка.pdf> (дата обращения: 03.03.2022)

33. Хрусталева, Н.В. Воспитание толерантного отношения к иноязычной культуре на уроке английского языка в начальной школе / Н.В. Хрусталева // Теория права и межгосударственных отношений. – 2021. – №6. – С. 472-477.

34. Чулюков, В.А. Новые технологии эффективного вовлечения обучающихся в процесс обучения / В.А. Чулюков, О.А. Сидорова, В.М. Дубов // Современное педагогическое образование. – 2019. – №6. С. 70-74.

35. Шпаковский, Ю,Ф. Концепция обучающей игры для детей младшего и среднего школьного возраста / Ю.Ф. Шпаковский, М.Д. Дамилук // Труды БГТУ. Серия 4: Принт- и медиатехнологии. – 2019. – №1 (219). – С. 41-45.

36. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – Москва : ВЛАДОС, 1999. – ISBN 5-691-00256-2.
37. Яковлева, А.Н. Современные направления в развитии иноязычного образования / А.Н. Яковлева // Вестник ЮУрГГПУ. – 2017. – №3. – С. 119-124.
38. Deterding, S., Sicart M., Nacke L., O’Hara K., Dixon D. Gamification: using game-design elements in non-gaming contexts. – New York: ACM Press, 2011. – P. 2425-2428. URL: <http://doi.org/10.1145/1979742.1979575> (дата обращения: 09.02.2022).
39. Huang, X., Shao Y. Study on the Importance of Creative Drawing to Children's Creative Thinking Construction // Education, Management, and Computer. – 2019. – P. 750-753.
40. Korkmaz, S., Öz H. Using Kahoot to Improve Reading Comprehension of English as a Foreign Language Learners // International Online Journal of Education and Teaching. – 2021. – Т. 8. – №. 2. – P. 1138-1150.
41. Miller, C. The gamification of education // Developments in Business Simulation and Experiential Learning: Proceedings of the Annual ABSEL conference. – 2013. – P. 196-200.
42. Padmanabha, P. Critical thinking: Conceptual framework // i-manager’s Journal on Educational Psychology. – 2018. – Т. 11. – №. 4. – P. 45-53.
43. Pateşan, M., Balagiu A., Alibec C. Visual aids in language education // International Conference Knowledge-Based Organization. – 2018. – Т. 24. – №. 2. – P. 356-361.
44. Sailer, M. The gamification of learning: A meta-analysis / Sailer M., Homner L // Educational Psychology Review. – 2020. – Т. 32. – №. 1. – P. 77-112.
45. Setiyadi, A. G. Teaching English as a foreign language. – 2020. – 163 p.
46. Sin, O. K., Said M. N. H. M. Accessing Effect of Gamification for Primary Pupils’ English Learning Performance // Innovative Teaching and Learning Journal (ITLJ). – 2020. – Т. 4. – №. 2. – P. 71-88.

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Методическая разработка-опрос «Использование геймификации на уроках»

Обведи верный вариант ответа

1. Все игры на уроках мне понравились
Да Нет
2. Я считаю, что уроки за последний месяц намного интереснее
Да Нет
3. Я лучше стал запоминать слова и звуки
Да Нет
4. Я еще больше захотел(а) учить английский язык
Да Нет
5. Хочу, чтобы такие уроки были чаще
Да Нет

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Игровые задания

0:06



Spin It



Числа для How old are you

Поделиться

Wordwall. Отработка вопроса «How old are you?»

| | | | | | | | | | | |
|---|--|--|---|--|---|---|---|--|--|---|
| | | | | | | | 1 | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | 2 | | 3 | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | |
| | | | 5 | | | | | | | |
| | | | | | | 6 | | | | 7 |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |

По

3 береза (5)

4 дерево (4)

5 грустный (3)

6 пилот (5)

Вниз

1 русалка (7)

2 парта (4)

3 плохой (3)

7 тюльпан (5)

Н5Р. Повторение пройденных слов в форме кроссворда

| | | | | |
|--------|--------|-------|--------|--------|
| [bɒks] | [leɪk] | [sæd] | [ca:] | [fʌnɪ] |
| [sʌn] | [tri:] | [fɪ] | [əʊld] | [flaɪ] |

| | | | | |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| car | lake | fly | box | funny |

| | | | | |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| old | fish | tree | sad | sun |

Wordwall. Соотнесение транскрипции со словом

0:25

✓ 0

Какое слово подходит к этому ряду "plum, apple, banana"

A net B grape C coat

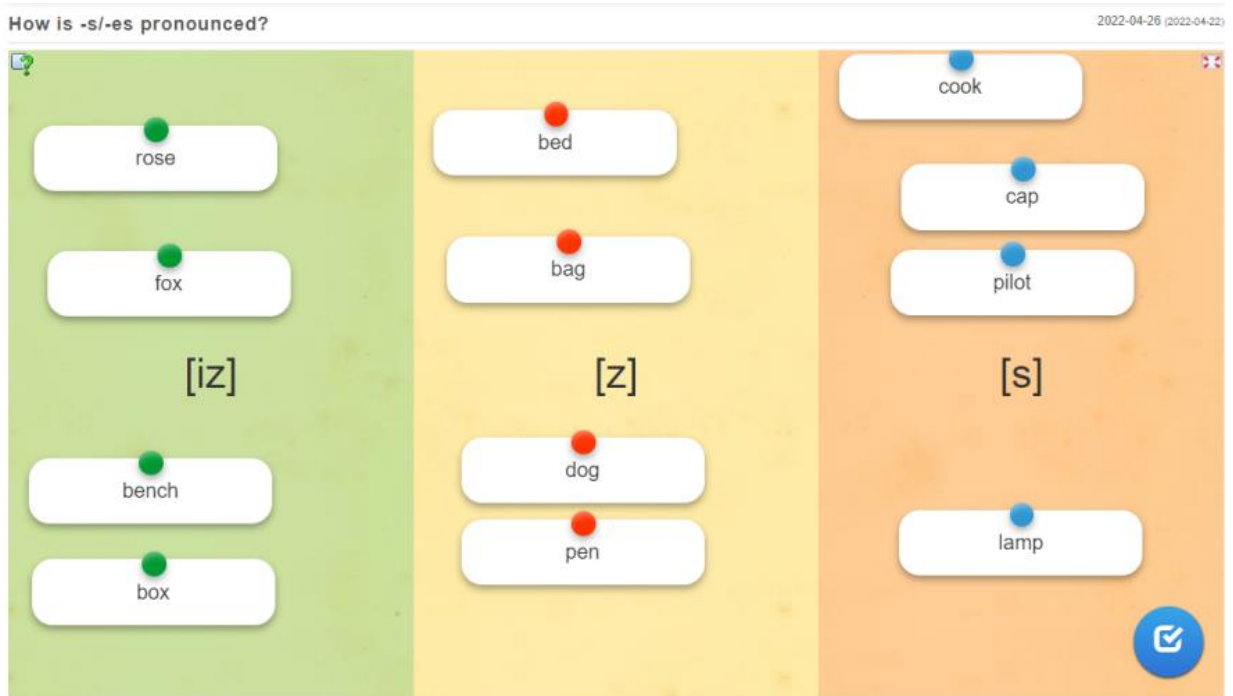
x2 Score 50:50 Extra Time

1 of 15

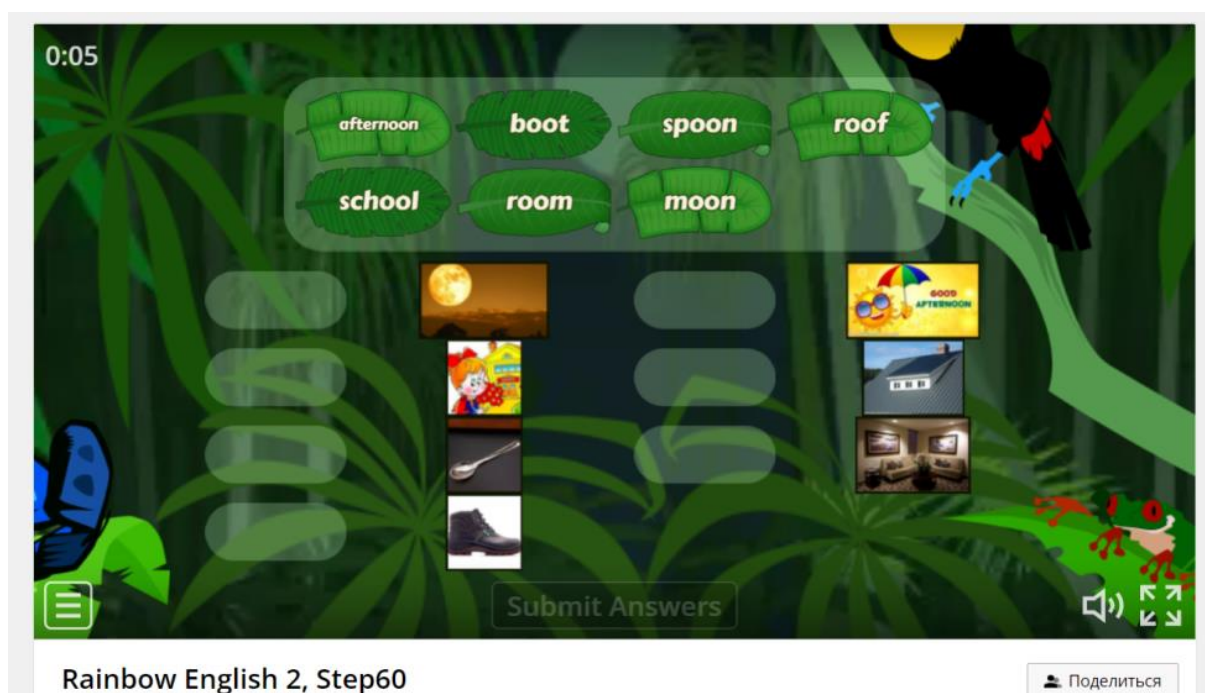
Поделиться

Обобщение материала Rainbow English 2

Wordwall. Квиз-шоу: обобщение материала за второй класс



LearningApps.Org. Отработка произношения окончания множественного числа существительных.



Rainbow English 2, Step60

Wordwall. Соотнеси слова с картинками



Wordwall. Найди все слова и соедини их



LearningApps.Org. Игра «Кто хочет стать миллионером»