



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ
КАФЕДРА НЕМЕЦКОГО ЯЗЫКА И МЕТОДИКИ ОБУЧЕНИЯ НЕМЕЦКОМУ ЯЗЫКУ

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕТОДА ГЕЙМИФИКАЦИИ В ПРОЦЕССЕ
ФОРМИРОВАНИЯ ПОЛОЖИТЕЛЬНОЙ МОТИВАЦИИ
ОБУЧАЮЩИХСЯ НА УРОКЕ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА**

**Выпускная квалификационная работа по направлению
44.03.05. Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)**

Направленность программы бакалавриата

**«Немецкий язык. Английский язык»
Форма обучения очная**

Проверка на объем заимствований:
72,85 % авторского текста
Работа _____ к защите
рекомендована/не рекомендована
«10» июня 2021 г.
зав. кафедрой немецкого языка и МОНЯ
Быстрой Елена Борисовна

Быстрая

Выполнила:
Студентка группы ОФ–503–090–5–1
Динмухаметова Алина Тимиргалиевна

Научный руководитель:
Быстрой Елена Борисовна
д.п.н., профессор, зав. кафедрой
немецкого языка и МОНЯ

Челябинск

Содержание

| | |
|--|----|
| ВВЕДЕНИЕ | 3 |
| ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МЕТОДА ГЕЙМИФИКАЦИИ НА УРОКЕ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА | 7 |
| 1.1 Мотивация на уроке иностранного языка | 7 |
| 1.2 Сущностные характеристики геймификации образовательного процесса..... | 12 |
| 1.3 Роль геймификации в формировании положительной мотивации на уроке иностранного языка..... | 17 |
| ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1 | 27 |
| ГЛАВА 2. ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОТЫ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ МЕТОДА ГЕЙМИФИКАЦИИ ПРИ ФОРМИРОВАНИИ ПОЛОЖИТЕЛЬНОЙ МОТИВАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА УРОКЕ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА | 29 |
| 2.1 Цель и задачи опытно-экспериментальной работы..... | 29 |
| 2.2 Ход и результаты опытно-экспериментальной работы | 35 |
| ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2 | 56 |
| ЗАКЛЮЧЕНИЕ | 58 |
| СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ | 61 |
| ПРИЛОЖЕНИЕ 1 | 68 |
| ПРИЛОЖЕНИЕ 2 | 70 |
| ПРИЛОЖЕНИЕ 3 | 72 |
| ПРИЛОЖЕНИЕ 4 | 73 |

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность выбранной темы нашего исследования связана с современными процессами модернизации методической системы преподавания иностранных языков в России.

В Федеральном государственном образовательном стандарте основного общего образования (5–9 кл.) акцентируется значимость учебного предмета иностранный язык и подчеркивается необходимость создания основы для его успешного изучения.

Результативность в изучении иностранного языка помимо прочего зависит от вовлечения и активности на занятии, что, в свою очередь, обуславливает уровень мотивации обучающегося. Удовольствие от учебного процесса и положительные эмоции, дружелюбная атмосфера в коллективе способствуют лучшему усвоению иноязычного материала, позволяют добиться лучших результатов в разговорной практике.

В то время, как ценность овладения иностранным языком продвигается на всех уровнях образования, в том числе и в школах делается упор на формирование и развитие иноязычной компетенции обучающихся, зачастую данная работа ведется на формальном уровне: используются устаревшие методы и приемы в преподавании иностранного языка, что приводит к значительному снижению мотивации, и, как следствие, к падению общего уровня освоения иностранного языка.

Методика преподавания иностранного языка в настоящее время является достаточно изученной. Так, в школах в качестве основы используются труды таких авторов, как Бим И.Л., Вагнер В.Н., Гальскова Н.Д., Гез Н.И., Ильина Т.И. и другие. Также ценную информацию в области использования технических средств обучения в преподавании предлагают следующие авторы: Азимов Э.Г., Апатова Н.В., Борцов Ю.С., Виноградов В.А., Воронина Т.П. и другие.

Однако многие методы и приемы овладения иностранным языком, которые описаны в работах данных ученых, не всегда удовлетворяют запросам современных обучающихся, не соответствуют сферам их интересов, и поэтому не имеют должного педагогического воздействия.

Опираясь на данные противоречия, представляется необходимым исследование инновационных методов повышения уровня мотивации обучающихся к изучению иностранного языка средствами информационных технологий, к которым относится и метод геймификации.

При этом, несмотря на актуальность обозначаемой проблемы, геймификация сравнительно недавно стала объектом педагогических исследований. В связи с этим, вопрос применения метода геймификации на уроке иностранного языка для формирования положительной мотивации обучающихся остается не до конца исследованным, что обуславливает **научную новизну** данного исследования.

Таким образом, актуальность и научная новизна обусловили выбор **темы исследования: «Использование метода геймификации в процессе формирования положительной мотивации обучающихся на уроке иностранного языка».**

Объект нашего исследования – это процесс формирования положительной мотивации обучающихся на уроке иностранного языка.

Предметом является использование метода геймификации для повышения уровня мотивации школьников к изучению иностранного языка.

Цель исследования: разработка и апробация учебного комплекса, основанного на геймификации, для повышения уровня мотивации обучающихся к изучению иностранного языка.

Гипотеза исследования: предполагается, что внедрение метода геймификации в учебный процесс позволит повысить уровень мотивации обучающихся к овладению иностранным языком.

В соответствии с целью были определены следующие **задачи:**

1. на основе теоретической литературы по проблеме исследования раскрыть сущность понятия «геймификация»;
2. определить особенности использования геймификации и ее роль в процессе формирования положительной мотивации обучающихся на уроке иностранного языка;
3. провести исследование по определению уровня мотивации обучающихся к изучению иностранного языка на доэкспериментальном этапе работы;
4. в соответствии с индивидуальными, психолого-педагогическими особенностями обучающихся разработать и апробировать учебный комплекс на основе геймификации;
5. провести исследование по определению уровня мотивации обучающихся к изучению иностранного языка на постэкспериментальном этапе работы, проанализировать полученные результаты и оценить эффективность внедренной методики.

Для решения поставленных задач использовался комплекс теоретических и практических **методов исследования**. Теоретические: анализ, синтез, обобщение, классификация, сравнение. Практические: анкетирование, интервьюирование, метод сплошной выборки, эксперимент, педагогическое моделирование, изучение и обобщение опыта.

Теоретическая значимость работы заключается в обобщении теоретической литературы по проблеме исследования.

Практическая значимость – в разработке учебного комплекса на основе метода геймификации для повышения уровня мотивации обучающихся на уроке иностранного языка, а также в оценке его эффективности, что может быть в дальнейшем использовано педагогами иностранного языка для подготовки и проведения занятий в отношении указанной категории обучающихся.

Структура работы: Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы, включающего 60 наименований, и 4 приложения.

Во введении обоснована актуальность исследования, представлены данные анализа научно-теоретических предпосылок по теме выпускной квалификационной работы, определены цель, гипотеза, объект, предмет, сформулированы задачи, методы исследования, представлена теоретическая и практическая значимость работы.

В главе 1 «Теоретические аспекты использования метода геймификации на уроке иностранного языка» приведен теоретический анализ проблемы исследования, раскрыто понятие «геймификации», определены особенности внедрения этого метода на уроке иностранного языка при формировании положительной мотивации обучающихся.

В главе 2 «Организация работы использования метода геймификации при формировании положительной мотивации обучающихся на уроке иностранного языка» представлены цели и задачи опытно-экспериментальной работы, ее содержание на каждом из этапов эксперимента, а также проанализированные результаты.

В заключении изложены основные выводы и подведены общие итоги исследовательской работы.

В приложениях представлено содержание анкетирования обучающихся, целью которого было определение их уровня мотивации, а также материалы к интерактивным заданиям в разработанном учебном комплексе.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МЕТОДА ГЕЙМИФИКАЦИИ НА УРОКЕ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

1.1 Мотивация на уроке иностранного языка

Исключительно важным в процессе обучения иностранному языку является вопрос мотивации. Мотивация имеет особую значимость для всякой человеческой деятельности, в том числе и познания. Именно поэтому в области педагогики и психологии уделяют особое внимание данному вопросу уже на протяжении многих лет.

Рассматривая понятие мотивации, Зимняя И.А. считает, что «мотивация – это то, что объясняет характер данного речевого действия, тогда как коммуникативное намерение выражает то, какую коммуникативную цель преследует говорящий» [30, с. 153].

Согласно же Бычковой Е.В., мотивация – это психофизиологический процесс, включающий в себя стимулы, имеющие определенную цель и побуждающие человека к действию [18, с. 53].

В настоящее время существует множество определений понятия мотивация. Так, например, Шадриков В.Д. утверждает, что «мотивация обусловлена потребностями и целями личности, идеалами человека и условиями его деятельности» [42, с. 68].

Готлиб Р.А., в свою очередь, полагает, что «мотивация – это такая внутренняя движущая сила человека, которая побуждает его изучать иностранный язык» [24, с. 91].

Существуют различные виды мотивации. Одна из классификаций внутренней мотивации к изучению иностранного языка принадлежит Роговой Г.В., в которой выделяются следующие виды мотивации [48, с. 160]:

- коммуникативная мотивация,
- лингво-познавательная мотивация,

– инструментальная мотивация.

Гурвич П.Б. также выделил еще несколько типов мотивации, опираясь на источники их создания: целевая мотивация, мотивация успеха, страноведческая мотивация, эстетическая мотивация, инструментальная мотивация [25, с. 55].

Резюмируя вышеизложенное, мы пришли к выводу, что мотивация является движущей силой любой деятельности человека и обусловлена потребностями и целями личности.

Проблема снижения мотивации особенно остро возникает при овладении иностранным языком, поскольку данный процесс включает в себя так называемое накопление «строительного материала», стадию примитивного материала, преодоление трудностей, что зачастую отодвигает достижение цели, которую обучающиеся ставят перед собой.

Виноградов В.А. выявил следующие причины спада учебной мотивации [19, с. 79]:

- отношение учителя к обучающемуся,
- отношение обучающегося к учителю,
- личная значимость предмета,
- страх перед школой,
- непонимание цели обучения.

Многие обучающиеся хотят изучать иностранные языки и уметь общаться на них. Это кажется интересным и увлекательным, но, сталкиваясь с подобными трудностями, большинство разочаровываются и меняют свое отношение к учебному процессу. И это приводит к тому, что мотивация постепенно падает, пропадает встречная активность, ослабевают воля, помогающая овладеть иностранным языком, в конце концов, падает успеваемость, которая неизбежно влияет на мотивацию. И круг замыкается.

Именно поэтому, признавая ведущую роль мотивации в изучении иностранного языка, преподавателю необходимо изучать способы и приемы ее внедрения в условиях школьного образования.

Важную роль в формировании мотивации, по мнению Пейперт С.Л., играет новизна получаемой информации [45, с 154]. Наличие элементов поисковой деятельности на уроке иностранного языка, познавательных мотивов, положительное эмоциональное состояние обучающихся обеспечивают выход из учебной деятельности в самостоятельную и творческую.

Нестандартные формы уроков предполагают в данном случае переход с преподавания на управление самостоятельной учебно-познавательной деятельностью обучающихся. Они включают в себя нестандартные формы проведения этапов урока с использованием современных технологий, которые не только повышают внутреннюю мотивацию обучающихся к овладению иностранным языком, но и позволяют эффективно развить те или иные их способности, например:

1. Умение читать стихи, развивая произносительные навыки.
2. Умение инсценировать литературную или жизненную ситуацию.
3. Умение петь на иностранном языке, отрабатывая пройденный лексический материал.
4. Умение реагировать на реплики собеседника в спонтанном разговоре.
5. Умение высказывать свое мнение, давать оценку происходящему, сообщать информацию.
6. Умение соблюдать речевой этикет, знакомясь с традициями и обычаями иностранных культур.

Такие нестандартные уроки проводятся в соответствии со школьной программой, но включают в себя дополнительный материал, который выводит обучающихся на новый уровень в изучении иностранного языка. Это может быть урок КВН, урок-соревнование, урок-путешествие.

На уроке иностранного языка важно устраивать дискуссии, брейн-ринги, мини-конференции в группах, круглые столы, презентации. Это способствует развитию речевых умений и навыков обучающихся, дает им

возможность выступить со своим мнением, отстаивать свою позицию, развивает умение дискутировать и находить компромиссы [54, с. 181].

Одной из форм работы может быть проектная деятельность, когда обучающиеся ищут и отбирают необходимую информацию по заданной теме. Преподавателю важно организовать так работу над проектом, чтобы у обучающихся была возможность раскрыть себя и свой творческий потенциал. Необходимо подготовить темы проектов, которые соответствуют предмету, возрасту обучающихся, их темпераменту и другим психологическим особенностям. Также нужно использовать с ними разнообразные формы работы, такие как графическое написание, оформление, подборка иллюстраций, также аудио- или видеосопровождения [27, с. 97].

Говоря о формах проведения занятий, важно отметить ролевую игру. Данный групповой вид учебной деятельности основан на совместных действиях, коллективной форме работы при выполнении определенного задания [46, с. 199]. Ролевая игра предусматривает поиски компромиссов, продумывание своих шагов с учетом интересов команды, заставляет принимать самостоятельные, творческие решения, побуждает к импровизации, что способствует повышению внутренней мотивации к овладению иностранным языком.

Нельзя забывать и об использовании компьютерных технологий. Яркие презентации с запоминающимися иллюстрациями, песни и загадки, транслирующиеся на экран, позволяют сделать урок более увлекательным и эффективным для обучающихся младших классов. Разнообразный визуальный материал в виде рисунков, диаграмм, схем, таблиц, предлагаемый обучающимся среднего звена, воздействует сразу на несколько видов памяти. Правильно включенные в урок презентации помогают формировать коммуникативную компетенцию, навыки самостоятельной работы и самоконтроля.

Помимо названных нами способов повышения мотивации на уроке иностранного языка, существуют также игровые технологии, в частности геймификация, которая усиливает качество освоения учебного материала за счет стимулирования центра удовольствия обучающихся.

Такие ученые, как Пиаже Ж., Фресса П., Леонтьев А.Н., изучавшие взаимосвязь эмоций, мыслительных действия и запоминания, установили, что эмоциональное состояние человека играет важную роль в его интеллектуальной деятельности [12, с. 30]. Поэтому, например, запоминание становится эффективным, если мы испытываем от этого положительные эмоции.

Геймификация в образовательном контексте, как утверждал Тихомиров О.К., – это включение игровых методик и элементов, а также дизайна в процесс обучения, что приводит к качественному изменению организации обучения, повышает внутреннюю мотивацию обучающихся, их вовлеченность, способствует активизации внимания и концентрации при решении определенных учебных задач [47, с. 194].

Одной из особенностей игры является ее способность настолько увлечь игрока, что «он теряет счет времени, забывает даже о физических потребностях в еде и воде» [33, с. 95]. Преподаватель стремится создать в классе такую же степень вовлеченности обучающихся, ведь она значительно увеличивает показатели успеваемости. При этом геймификация не нарушает доверие к процессу, то есть активизирующийся интерес не осознается его участниками [39, с. 149]. Это способствует подмене внешней мотивации на внутреннюю, повышает непроизвольное внимание, которое позволяет сделать процесс обучения еще эффективнее. И именно это дидактическое свойство игровых технологий обуславливает внедрение геймификации в процесс обучения.

Таким образом, мотивация является одним из важных факторов успешности изучения иностранного языка. Существует множество определений понятия «мотивация». Мы же в нашей работе будем

придерживаться высказывания Бычковой Е.В. и определять мотивацию как внутреннее побуждение обучающегося к учебной деятельности, вызванное внутренними потребностями самого обучающегося. Вопрос мотивации особенно остро стоит при обучении иностранным языкам, поскольку данный процесс предполагает преодоление языковых трудностей. В настоящее время изучено большое количество способов повышения мотивации на уроке иностранного языка с использованием внешней среды. Мы же хотим подробнее остановиться в нашей работе на приеме геймификации, который включает в себя игровые приемы, опирающиеся именно на внутреннюю мотивацию обучающихся.

1.2 Сущностные характеристики геймификации образовательного процесса

Понятие «геймификация» впервые начал использовать американский программист Ник Пеллинг в 2002 году в своей профессиональной деятельности. Он определил геймификацию как определенную бизнес-стратегию, которая внедряет элементы игрового дизайна в неигровую среду для управления поведением пользователей [1, с. 32]. Но уже к 2010 году этот термин стал настолько популярным, что сейчас его можно услышать во многих областях человеческой деятельности: в управлении персоналом, психологии, медицине и, конечно, в образовании.

В настоящее время все больше крупных мировых брендов вовлекают новых клиентов и увеличивают продажи, используя игровые технологии. Образовательные тренинги проводятся в виде игры с уровнями сложностями и призами. Учителя с помощью персонажей различных игр формируют положительную мотивацию обучающихся на математике, истории, иностранном языке и других уроках. Геймификация повышает интерес и лояльность аудитории, позволяет повысить продуктивность работников и эффективность образовательных процессов [44, с. 29].

Банникова Л.С. и Воронина Т.П. схожи в своих взглядах на геймификацию. Одна называет ее «способом решения реальных проблем при помощи игровых элементов и методик» [10, с. 47]. Другая – «применением игровых техник для решения неигровых задач» [21, с. 19].

Журавлев А.П., в свою очередь, считает, что это «использование подходов, характерных для компьютерных игр, для неигровых процессов с целью привлечения пользователей и потребителей, повышения их вовлеченности в решение прикладных задач» [29, с. 43].

Оксфордский словарь предлагает следующее определение геймификации: «Использование игровой механики, эстетики и игрового мышления для вовлечения людей в обучение и решение различных задач, для повышения их мотивации» [1, с. 113].

Областью применения метода геймификации в образовании может стать любая однообразная, достаточно сложная или кропотливая работа с неигровым контекстом, которая зачастую вызывает у обучающихся скуку и снижает их учебную мотивацию.

Целью и ожидаемым результатом этой игровой техники является изменение привычного поведения школьников или студентов и их вовлечение в образовательный процесс. При этом содержание той «скучной» деятельности остается прежним. Изменяется ее структура, которая повышает мотивированность обучающихся к решению поставленной задачи, их вовлеченность.

Геймификация, по мнению Карамышева Т.В., состоит из 6 основных компонентов [34, с. 239]:

1. Мотивация. Это основной принцип, на котором строится любая игровая деятельность. Обучающиеся должны быть заинтересованы не только в получении результата, но и в самом процессе игры. Для этого вводятся различные поощрения, рейтинги, статусы, дающие привилегии.

2. Вовлечение. Данный принцип предполагает заинтересованность всех участников игрового процесса. Поэтому необходимо таким образом выстраивать игру, чтобы она отвечала как возрастным психолого-педагогическим особенностям обучающихся, так и их индивидуальным различиям.
3. Система целей. Геймификация предполагает четкую структуру и заранее обозначенные цели и задачи, которые обуславливают выбор всех остальных компонентов игры. Педагогу важно понимать, что он хочет получить в результате, и уже затем, отталкиваясь от этого, выстраивать стратегию развития игрового сюжета.
4. Прогресс. Чтобы игровая атмосфера стимулировала участников на различные творческие решения, мотивировала их двигаться вперед, необходимо давать такие задания, которые каждый раз будут отличаться от предыдущих уровнем сложности. Как новый уровень в игре, такие задания должны требовать больше усилий и смекалки от обучающихся, но и оцениваться выше.
5. Обратная связь и награды. Вознаграждение и общественное признание способствуют наибольшей вовлеченности обучающихся в процесс. Наглядный рейтинг, подведение промежуточных итогов, дополнительные баллы за активность на уроке, - все это помогает погрузиться в игру, а значит, в полной мере овладеть учебным материалом.
6. Удовольствие от процесса. Один из наиболее важных компонентов игры, без которого не будет эффективного обучения. Педагогу важно создать благоприятную атмосферу в коллективе, заинтересовать обучающихся, стимулировать их активность, самому быть вовлеченным в игровой процесс.

Кириллова Г.И. выделила следующие элементы, которые включает в себя метод геймификации [37, с. 184]:

1. Баллы – вознаграждения, которые участник получает за выполнение определенных действий в процессе обучения.
2. Бейджи – награды, предназначенные для измерения активности участников процесса.
3. Рейтинги – наглядные показатели, которые отображают успехи участников.
4. Уровни – статусы, которых участники могут достигать посредством своих действий в процессе обучения.
5. Лидерборды – таблицы, на которых обозначаются участники, занимающие лидирующие позиции.
6. Интерактивные элементы – всевозможные элементы визуализации процесса.
7. Дайджесты успеха – тематические информационные продукты.

Геймификация как средство овладения иностранным языком выполняет практически все функции, которые выделяются исследователями игр [25, с. 41]:

1. Социокультурная функция. Обучающиеся знакомятся с культурой другого народа, с его менталитетом, обычаями и традициями, духовными ценностями. Кроме этого, в игровом процессе они учатся взаимодействовать друг с другом.
2. Функция межнациональной коммуникации предполагает овладение навыком решения определенных конфликтных ситуаций без агрессии и насилия. Обучающиеся учатся понимать и принимать особенности иноязычной культуры, быть толерантными.
3. Функция самореализации. Сама игра как процесс является важным условием для реализации себя как личности. Дух соперничества, стремление получить награду, достижение определенных целей способствуют этому.
4. Терапевтическая функция. Игра включает в себя проблемы, актуальные для того возрастного этапа, на котором находятся обучающиеся. Поэтому она помогает им найти ответы на какие-то вопросы, преодолеть

трудности, которые могут возникнуть в жизни, в коллективе. Так, изучая терапевтическое воздействие игры, Эльконин Д.Б. писал, что эффект терапии в ней достигается благодаря новым социальным отношениям, которые получает индивид в игровом процессе [5, с. 239].

5. Функция коррекции в игре. Все участники в игре находятся на равных позициях, вне зависимости кто из них лучше или хуже знает предмет. Они различаются лишь ролями и разными линиями развития сюжета.
6. Развлекательная функция связана с тем, что в игровом процессе создается дружелюбная атмосфера как защитный механизм. Она помогает обучающимся достичь душевного равновесия, обрести уверенность, получить удовольствие от игры.

Хоть геймификация и является одной из разновидностей игровой практики, она в значительной степени отличается от известных игровых приемов в педагогике. Основное ее отличие в том, что геймификация носит неимитационный характер. Реальность остается реальностью, не трансформируясь в игру. Содержание учебной деятельности остается прежним (например, заучивание новой лексики по теме), но при этом меняется ее организация: вводятся игровые элементы и установки [58, с. 7].

Помимо этого, обучающийся, несмотря на то, что он выбирает для себя определенного персонажа, остается самим собой. Он двигается вперед только исходя из своей внутренней мотивации и цели (например, овладеть немецким языком).

Геймификация не является ни игрой, ни теорией игр, ни ролевой симуляцией [2, с. 127]. Она лишь заимствует у игры в обычном ее понимании определенные компоненты (понятную и достижимую цель; правила, по которым эта цель достигается; структура прохождения пути), которые позволяют удерживать внутреннюю мотивацию обучающихся при выполнении образовательной задачи.

Таким образом, на сегодняшний день не существует общего понятия термина «геймификация». В нашей работе мы будем придерживаться

определения Ворониной Т.П., которая описывает геймификацию как способ решения реальных проблем посредством игровых методов.

Изучив теоретический материал по проблеме исследования, мы также установили, что геймификация состоит из 6 основных компонентов (мотивации, вовлечения, системы целей, прогресса, удовольствия от процесса, обратной связи и наград) и включает в себя следующие игровые элементы: баллы, бейджи, рейтинги, уровни, таблицы лидеров, интерактивные элементы, дайджесты успеха.

Помимо этого, определили, что, несмотря на типичные для игры функции, которые выполняет геймификация, она не является игровой деятельностью, а лишь способствует поддержанию мотивации обучающихся.

1.3 Роль геймификации в формировании положительной мотивации на уроке иностранного языка

Геймификация, как утверждал Виноградов В.А., является одним из эффективных способов решения проблемы снижения внутренней мотивации обучающихся на уроках иностранного языка [19, с. 127].

При использовании геймификации на уроке иностранного языка происходит отход от пассивных методов обучения, когда знания даются в готовом виде. На их место приходят так называемые проблемные методы обучения: исследовательские проекты, поисковая деятельность, самооценивание и групповое оценивание, виртуальное мультимедийное языковое пространство. Все это активизирует творческий потенциал обучающихся [53, с. 250].

Геймификация предполагает применение именно игровых подходов в неигровых процессах, в том числе и в изучении иностранного языка, для большей вовлеченности числа участников и повышения качества решаемых ими задач. Но при этом геймификация не превращает абсолютно все в игру. Она включает в себя грамотно проработанную игровую модель, которая

лишь делает похожим обучение на игру и по своей сути использует определенные организационные приемы, тем самым неявно управляя мотивацией и поведением обучающихся в процессе обучения иностранному языку. Такая модель постепенно вовлекает и погружает их в определенную деятельность (например, активизацию изученной лексики, отработку грамматического явления) в реальном мире [52, с. 586].

Геймификация носит неимитационный характер. Реальность остается для обучающихся реальностью, меняется лишь способ организации учебной деятельности. Именно эта особенность стимулирует развитие не только иноязычных коммуникативных умений, но и профессиональных навыков, критического мышления, способности работать и сотрудничать с другими людьми, формирует толерантность [49, с. 98].

Бабкина Н.В. убеждена, что восприятие и запоминание учебного материала, который преподаватель дает с элементами геймификации, можно по качеству сравнить с усвоением информации, полученной практическим путем. Такой способ дает 75 - 90 % эффективности овладения иноязычным материалом [9, с. 255].

Помимо этого, геймификация развивает систему самообразования в школе. Она создает информационно-образовательную среду, повышает внутреннюю мотивацию и общую удовлетворенность от процесса, что стимулирует обучающихся заниматься саморазвитием вне учебного заведения [14, с. 260].

Вербах К. и Хантер Д. сравнили разработку и внедрение геймификации в урок иностранного языка с этапами строительства дома [15, с. 129]. Этапы строительства подразумевают 3 уровня: проектирование здания (высокая степень абстракции), монтаж конструкций (средняя степень абстракции) и выбор инструментов и материалов непосредственно для строительства (низкая степень абстракции). По аналогии с этим ученые установили свои уровни абстракции применительно к игровым элементам геймификации:

1. Динамика. Под данным компонентом следует понимать общие аспекты системы геймификации, которые нельзя внедрить в процесс обучения, поскольку они являются абстрактными. Динамика включает в себя тему, временные рамки, сюжет, взаимоотношения персонажей, их эмоции.
2. Механика. Сюда относятся основные процессы, которые способствуют осуществлению определенных действий в процессе обучения. Каждый элемент механики (виртуальные награды, бонусы, рейтинги, испытания, обратная связь) реализует один или несколько компонентов динамики. Благодаря этим процессам обучающиеся замотивированно движутся вперед и раскрывают свои творческие способности.
3. Компоненты игры. Этот уровень включает в себя наиболее конкретные механизмы, с помощью которых находят свое воплощение динамика и механика: очки, уровни, медали, аватары, доска достижений.

Основываясь на данных уровнях абстракции геймификационных элементов, К. Вербах и Д. Хантер разработали систему «6 D's», которая отражает специфику интеграции геймификации в процесс обучения иностранным языкам [15, с. 140]. Она основывается на 6 элементах: define, delineate, describe, devise, don't forget, deploy.

На первом этапе «define» педагог устанавливает цели геймификации.

На этапе «delineate» необходимо определить предполагаемые будущие действия обучающихся, то есть их поведение в ходе обучения.

«Describe» включает в себя описание качеств обучающихся, ведь для использования геймификации важно понимать аудиторию. Это поможет повысить эффективность метода, так как процесс будет учитывать индивидуальные и возрастные потребности участников.

Четвертый этап «devise» предполагает разработку циклов активности. Каждый цикл состоит из цикла вовлечения и цикла продвижения.

Циклы вовлечения характеризуются описанием действий обучающихся и обратной связью, которую они получают в ответ на свои действия. Это могут быть очки, награды, баллы, переход на новый уровень

или более сложное задание. Именно обратная связь стимулирует участников осуществлять дальнейшие действия и выполнять задания. То есть, цикл вовлечения – это замкнутая система, где действия обучающихся вызывают обратную связь, которая в свою очередь повышает мотивацию и провоцирует их на изучение языкового материала [15, с. 169].

Однако, одних циклов вовлечения недостаточно. Если опыт обучающегося не будет отличаться через неделю с начала игровой деятельности, то его мотивация очень быстро пропадет. Чтобы этого не произошло, важно использовать циклы продвижения. Они характеризуются нелинейностью, эффектом неожиданности, усложнением учебной задачи и представляют собой изменения на макроуровне.

На пятом этапе «don't forget» педагогу важно убедиться, что разработанная структура заданий будет интересна обучающимся.

«Deploy» – это этап внедрения геймификации в процесс обучения, где происходит отбор необходимых механизмов и компонентов. Так как отбор происходит на последнем этапе, то выбор становится очевиден [15, с. 183].

Еще одной особенностью геймификации является то, что она представляет собой одно из дидактических свойств цифровых технологий, наряду с мультимедийностью, интерактивностью, информативностью и нелинейным способом подачи информации. Она оптимизирует учебный процесс на уроке иностранного языка, реализуя следующие дидактические принципы (Таблица 1).

Таблица 1 – Реализация дидактических принципов посредством геймификации на уроке иностранного языка

| Дидактический принцип | Средства, с помощью которого он реализуется |
|---|---|
| Принцип сознательности и активности обучающихся | Мгновенная обратная связь, оценивание и самооценивание |
| Принцип наглядности | Наглядная мультимедийная динамичная форма подачи учебного материала |

Продолжение таблицы 1

| | |
|--|---|
| Принцип последовательности и систематичности | Постепенное усложнение этапов обучения (игровые уровни) |
| Принцип индивидуальности обучения | Выбор индивидуальной траектории |
| Принцип доступности и посильности | Самостоятельный выбор сложности учебного материала |
| Принцип прочности | Эмоциональный отклик обучающихся |

Принцип сознательности и активности реализуется благодаря обратной связи и возможности оценивать себя и других обучающихся.

Наглядность, мультимедийность и интерактивность повышает эффективность групповой работы и взаимодействия обучающихся друг с другом в целом. Динамичный способ подачи языкового материала с включением геймификации осуществляет принцип наглядности. Этот метод предполагает максимальную визуализацию, использование современных технологий 3D-моделирования и дополненной реальности, обеспечивающие эффект присутствия [43, с 10].

Принцип последовательности и систематичности реализуется за счет постепенного усложнения уровней, игрового и учебного материала. Обучающиеся переходят от простого к сложному. Именно геймификация позволяет сделать этот переход измеримым. Не только педагог, но и сами обучающиеся могут отслеживать свой результат, свое развитие в овладении иностранным языком.

Обратная связь от обучающихся особенно важна, так как она помогает осуществлять корректировку поведения, а также выстраивать индивидуальную траекторию обучения для каждого обучающегося в зависимости от его скорости и качества усвоения речевого и языкового материала. Это соотносится с принципом индивидуализации обучения.

Принцип доступности и посильности реализуется путем создания системы с иерархией заданий по уровням сложности. Так, каждое

упражнение может быть модифицировано и адаптировано под уровень владения языком того или иного обучающегося.

А высокая эмоциональная реакция при внедрении геймификации в процесс обучения позволяет осуществлять принцип прочности усвоения речевого и языкового материала.

Согласно теоретическим положениям данной методики, геймификация создает положительную мотивацию, используя внешние факторы воздействия на обучающихся и подменяя их на внутренние [36, с. 40]. Так, например, Кашлев С.С. утверждал, что людям интересно делать что-то, если это:

- происходит по добровольному согласию участников в решении определенных задач, а также предполагает наличие выбора некоторых путей и способов решения данных задач, которое позволяет человеку чувствовать контроль над ситуацией;
- необходимо выполнить за ограниченный промежуток времени (полностью все задание или его компоненты);
- допускает возможность корректировать задания под индивидуальные особенности того, кто должен выполнять эту деятельность;
- предполагает эффект неожиданности;
- включает в себя возможность проявить творческие способности и изобретательность, связано с креативным мышлением;
- основано на решении таких задач или проблем, которые предполагают вызов;
- содержит в себе задания, которые активизируют критическое мышление;
- предполагает исследование;
- включает в себя собирание и накопление ресурсов, опыта, оценок;
- основано на определенной последовательности действий;
- предполагает, в том числе, и командную работу;

- дает участникам взаимодействия эффективные способы и механизмы общения в команде;
- включает в себя ролевые установки, разыгрывание этих ролей;
- предоставляет возможность контролировать свои личные результаты и результаты, полученные в командном взаимодействии, в любое время;
- повышает самооценку и улучшает настроение;
- дает официальное признание и одобрение;
- содержит в себе возможность выигрыша;
- предполагает не только абсолютную победу, но и успех в случае, если участник учится на своих ошибках, когда цена этих ошибок ниже, чем выигрыш.

Геймификация предполагает совокупность всех этих условий в процессе обучения иностранному языку. Добиться такой эффективности позволяют следующие механизмы [51, с. 16]:

- модель, разработанная на основе геймификации, вовлекает и удерживает внимание и интерес к изучению иностранного языка на протяжении всего урока и отдельных его этапов;
- урок разбивается на множество взаимосвязанных небольших фрагментов, конец которых подогревает интерес обучающихся;
- количество и качество учебного материала, сложность заданий с этим материалом увеличиваются постепенно, включая в себя максимально возможную адаптацию данных упражнений к индивидуальным и психолого-педагогическим особенностям школьников, а также предоставление инструкций или алгоритма прохождения каждого этапа;
- преподаватель обеспечивает постоянную и измеримую обратную связь, создает систему поощрений и рисков, которая актуальна и понятна обучающимся;
- на уроке иностранного языка активно используются информационно-компьютерные технологии.

Помимо этого, эффективность метода геймификации в обучении иностранным языкам обуславливает возможность применения таких приемов, которые позволяют повышать заинтересованность обучающихся в активности на самом уроке.

Во-первых, это создание атмосферы простоты и доступности на занятии. Все обучающиеся на этапе вовлечения в учебный процесс в таком случае имеют равные возможности. Они выполняют простые задания и упражнения с иноязычным материалом (иногда даже специально упрощенные, чтобы сделать их по силам всем без исключения), высказываются по теме, отстаивают свою позицию и, если это необходимо, получают первые мотивирующие поощрения (баллы, очки и т.д.). Этот прием способствует созданию у обучающихся чувства сопричастности, весомого вклада в общее дело уже на начале определенного учебного этапа.

Следующий прием заключается во фрагментации каждого тематического блока, который необходимо изучить, на цепочку, состоящую из небольших этапов с определенным набором заданий. Задания могут быть как для классной, так и для внеурочной работы. При этом важно фокусировать обучающихся на краткосрочных и понятных целях текущего этапа работы с учебным материалом. Такие цели должны отвечать SMART-концепции. То есть они должны быть:

- конкретными (specific);
- измеримыми (measurable);
- достижимыми (achievable);
- актуальными (relevant);
- ограниченными во времени (time-bound).

Кроме того, существует также «путь игрока», когда задания повышают свою сложность не линейно, а через некоторое количество циклов вовлечения [41, с. 178]. Это предполагает от учителя анализ поведения и способностей обучающихся и разработку «сценариев», где

учитываются их различия и возможности выбора, сделанные обучающимися на других этапах учебного процесса:

- на подготовительном этапе – возможность выбора тематики учебного процесса;
- на оперативном этапе - возможность ситуативно менять содержание учебного процесса: выбирать сложность выполняемых упражнений, способы их решения, определять формы взаимодействия с преподавателем, согласовывать время для выполнения заданий;
- на итоговом этапе – возможность определять форму контрольных заданий.

Также преподаватель должен обеспечить постоянную, измеримую и быструю обратную связь обучающимся. Это дает обучающимся возможность изменять свою деятельность в процессе решения учебных задач. Сюда же относится использование накопительной системы поощрений; создание условий для детей выполнения дополнительных заданий повышенной сложности, за которые они могут получить добавочное поощрение; формирование у обучающихся духа сознательности; визуализация их прогресса с помощью рейтинговых таблиц. Поощрительными вещами могут выступать: баллы, значки, уровни, рейтинг, шкала достижений, грамота по окончанию курса.

Использование ИКТ предполагает возможность визуализации учебного процесса и внедрения интерактивных заданий с одной стороны. А с другой – установить эффективное средство коммуникации между участниками учебного процесса (в средней и старшей школе особенно). Так, преподаватель может отслеживать и собирать необходимую статистику активности обучающихся, анализировать данные и в зависимости от результатов корректировать цели и содержание уроков иностранного языка [55, с. 294].

Таким образом, геймификация не является игрой, носит неимитационный характер, включает в себя проблемные методы обучения

и стимулирует школьников к саморазвитию. Существует 3 уровня, на которых базируется геймификация (динамика, механика, компоненты игры), а также этапы ее включения в урок иностранного языка: define, delineate, describe, devise, don't forget, deploy. На основе анализа теоретической литературы по проблеме исследования нами было установлено, что метод геймификации позволяет реализовать следующие дидактические принципы: сознательности и активности обучающихся, наглядности, последовательности и систематичности, индивидуальности обучения, доступности и посильности, прочности усвоения иноязычного материала. Геймификация является эффективным методом формирования положительной мотивации на уроке иностранного языка, потому что предполагает: простоту и доступность изучаемого материала для всех обучающихся, создание атмосферы сопричастности в коллективе, фрагментацию учебного процесса, постепенное усложнение учебного материала и заданий на его основе «путем игрока», предполагает постоянную измеримую обратную связь со стороны преподавателя и использование компьютерных технологий.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

Таким образом, изучив теоретический материал по проблеме исследования, мы определили, что на сегодняшний день вопрос мотивации на уроке иностранного языка является одним из ключевых факторов в овладении иностранным языком. В нашей работе мы придерживались определения Бычковой Е.В. и определили мотивацию как внутреннее побуждение обучающегося к учебной деятельности, вызванное внутренними потребностями самого обучающегося.

Мы выделили множество способов повышения мотивации на уроке иностранного языка, но остановились на игровых методах геймификации, поскольку они неосознанно переводят внешнюю мотивацию обучающихся во внутреннюю.

В настоящее время нет одного общего определения понятия «геймификация». Однако все ученые сходятся во мнении, что данная методика предполагает решение неигровых задач посредством игровых механизмов, при этом сама по себе она игрой не является.

В нашей работе мы придерживались определения Ворониной Т.П., которая описывает геймификацию как способ решения реальных проблем посредством игровых методов.

В ходе анализа научной литературы мы выделили 6 принципов, на которых базируется геймификация (мотивация, вовлечение, система целей, прогресс, удовольствие от процесса, обратную связь и награда) и игровые элементы, которые включены в содержание данной методики: баллы, бейджи, рейтинги, уровни, таблицы лидеров, интерактивные элементы, дайджесты успеха.

Мы определили особенности внедрения геймификации в процесс обучения иностранному языку в школе, такие как мгновенная качественная эмоциональная реакция обучающихся, высокая вовлеченность и активность во время занятия, эффективное овладение иноязычным материалом.

Описали этапы ее включения: define, delineate, describe, devise, don't forget, deploy. А также выделили дидактические принципы, которые реализует геймификация на уроке иностранного языка: принцип сознательности и активности обучающихся, наглядности, последовательности и систематичности, индивидуальности обучения, доступности и посильности, прочности усвоения иноязычного материала.

Метод геймификации предполагает на уроке иностранного языка простоту и доступность изучаемого материала для всех обучающихся, создание атмосферы сопричастности в коллективе, фрагментацию учебного процесса, постепенное усложнение учебного материала и заданий на его основе «путем игрока», предполагает постоянную измеримую обратную связь со стороны преподавателя и использование компьютерных технологий. Именно поэтому мы утверждаем, что данная методика будет эффективной при изучении иностранного языка в школе.

В следующей главе описан эксперимент, с помощью которого опытным путем была доказана эффективность и актуальность геймификации на уроке иностранного языка для повышения мотивации обучающихся.

ГЛАВА 2. ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОТЫ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ МЕТОДА ГЕЙМИФИКАЦИИ ПРИ ФОРМИРОВАНИИ ПОЛОЖИТЕЛЬНОЙ МОТИВАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА УРОКЕ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

2.1 Цель и задачи опытно-экспериментальной работы

Модернизация образовательной системы характеризуется включением в учебный процесс не только новых форм работы, но и методов и средств обучения. Цель такого усовершенствования заключается в том, чтобы заинтересовать обучающихся и показать, насколько увлекательным и необычным может быть обучение, и, таким образом, способствовать лучшему усвоению материала, формированию и развитию умений и навыков. Именно нововведения послужили предпосылками к использованию метода геймификации на уроках иностранного языка, и это же стало основой нашей экспериментальной работы. Игра, а точнее игровые элементы стали побуждающими факторами, поскольку это одно из самых сильных средств, с помощью которого можно воздействовать на подсознание обучающихся, повышая их уровень удовлетворенности и мотивации [60, с. 3].

В первой главе мы рассмотрели сущность геймификации и теоретические аспекты формирования положительной мотивации обучающихся посредством ее интегрирования в процесс обучения иностранному языку. Мы считаем, что игровые элементы, присущие данному методу (баллы, рейтинг, обратная связь, персонажи, уровни сложности, интерактивные элементы) являются эффективным средством повышения внутренней мотивации обучающихся в овладении иностранным языком. Данная гипотеза находит свое подтверждение в эксперименте нашего исследования.

Целью эксперимента, ссылаясь на гипотезу, является доказательство эффективности применения метода геймификации на уроке иностранного

языка для повышения мотивации обучающихся. Для достижения этой цели нам было необходимо решить следующие задачи [59, с.12]:

- отбор контрольной и экспериментальной групп;
- диагностика успеваемости в обеих группах: анализ школьной документации об успеваемости обучающихся за четверть/год, беседа с учителем иностранного языка;
- анализ исходного уровня мотивации обучающихся в обеих группах: анкетирование на степень заинтересованности их в изучении иностранного языка;
- разработка системы обучения иностранному языку на основе геймификации, отбор игровых элементов в соответствие с программой обучения, возрастными и индивидуальными особенностями обучающихся;
- проведение эксперимента в экспериментальной группе, применение метода геймификации на уроке иностранного языка;
- подведение итогов: анализ уровня мотивации обучающихся после внедрения геймификации в учебный процесс, проверка эффективности использования данного метода на уроке иностранного языка.

Современная методология и педагогика включают в себя разнообразные методы исследования, которые помогают нам определить конкретные особенности, собрать данные или получить необходимую информацию. Они позволяют изучить проблему и ее аспекты со всех сторон. Так, Пассов Е.И. определяет методы исследования как «научно разработанные способы получения фактического материала и теоретических знаний об объекте» [20, с. 293]. Он классифицирует их на теоретические и эмпирические в зависимости от того, каким образом человек приобретает знания: непосредственно или опосредованно. К теоретическим методам исследования в методике обучения иностранным языкам мы можем отнести: анализ и синтез, построение гипотез,

моделирование. К эмпирическим: эксперимент, опытную работу, наблюдение [20, с. 301].

Данные методы называют основными, или общими. Есть также методы вспомогательные, или частные. Например, анкетирование, тестирование, хронометраж, метод интервью, метод компетентных судей. Как общие, так и вспомогательные методы применяются в исследованиях не по отдельности, а в комплексе друг с другом. Их выбор и сочетание зависит от вида исследовательской работы [57, с. 4].

Рассмотрим методы исследования, которые мы использовали в нашем эксперименте:

1. Анкетирование – метод массового сбора информации при помощи анкеты, когда опрашиваемые дают письменные ответы на поставленные вопросы.
2. Беседа является дополнительным методом исследования, при котором происходит сбор информации или разъяснение отдельных моментов, недопонятых во время наблюдения. Беседа проводится без подготовки, ответы собеседника не фиксируются.
3. Интервьюирование – один из видов беседы, когда исследователь заранее готовит план вопросов и придерживается его в течение разговора, при этом ответы собеседника открыто записываются.
4. Педагогическое моделирование – разработка и создание формальной модели педагогического процесса или его этапов, включающей в себя основные идеи, методы, формы, средства и приемы, для дальнейшего изучения в реальных условиях.
5. Наблюдение – это активный познавательный процесс, который основывается на целенаправленном восприятии процессов и явлений окружающего мира с целью изучения и поиска их смысла. Важным условием наблюдения является то, что исследуемый объект должен находиться в естественной среде и не подвергаться влиянию наблюдателя.

6. Эксперимент – проверка, специально организованная для определения эффективности того или иного метода. В отличие от наблюдения, эксперимент предполагает искусственное создание ситуации исследования.
7. Анализ представляет собой разложение предмета на составные части.
8. Синтез, в свою очередь, – это соединение полученных при анализе частей в единое целое.
9. Метод эмпирических оценок – разновидность опроса, характеризующаяся привлечением к оценке изучаемого процесса или явления наиболее компетентных людей, мнение которых помогает достаточно объективно проанализировать исследуемое.

В качестве основного метода нашего исследования мы выбрали эксперимент. Проанализировав его с точки зрения цели, условий и длительности, можно сказать, что это был естественный преобразующий и кратковременный эксперимент.

Экспериментальная проверка результативности применения метода геймификации на уроке иностранного языка осуществлялась в 5 этапов:

- доэкспериментальное анкетирование,
- разработка системы обучения с внедрением геймификации,
- экспериментальное обучение,
- постэкспериментальное анкетирование,
- подведение итогов.

Задачи и методы, которые включает в себя каждый этап эксперимента, представлены в таблице 2.

Таблица 2 – Задачи и методы экспериментальной работы

| Этап экспериментальной работы | Задачи | Методы |
|---|---|--|
| Доэкспериментальное анкетирование | <ul style="list-style-type: none"> – определение уровня мотивации обучающихся к овладению иностранным языком в экспериментальной и контрольной группах; – сравнение полученных результатов в обеих группах; – выявление интересов обучающихся. | <ul style="list-style-type: none"> – беседа; – интервьюирование; – анкетирование; – сравнение. |
| Разработка системы обучения с внедрением геймификации | <ul style="list-style-type: none"> – разработка системы обучения иностранному языку на основе геймификации; – отбор игровых элементов в соответствии с программой обучения, интересами обучающихся, их возрастными и индивидуальными особенностями. | <ul style="list-style-type: none"> – изучение опыта; – педагогическое моделирование. |
| Экспериментальное обучение | <ul style="list-style-type: none"> – внедрение разработанного комплекса в экспериментальной группе. | <ul style="list-style-type: none"> – эксперимент; – наблюдение; – тестирование – сравнение. |

Продолжение таблицы 2

| | | |
|--|--|--|
| <p>Постэкспериментальное анкетирование</p> | <ul style="list-style-type: none"> – определение уровня внутренней мотивации обучающихся к овладению иностранным языком в экспериментальной и контрольной группах; – сравнение полученных результатов в обеих группах. | <ul style="list-style-type: none"> – анкетирование; – сравнение. |
| <p>Подведение итогов</p> | <ul style="list-style-type: none"> – анализ и обобщение полученных данных; – подведение итогов. | <ul style="list-style-type: none"> – анализ; – синтез; – обобщение; – метод эмпирических оценок. |

Таким образом, наша экспериментальная работа, целью которой было подтверждение эффективности использования геймификации на уроке иностранного языка с целью повышения мотивации обучающихся, состояла из 5 этапов: доэкспериментальное анкетирование, разработка системы обучения с внедрением геймификации, экспериментальное обучение, постэкспериментальное анкетирование и подведение итогов. Нами были использованы следующие методы исследования: анкетирование, беседа, опрос, педагогическое моделирование, наблюдение, эксперимент, анализ, обобщение и метод эмпирических оценок. На основе данных методов, различающихся своей направленностью, мы смогли в полной мере изучить аспекты и параметры поставленной проблемы исследования, разработать комплекс игровых элементов, основанный на геймификации, а также определить эффективность использования этого метода при формировании положительной мотивации обучающихся к изучению иностранного языка.

2.2 Ход и результаты опытно-экспериментальной работы

Опираясь на проанализированный и систематизированный нами материал из теоретической литературы по проблеме исследования, а также на опыт таких преподавателей иностранного языка, как Бурмакина Л. В., Конышева А.В., Арефьев Г.И. мы разработали комплексную систему на основе геймификации, направленную на повышение внутренней мотивации обучающихся к изучению иностранного языка. Данный комплекс является дополнением к основной программе обучения и включает в себя игровые элементы (игровые роли, баллы, обратная связь, рейтинг, интерактивность, уровни сложности), способствующие созданию доброжелательной атмосферы в коллективе, соревновательной и внутренней мотивации обучающихся, и, как следствие, повышению их концентрации внимания и качества овладения иностранным языком.

В ходе эксперимента, проведенного среди обучающихся пятых классов в средней общеобразовательной школе № 103 города Челябинска, мы проверили методику по использованию разработанного комплекса. В эксперименте участвовали две группы: экспериментальная – 5.3 класс (13 человек), контрольная – 5.2 класс (7 человек).

Перед началом экспериментальной работы мы провели беседу в классе, чтобы выявить отношение обучающихся как к компьютерным играм, так и к внедрению игровых элементов в обучение в частности. Большинство играют в компьютерные игры в свободное время и относятся к ним положительно. Практически все обучающиеся отнеслись к использованию игровых элементов на уроке иностранного языка с энтузиазмом. По их мнению, это сделает занятие интереснее и необычнее.

Так, беседа показала, что внедрение геймификации в процесс обучения иностранному языку будет стимулировать активность обучающихся на уроке, их вовлеченность в выполнение учебных заданий,

повышать мотивацию к изучению иностранного языка. Кроме того, занятия станут разнообразнее.

Помимо этого, мы проинтервьюировали учителей иностранного языка, посетили их уроки, изучили школьную документацию для того, чтобы определить уровень успеваемости обучающихся пятых классов по немецкому языку.

Также на доэкспериментальном этапе нами было проведено анкетирование с целью выяснения, какой уровень мотивации обучающиеся экспериментальной и контрольной групп имеют на момент начала эксперимента. Опрос включал в себя 10 вопросов, помогающих определить общее настроение обучающегося на уроке иностранного языка и его отношение, как к учителю, так и к процессу обучения, в том числе: 8 вопросов с выбором варианта ответа и 2 вопроса с самостоятельным написанием ответа. Каждый ответ, который предлагался обучающимся на выбор, соответствовал определенному количеству баллов:

- «да», «нет» (в 6 и 8 вопросе), «практически никогда», «да, часто, о чем-то веселом/интересном» – 2 балла;
- «затрудняюсь ответить», «редко», «иногда расстраиваюсь, иногда нет», «нет, редко» – 1 балл;
- «нет», «да» (в 6 и 8 вопросе), «очень часто», «да, часто, о том, что меня расстроило» – 0 баллов.

Таким образом, максимальное количество баллов, которое мог получить обучающийся, равнялось 16, минимальное – 0. Опираясь на это, мы установили следующие уровни внутренней мотивации обучающихся:

- 16-12 баллов (В – высокий уровень мотивации): обучающийся с удовольствием посещает урок иностранного языка;
- 11-7 баллов (С – средний уровень мотивации): в целом обучающемуся нравится урок иностранного языка, но он также может вызывать у него негативные эмоции;

- 6-0 баллов (Н – низкий уровень мотивации): обучающийся не замотивирован, не хочет ходить на урок иностранного языка.

Вопросы, содержащиеся в анкете, приведены в ПРИЛОЖЕНИИ 1.

Результаты доэкспериментального анкетирования в экспериментальной группе приведены ниже в таблице 3.

Таблица 3 – Уровень внутренней мотивации на момент начала эксперимента в 5.3 классе МБОУ «СОШ № 103» города Челябинска (экспериментальная группа)

| ФИО обучающегося | Набранные баллы | Уровень мотивации |
|-------------------------|------------------------|--------------------------|
| Полина М. | 12 | В |
| Полина Н. | 14 | В |
| Екатерина М. | 12 | В |
| Глеб Б. | 10 | С |
| Иван Б. | 15 | В |
| Егор И. | 7 | С |
| Милена Х. | 13 | В |
| Анна П. | 3 | Н |
| Матвей С. | 13 | В |
| Дарья Г. | 10 | С |
| Светлана Т. | 13 | В |
| Лиана М. | 10 | С |
| Александр Я. | 9 | С |

Количество сильно замотивированных обучающихся в 5.3 классе составляет 53 % от общего числа. Соответственно, мотивация к изучению иностранного языка снижена у 47 % обучающихся, при этом у 8 % из них практически отсутствует желание ходить на урок иностранного языка.

Проанализировав самостоятельные ответы на 2 и 3 вопросы в анкете, мы можем сделать вывод, что 38 % обучающихся экспериментальной группы обычно приходят на урок иностранного языка и уходят с него с плохим настроением. При этом те, кто приходит негативно настроенным, обычно уходят с хорошим настроением. И наоборот, позитивно настроенные обучающиеся уходят расстроенными.

Уровень внутренней мотивации к изучению иностранного языка в экспериментальной группе представлен также в процентах ниже в виде рисунка 1 и рисунка 2.

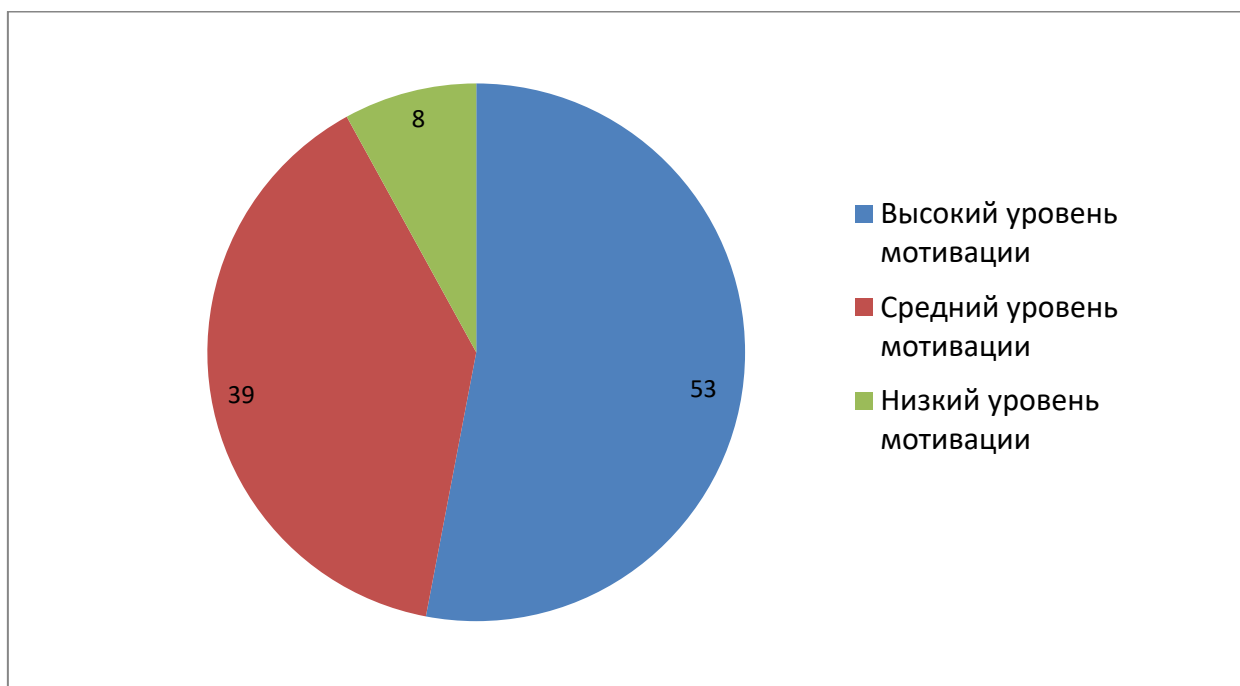


Рисунок 1 – Уровень внутренней мотивации на момент начала эксперимента в 5.3 классе МБОУ «СОШ № 103» города Челябинска (экспериментальная группа)

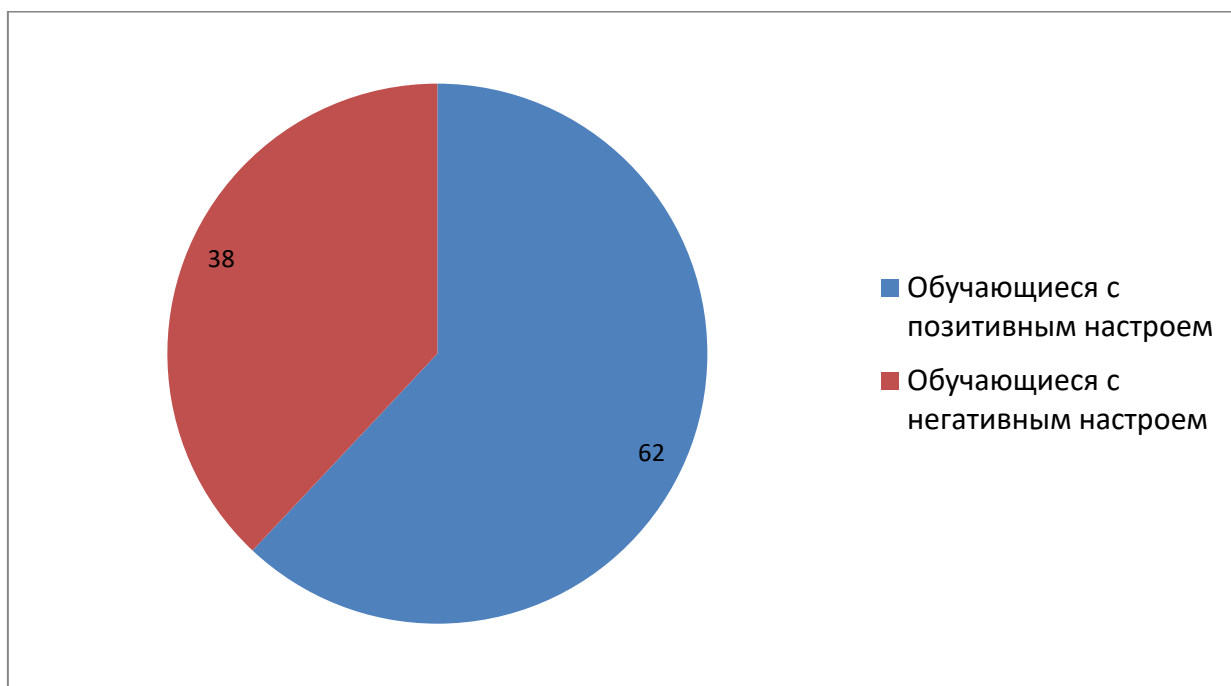


Рисунок 2 – Общее настроение на момент начала эксперимента в 5.3 классе МБОУ «СОШ № 103» города Челябинска (экспериментальная группа)

Результаты доэкспериментального анкетирования в контрольной группе приведены ниже в таблице 4.

Таблица 4 – Уровень внутренней мотивации на момент начала эксперимента в 5.2 классе МБОУ «СОШ № 103» города Челябинска (контрольная группа)

| ФИО обучающегося | Набранные баллы | Уровень мотивации |
|-------------------------|------------------------|--------------------------|
| Мария К. | 13 | В |
| Дмитрий П. | 10 | С |
| Светлана К. | 9 | С |
| Алла В. | 12 | В |
| Мария П. | 7 | С |
| Михаил Н. | 15 | В |
| Арсений М. | 10 | С |

Количество замотивированных обучающихся в контрольной группе составляет 43 % в 5.2 классе. Мотивация снижена у 57 % пятиклассников.

Опираясь на ответы обучающихся контрольной группы, можно утверждать, что 28 % приходят на урок иностранного языка и уходят с него в отрицательном расположении духа. С нейтральным или положительным настроением обучаются 72 % детей 5.2 класса.

Уровень внутренней мотивации к изучению иностранного языка в контрольной группе представлен также в процентах ниже в виде рисунка 3 и рисунка 4.

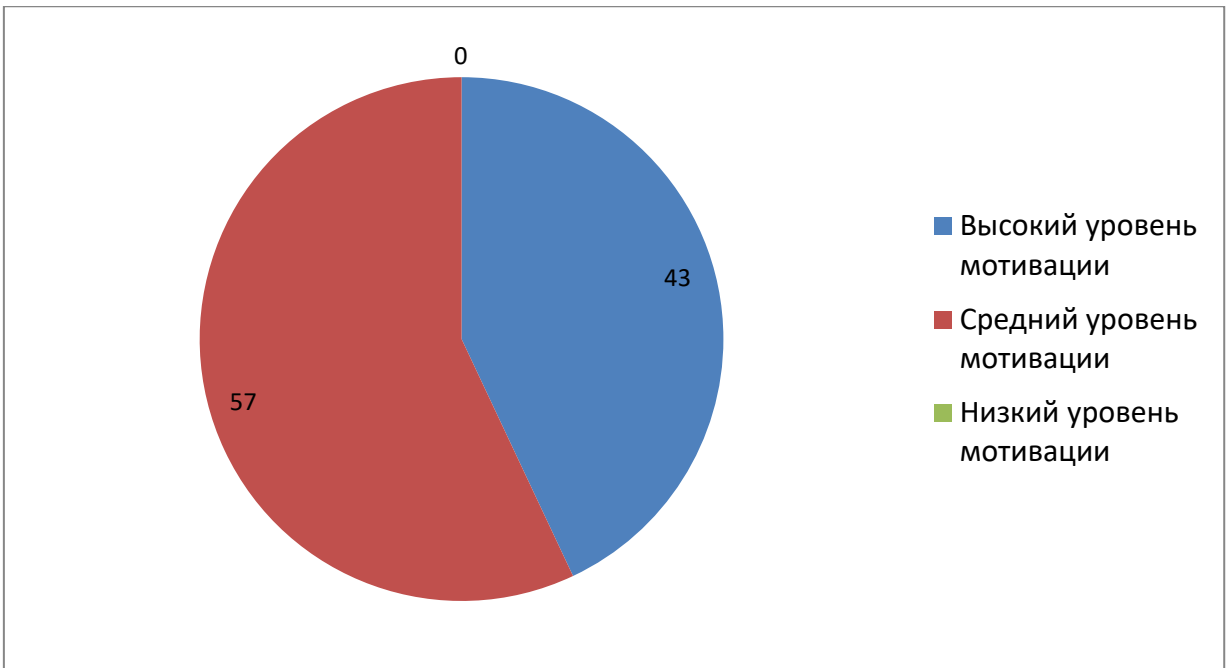


Рисунок 3 – Уровень внутренней мотивации на момент начала эксперимента в 5.2 классе МБОУ «СОШ № 103» города Челябинска (контрольная группа)

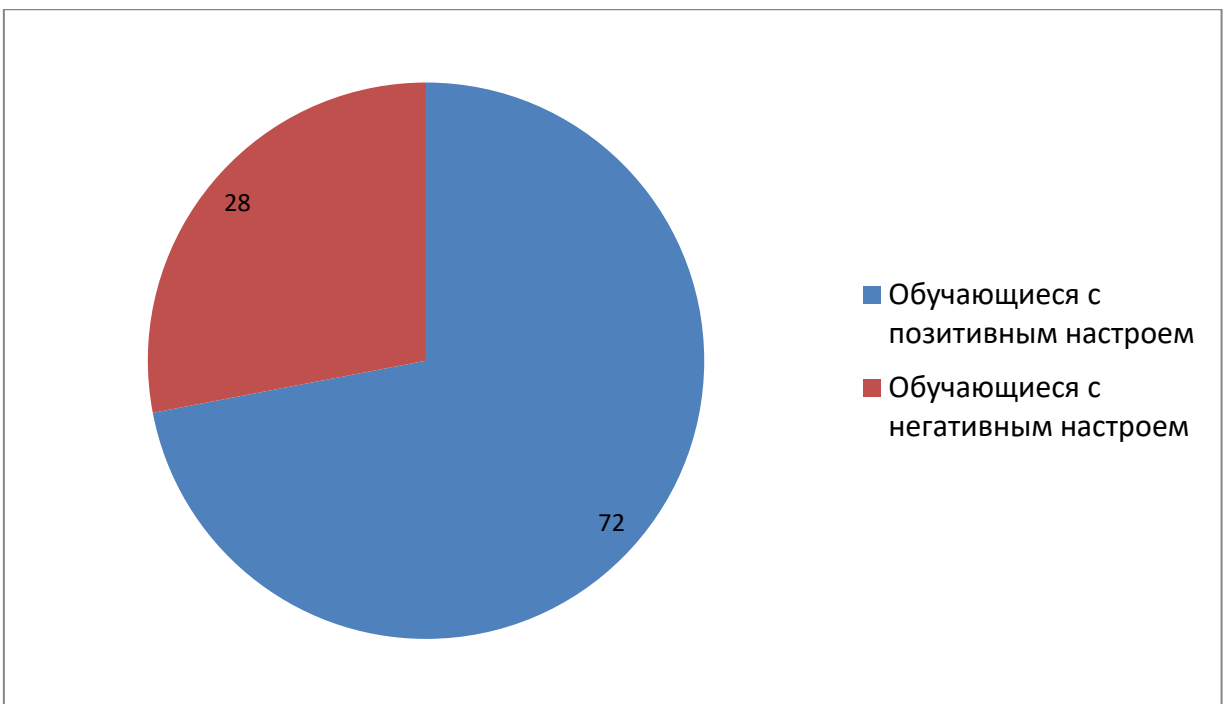


Рисунок 4 – Общее настроение на момент начала эксперимента в 5.2 классе МБОУ «СОШ № 103» города Челябинска (контрольная группа)

Таким образом, изучив результаты доэкспериментального анкетирования в двух группах и сравнив их между собой, мы определили,

что уровень мотивации в экспериментальной и контрольной группах находится практически на одном уровне.

На следующем этапе мы разработали комплексную систему, построенную на основе геймификации, которая является дополнением к основной учебной программе обучения немецкому языку.

За период прохождения практики (14.09.2020 – 17.10.2020) в МБОУ «СОШ №103» в 5.3 классе нами были пройдены следующие темы: die Schule, die Märchenfiguren, die Sommerferien, die Tiere, die deutschen Städte. Опираясь на учебную программу пятого класса, а также учитывая психолого-педагогические особенности обучающихся, их интересы, которые были определены в ходе беседы на доэкспериментальном этапе, мы составили комплекс мероприятий на основе метода геймификации. Представим характеристику содержания данной методики.

Геймификация включает в себя следующие игровые элементы [50, с. 274]:

- наделение обучающихся ролями, определение качеств персонажей, их отличительных черт, положительных и отрицательных сторон;
- определение уровней сложности в процессе обучения;
- создание системы оценивания и поощрения;
- использование интерактивных игр;
- ведение рейтинга обучающихся;
- создание обратной связи.

Рассмотрим каждый пункт подробно.

В начале эксперимента обучающимся было предложено выбрать, каким персонажем они хотят быть на протяжении игры. Обучающиеся распределили между собой следующих сказочных персонажей: Leon aus Brawl Stars, Pinocchio, Lord Voldemort, der gestiefelte Kater, Mabel aus Gravity Falls, Wendy aus Gravity Falls, Schneewittchen, Hermine, das Schwein aus Minecraft, Ryan Cooper aus Need for Speed, der Lebkuchenman, Dornröschen, Gordon Freeman aus Half Life. Помимо этого, в течение всего времени пока

длился эксперимент, обучающиеся должны были подписывать свои работы именем выбранного персонажа. Затем была проведена беседа, в ходе которой обучающиеся вместе с учителем обсудили, какими качествами обладают их персонажи, чем они отличаются от других, почему они выбрали именно этого героя. Такой психологический прием, при котором обучающийся соотносит себя со сказочным персонажем, помогает с одной стороны учителю лучше понять как каждого обучающегося, так и класс в целом: место отдельного обучающегося в коллективе, систему их взаимоотношений. А с другой стороны, это позволяет также и самому обучающемуся точнее узнать себя [56, с. 7].

При внедрении геймификации в процесс обучения важно понимать, что даже при использовании различных поощрительных элементов мотивация обучающихся может снижаться, если их уровень владения предметом постоянно будет находиться на одном уровне. Поэтому мы создали систему уровней сложности, которая основывается на учебнике «Немецкий язык. 5 класс» Бим И.Л., Рыжова Л.И. [14]. Так как именно по нему проходят занятия в экспериментальной группе.

Уровни сложности представлены ниже на рисунке 5.



Рисунок 5 – Уровни сложности

Таким образом, обучающиеся переходят на новый уровень, овладев определенными навыками и умениями, соответствующими их учебной программе. Важно также отметить, что переход осуществлялся, если не было задолженностей по предмету.

При переходе на новый уровень сложности, а также при активной работе на уроке, групповой работе, успешном выступлении перед классом, обучающиеся получали жетоны в виде наклеек (Рисунок 6).



Рисунок 6 – Вид жетонов, которые получали обучающиеся в качестве дополнительной мотивации

Система поощрений представлена ниже в таблице 5.

Таблица 5 – Система оценивания и поощрения в ходе экспериментального этапа

| Вид деятельности | Количество жетонов |
|----------------------------|--------------------|
| Активная работа на уроке | 1 |
| Групповая работа | 1 |
| Индивидуальное выступление | 2 |
| Переход на новый уровень | 3 |

Количество заработанных жетонов у обучающихся подсчитывалось в конце каждого занятия и заносилось в общий рейтинг.

Помимо этого, в начале некоторых занятий проводилось «Колесо Фортуны», когда каждый обучающийся мог заработать определенный бонус. Школьник «крутил» колесо, изображенное на экране, и в зависимости от того, на каком делении остановится стрелка, получал или не получал вознаграждение. Колесо включало в себя следующие секции:

- «noch einmal» - обучающийся может прокрутить колесо еще раз;
- «dein Glück! +1» - обучающийся получает 1 балл;
- «dein Glück! +2» - обучающийся получает 2 балла;
- «ups :(» - обучающийся пропускает ход, остается без бонуса.

Общий вид «Колеса Фортуны» изображен на рисунке 7.

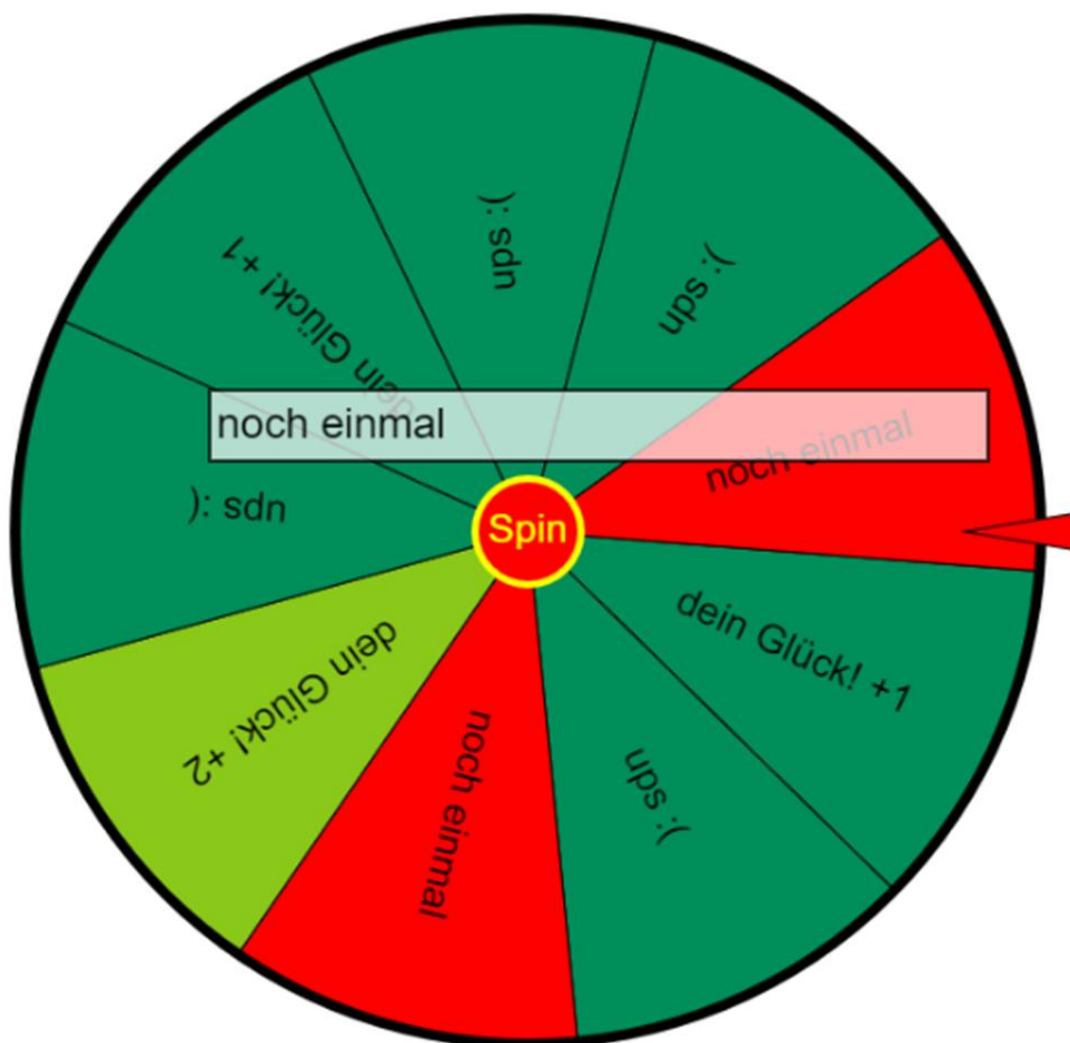


Рисунок 7 – Колесо Фортуны

В ходе эксперимента на разных этапах урока нами были использованы интерактивные методы обучения, такие как работа в малых группах, использование ИКТ, ролевая игра, мозговой штурм, Броуновское движение, задания на время, создание кластера.

«Im Schulhof»

Цель: отработка и закрепление лексики по теме «die Schule», формирование умения знакомиться на немецком языке.

Обучающиеся должны были представить себя в роли родителей, которые знакомятся друг с другом на школьном дворе и разыграть диалог по предложенному образцу, используя пройденную лексику.

Модель диалога:

- Guten Tag! Ich bin _____. Ich heiÙe _____.
- Guten Tag! Freue mich, _____. Ich bin _____. Und wo wohnen Sie?
- Wir wohnen _____.
- Also, nicht weit von der Schule! Schön!

«Der gestiefelte Kater»

Для отработки лексики по теме «Märchenfigur» обучающиеся были разбиты на 3 группы, каждая из которых получила следующие задания:

- соотнести изучаемые лексические единицы с их иллюстрациями;
- вставить пропущенные слова в тексте в правильной грамматической форме (см. Приложение 2).

Участники команды, которая быстрее всех правильно справилась с упражнениями, получали по одному жетону. Целью такого этапа помимо закрепления языкового материала было развитие навыка работы в команде, умение находить общий язык, идти на компромиссы.

«Was machen die Kinder in Sommerferien?»

Цель: обобщение информации по теме, активизация изученной лексики и навыков употребления глаголов в Perfekt.

Обучающиеся должны были ответить на вопрос учителя, чем обычно занимаются дети на летних каникулах. В помощь детям была страница 17 в учебнике «Немецкий язык. 5 класс» Бим И.Л., Рыжова Л.И.. Полученные ответы записывались на доску, образуя схему со следующими фразами:

- im Fluss baden;
- Automodelle basteln;
- Rad fahren;
- im Garten arbeiten;
- schaukeln;
- Skateboard fahren;
- in der Sonne liegen;
- Bücher lesen;
- faulenzten;
- Filme sehen;
- mit den Freunden spazieren gehen;
- Ausflüge mit dem Auto machen;
- Würstchen grillen;
- Karussell fahren;
- Pilze und Beeren suchen;
- Äpfel und Birnen pflücken;
- um die Wette laufen.

Затем обучающиеся в роли интервьюеров получили задание опросить других, что они делали на летних каникулах, используя вопрос «Was hast du in Sommerferien gemacht?» (Броуновское движение). Полученные ответы дети записывали, а затем вместе с учителем анализировали и составляли статистику, чем обучающиеся в их классе больше всего занимались на летних каникулах.

Такая форма работы способствует развитию умения анализировать и обобщать информацию, делать выводы.

«die Tiere»

Цель: активизация лексики по теме «die Tiere», закрепление грамматического материала «Substantive im Plural»

Обучающиеся работают в паре. Каждая пара получает карточки с 6 разными животными. Задача первого обучающегося – образовать предложение по образцу: Das ist die Kuh/ das Pferd/ das Schwein/... Задача его партнера – повторить предложение, используя название животного во множественном числе: Das sind die Kühe/ die Pferde/ die Schweine/...

«Unsere Traumstadt»

Цель: закрепление и активизация лексики по теме «deutsche Städte», формирование навыков работы в команде, умения выступать на публике.

Обучающиеся работают в 3 группах. Каждая группа должна изобразить на ватмане, как должен выглядеть их город мечты, и подготовить выступление, где они описывают его, используя пройденный лексический материал.

В процессе проведения фонетических зарядок нами также использовались элементы геймификации, что, в свою очередь, позволяло повысить мотивацию обучающихся.

«Gib mir deine Hand»

Gib mir deine Hand, komm, gib mir deine Hand!

Deine Hand in meine Hand, meine Hand in deine Hand,

Und schon sind wir bekannt.

Обучающиеся пели песню и повторяли движения учителя, имитирующие знакомство. Таким образом, они не только отдыхали, меняли вид деятельности, но и отработывали употребление глаголов в повелительном наклонении, притяжательных местоимений и конструкции «bekannt sein».

«Old Mac Donald hat ein Haus»

Old Mac Donald hat ein Haus,

Hi – A – Hi – A – Ho.

Da schaut ein Hund zum Fenster raus,

Hi – A – Hi – A – Ho.

Der macht wau, wau hier

Und macht wau, wau da,

Hier mal wau, da mal wau,

Überall machts wau, wau!

Old Mac Donald hat ein Haus,

Hi – A – Hi – A – Ho.

Pferd – ihh, ihh...

Maus – piep, piep

Gans – quack, quack...

Schwein – quiek, quiek...

Kuh – muh, muh...

Huhn – gacker, gacker...

Katze – mia, mia...

Ритмичная песня в начале занятия настраивает обучающихся на рабочий лад, активизирует словарный запас по теме «die Tiere».

Таким образом, элементы геймификации позволяли сделать процесс обучения более увлекательным, формируя положительную мотивацию обучающихся на уроках иностранного языка.

Рейтинг обучающихся был представлен в виде таблицы лидеров, в которую были занесены 3 самых активных персонажа и их баллы, которые они заработали на протяжении всего времени. Общий рейтинг обучающихся обновлялся после каждого занятия. Таблица лидеров демонстрировалась обучающимся как итог работы при переходе на новый уровень сложности.

Таблица лидеров в классе на момент окончания эксперимента изображена на рисунке 8.

| Die Rangliste (таблица лидеров) | | |
|---------------------------------|---|------------------|
| Hermine |  | 38 Punkte |
| Pinocchio |  | 32 Punkte |
| Voldemort |  | 25 Punkte |

Рисунок 8 – Таблица лидеров в 5.3 классе на момент окончания эксперимента

Обратную связь, как преподаватель, так и обучающиеся получали в ходе рефлексии в конце занятия. Это позволило провести анализ и оценку как деятельности учителя, эффективность внедряемых методов, так и эмоционального состояния, заинтересованности самих обучающихся. В ходе эксперимента мы использовали следующие формы рефлексии:

- эмоциональную рефлексию: обучающиеся должны были в конце урока поднять большой палец руки вверх, если они находятся в хорошем настроении, или опустить его вниз, если им на уроке было скучно или их что-то расстроило;
- рефлексию деятельности: в начале урока обучающиеся получали карточки, на которых было нарисовано дерево с листочками, и карандаши зеленого, желтого и красного цветов (см. Приложение 3). В течение занятия пятиклассники раскрашивали листочки определенным цветом в зависимости от того, насколько правильно они выполнили упражнения. Зеленым цветом необходимо было раскрашивать листочек, если школьник выполнил упражнение правильно. Желтым – если в

упражнении были допущены 1-2 ошибки. И красным – если задание было выполнено неверно. В конце урока обучающиеся анализировали по своим листочкам работу на уроке. Им необходимо было назвать 3 момента, которые у них хорошо получились на уроке, и предложить одно действие, которое поможет им улучшить свои результаты в следующий раз;

- рефлексию содержания материала: в конце занятия обучающиеся получали карточки с небольшим опросом (см. Приложение 4). Отвечая на вопросы, обучающиеся оценивали свою активность и настрой на уроке, а также давали обратную связь преподавателю.

Так, по мнению обучающихся, их оценки стали лучше. Многие из них стали с большим интересом слушать учителя на уроке. Часть из них стала усерднее работать, чтобы заработать больше баллов, чем их одноклассники. Обучающимся понравилось играть роль персонажа, получать жетоны и выполнять интересные задания. С другой стороны, некоторым было неприятно ощущение проигрыша, так как они заработали меньше жетонов, чем лидеры в классе. Но, несмотря на это, обучающиеся обобщили, что такой формат работы им приносил удовольствие, давал мотивацию для выполнения скучных на их взгляд заданий.

Кроме того, мы провели анкетирование, как и на доэкспериментальном этапе, чтобы сравнить показатели до и после эксперимента.

Результаты постэкспериментального анкетирования в экспериментальной группе приведены ниже в таблице 6.

Таблица 6 – Уровень внутренней мотивации по окончании эксперимента в 5.3 классе МБОУ «СОШ № 103» города Челябинска (экспериментальная группа)

| ФИО обучающегося | Набранные баллы | Уровень мотивации |
|-------------------------|------------------------|--------------------------|
| Полина М. | 10 | <u>С</u> |
| Полина Н. | 15 | В |
| Екатерина М. | 12 | В |

Продолжение таблицы 6

| | | |
|--------------|----|-----------------|
| Глеб Б. | 13 | <u>В</u> |
| Иван Б. | 13 | В |
| Егор И. | 10 | С |
| Милена Х. | 13 | В |
| Анна П. | 7 | <u>С</u> |
| Матвей С. | 13 | В |
| Дарья Г. | 12 | <u>В</u> |
| Светлана Т. | 14 | В |
| Лиана М. | 12 | <u>В</u> |
| Александр Я. | 9 | С |

Анализ постэкспериментального опроса показал, что количество обучающихся, имеющих высокий уровень мотивации, составляет 69 %. Соответственно, мотивация снижена у 31 %. Сравнив показатели, полученные до и после эксперимента, мы можем сделать следующий вывод: внутренняя мотивация к изучению иностранного языка после эксперимента изменилась у 5 обучающихся (данные выделены и подчеркнуты в таблице 5). При этом у 4 из них мотивация выросла, у 1 снизилась. Таким образом, общий показатель заинтересованности увеличился в классе за 2 месяца на 16 %. Число обучающихся с низким уровнем мотивации стало равно 0.

Кроме того, с плохим настроением приходят на урок иностранного языка и уходят с него согласно опросу после эксперимента 31 % обучающихся. При этом настроение 8 % из них зависит от наполненности урока: может быть положительным или отрицательным. В сравнении с анкетированием, проведенным до эксперимента, данный показатель уменьшился на 7 %. То есть общее настроение класса в течение урока иностранного языка улучшилось.

Уровень внутренней мотивации к изучению иностранного языка в экспериментальной группе представлен также в процентах ниже в виде рисунка 9 и рисунка 10.

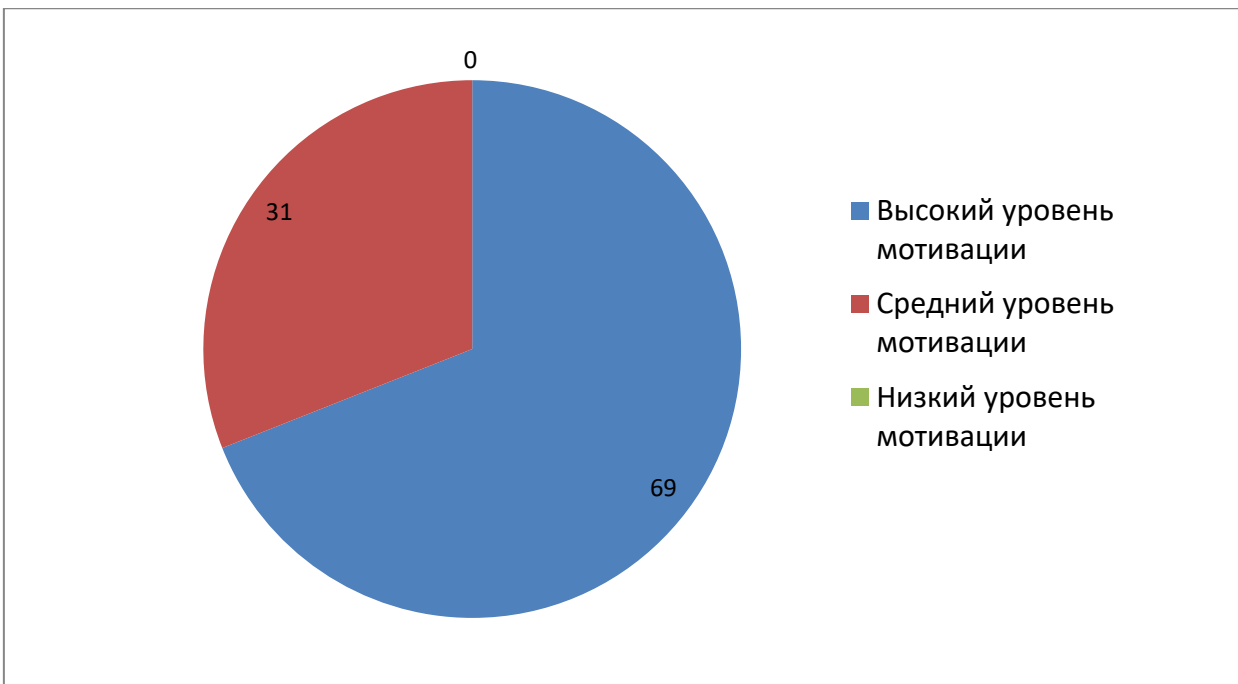


Рисунок 9 – Уровень внутренней мотивации по окончанию эксперимента в 5.3 классе МБОУ «СОШ № 103» города Челябинска (экспериментальная группа)

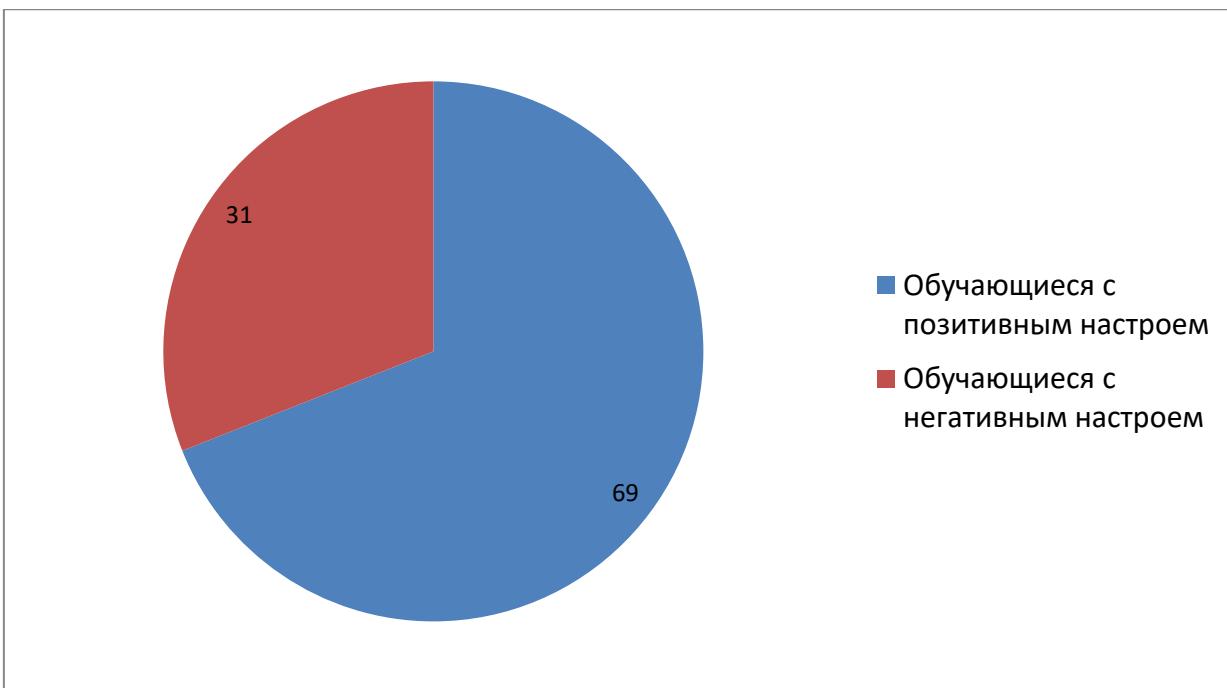


Рисунок 10 – Общее настроение по окончанию эксперимента в 5.3 классе МБОУ «СОШ № 103» города Челябинска (экспериментальная группа)

Результаты постэкспериментального анкетирования в контрольной группе приведены ниже в таблице 7.

Таблица 7 – Уровень внутренней мотивации по окончании эксперимента в 5.2 классе МБОУ «СОШ № 103» города Челябинска (контрольная группа)

| ФИО обучающегося | Набранные баллы | Уровень мотивации |
|------------------|-----------------|-------------------|
| Мария К. | 13 | В |
| Дмитрий П. | 12 | <u>В</u> |
| Светлана К. | 9 | С |
| Алла В. | 10 | <u>С</u> |
| Мария П. | 9 | С |
| Михаил Н. | 15 | В |
| Арсений М. | 10 | С |

Проанализировав ответы обучающихся, можно сделать вывод, что сниженную мотивацию имеют 57 %. Число замотивированных обучающихся составляет 43 %. Сравнив показатели анкетирования до и после эксперимента, мы можем сделать вывод, что уровень мотивации изменился у 2 обучающихся. У одного мотивация к изучению иностранного языка повысилась, у другого, наоборот, понизилась. Таким образом, общая заинтересованность в классе не изменилась.

Общее настроение в классе осталось также положительно-нейтральным. Только 28 % обучающихся считают урок иностранного языка скучным.

Уровень внутренней мотивации к изучению иностранного языка в контрольной группе представлен также в процентах ниже в виде рисунка 11 и рисунка 12.

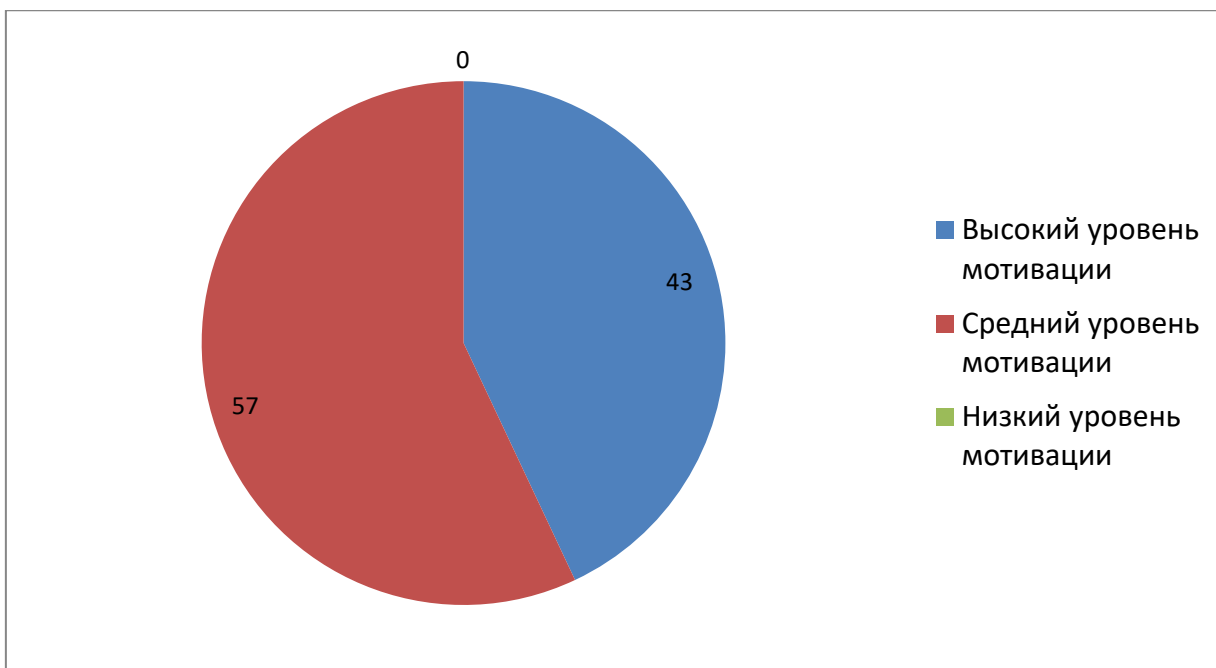


Рисунок 11 – Уровень внутренней мотивации по окончании эксперимента в 5.2 классе МБОУ «СОШ № 103» города Челябинска (контрольная группа)



Рисунок 12 – Общее настроение по окончании эксперимента в 5.2 классе МБОУ «СОШ № 103» города Челябинска (контрольная группа)

Представленные диаграммы наглядно показывают разницу между уровнем внутренней мотивации в экспериментальной группе после внедрения геймификации в учебный процесс. Также мы можем сделать

вывод, что мотивация у обучающихся 5.3 класса значительно выросла по сравнению с обучающимися контрольной группы. Результаты, полученные в ходе эксперимента, доказывают эффективность разработанного нами комплекса на основе геймификации.

Таким образом, мы доказали, что использование метода геймификации в процессе обучения иностранному языку способствует повышению мотивации среди обучающихся. Применение игровых элементов в экспериментальной группе привело к тому, что в коллективе стал преобладать в большей степени позитивный настрой, отношение обучающихся к изучению иностранного языка изменилось в лучшую сторону. Они с энтузиазмом стали выполнять как упражнения на уроке, так и домашние задания. Активность на уроке и заинтересованность в предмете увеличились.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

Таким образом, мы разработали и апробировали учебный комплекс на основе геймификации в период с 14.09.2020 по 17.10.2020 в МАОУ «СОШ №103» города Челябинска. В качестве экспериментальной группы выступал 5.3 класс, в качестве контрольной – 5.2 класс. Апробация происходила в несколько этапов: доэкспериментальное анкетирование, разработка системы обучения с внедрением геймификации, экспериментальное обучение, постэкспериментальное анкетирование и подведение итогов. Нами были использованы следующие методы исследования: анкетирование, беседа, опрос, педагогическое моделирование, наблюдение, эксперимент, анализ, обобщение и метод эмпирических оценок.

Этап доэкспериментального анкетирования включал в себя письменный опрос обучающихся и беседу с целью выяснения их интересов и уровня мотивации к изучению иностранного языка. Также мы изучили школьную документацию, чтобы определить уровень знания языка пятиклассников, и проанализировали полученные результаты. Беседа и анкетирование до начала эксперимента показали положительный настрой обучающихся к внедрению игровых технологий в процесс изучения иностранного языка. Кроме того, мы определили, что показатель мотивации в контрольной и экспериментальной группах находится примерно на одном уровне: 53 % обучающихся были замотивированы в изучении иностранного языка в экспериментальной группе, у 47 % мотивация была снижена; соответственно в контрольной группе 43 % обучающихся обладали высокой мотивацией, а 57 % – сниженной.

На основе полученных данных мы разработали учебный комплекс на основе геймификации, опирающийся на индивидуальные, психолого-педагогические особенности обучающихся, их интересы и школьную программу. Данный комплекс состоял из следующих игровых элементов:

определенные ролевых установок, уровней сложности, системы поощрения и рисков, интерактивных заданий, рейтинга обучающихся и обратной связи.

На постэкспериментальном этапе анкетирования мы также провели письменный опрос и беседу, чтобы сравнить показатели контрольной и экспериментальной групп с их результатами до начала эксперимента и между собой. Проанализировав полученные данные, мы смогли установить, что уровень мотивации в экспериментальной группе вырос на 16 %. В то время, как в контрольной группе заинтересованность в изучении иностранного языка среди обучающихся не изменилась. Кроме того, постэкспериментальная беседа с экспериментальной группой показала, что в классе повысился общий настрой удовлетворенности, коллектив стал более сплоченным.

Опираясь на данные результаты, мы можем сказать, что доказали эффективность геймификации на уроке иностранного языка для формирования положительной мотивации обучающихся.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В рамках выбранной темы было осуществлено исследование эффективности и актуальности метода геймификации как фактора повышения уровня мотивации обучающихся на уроке иностранного языка. По итогам опытно-экспериментальной работы были достигнуты следующие результаты.

На основе теоретического анализа литературы по проблеме исследования было раскрыто понятие «геймификация» и ее особенности применения на уроке иностранного языка.

На сегодняшний день нет одного общего определения понятия «геймификация». Одни авторы описывают данный метод как использование подходов, характерных для компьютерных игр, для неигровых процессов с целью привлечения пользователей и потребителей, повышения их вовлеченности в решение прикладных задач. Другие – как применение игровых техник для решения неигровых задач. Однако все они сходятся в одном: геймификация не превращает процесс в игру, а лишь имитирует ее, используя внешние механизмы вовлечения, неявно влияя на мотивацию и поведение обучающихся.

В нашей работе мы придерживались определения Ворониной Т.П., которая считает геймификацию способом решения реальных проблем при помощи игровых элементов и методик.

К специфике внедрения геймификации в процесс обучения иностранному языку в школе относятся следующие элементы: мгновенный эмоциональный отклик обучающихся, высокая вовлеченность и активность во время урока, эффективное овладение иноязычным материалом. Геймификация базируется на 3 уровнях: динамика, механика, компоненты игры. И внедряется в процесс обучения на 5 этапах: define, delineate, describe, devise, don't forget, deploy.

Данный метод реализует на уроке иностранного языка следующие дидактические принципы: принцип сознательности и активности обучающихся, наглядности, последовательности и систематичности, индивидуальности обучения, доступности и посильности, прочности усвоения иноязычного материала.

Он предполагает такие методы и приемы обучения, которые обеспечивают простоту и доступность изучаемого материала для всех обучающихся, создают атмосферу сопричастности в коллективе, включают в себя фрагментацию учебного процесса, постепенное усложнение учебного материала и заданий на его основе «путем игрока», постоянную измеримую обратную связь со стороны преподавателя и использование компьютерных технологий. Именно поэтому мы выдвинули гипотезу о том, что данная методика будет эффективной для повышения мотивации обучающихся на уроке иностранного языка.

Чтобы доказать эту гипотезу, нами был проведен эксперимент в период с 14.09.2020 по 17.10.2020 в МБОУ «СОШ №103» города Челябинска. В качестве экспериментальной группы выступал 5.3 класс, в качестве контрольной – 5.2 класс.

Опытно-экспериментальная работа проходила в несколько этапов: доэкспериментальное анкетирование, разработка системы обучения с внедрением геймификации, экспериментальное обучение, постэкспериментальное анкетирование и подведение итогов.

Этап доэкспериментального анкетирования включал в себя письменный опрос обучающихся и беседу с целью выяснения их интересов и уровня мотивации к изучению иностранного языка. Также мы изучили школьную документацию, чтобы определить уровень знания языка обучающихся, и проанализировали полученные результаты. Беседа и анкетирование до начала эксперимента показали положительный настрой обучающихся к внедрению игровых технологий в процесс изучения иностранного языка. Кроме того, мы определили, что показатель мотивации

в контрольной и экспериментальной группах находится примерно на одном уровне: 53 % обучающихся были замотивированы в изучении иностранного языка в экспериментальной группе, у 47 % мотивация была снижена; соответственно в контрольной группе 43 % обучающихся обладали высокой мотивацией, а 57 % – сниженной.

На основе полученных данных мы разработали учебный комплекс с применением метода геймификации, опирающийся на психолого-педагогические особенности обучающихся, их интересы и школьную программу. Данный комплекс состоял из следующих игровых элементов: определенные ролевых установок, уровней сложности, системы поощрения и рисков, интерактивных игр, рейтинга обучающихся и обратной связи.

На постэкспериментальном этапе анкетирования мы также провели письменный опрос и беседу, чтобы сравнить показатели контрольной и экспериментальной групп с их результатами до начала эксперимента и между собой. Проанализировав полученные данные, мы смогли установить, что уровень мотивации в экспериментальной группе вырос на 16 %. В то время, как в контрольной группе заинтересованность в изучении иностранного языка среди обучающихся не изменилась. Кроме того, постэкспериментальная беседа с экспериментальной группой показала, что в классе повысился общий настрой удовлетворенности, коллектив стал более сплоченным. Следовательно, разработанный нами комплекс на основе геймификации является эффективным, но для более качественных результатов требуется увеличение длительности экспериментального этапа исследования.

Таким образом, выдвинутая гипотеза была доказана, цель исследовательской работы – достигнута. Апробированная методика обнаружила положительное воздействие на повышение уровня мотивации к изучению иностранного языка среди обучающихся пятых классов и может быть рекомендована для внедрения с учетом выдвинутых методических рекомендаций.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Азимов Э.Г. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). / Э.Г. Азимов, А.Н. Щукин. – М.: Издво ИКАР, 2009. – 448 с.
2. Апатова Н.В. Информационные технологии в школьном образовании. М: Юрайт, 2014. – 284 с.
3. Арефьев Г.И. Групповая форма работы на уроках немецкого языка // Иностранные языки в школе. – 2014. – №5. – С.15–17.
4. Ариян М.А. Социально-развивающий подход к обучению иностранным языкам в средней школе // Иностранные языки в школе. – 2012. – №10. – С. 2–8.
5. Артемов В.А. Психология обучения иностранным языкам. – М.: Просвещение, 2009. – 432 с.
6. Бабанский Ю.К. Выбор методов обучения в средней школе. – М.: Педагогика, 2011. – 176 с.
7. Бабанский Ю.К. Методы обучения в современной общеобразовательной школе. – М.: Просвещение, 1995. – 158 с.
8. Бабинская П.К., Практический курс методики преподавания иностранного языка – Минск : Тетра систем, 2015. – 237 с.
9. Бабкина Н.В. Использование игр и упражнений в учебном процессе // Начальная школа. – 2008. – №4. – С. 23–28.
10. Банникова Л.С. Методика преподавания иностранных языков и технические средства обучения: Часть I. / Л.С. Банникова. – Гомель : УО «ГГУ им. Ф. Скорины», 2016. – 82 с.
11. Бескултанова Л.А. Использование игровых технологий при обучении иностранному языку // Вектор науки Тольяттинского государственного университета. – 2013. – №3. – С. 30–33.

12. Бердичевский А.Л. Современные тенденции в обучении иностранному языку в Европе // Русский язык за рубежом, 2012. – №2. – С. 34–41.
13. Бершадский М.Е. Дидактические и психологические основания образовательной технологии / М. Е. Бершадский, В. В. Гузеев. – М.: Педагогический поиск, 2013. – 256 с.
14. Бим И.Л., Рыжова Л.И. Методика обучения иностранным языкам как наука и проблемы школьного учебника. «Немецкий язык. 5 класс» – М.: Наука, 1977. – 288 с.
15. Блюменфельд Г.В. Педагогический опыт использования проектов. – М.: Педагогика, 2010. – 231 с.
16. Бонуэл Ч.К., Сазерлент Т.Е. Непрерывность активного обучения, выбор интерактивных методов деятельности для активизации учебной работы школьников. – Уфа : БГУ центр проблем развития образования, 2015. – 126 с.
17. Бурмакина Л. Ролевые игры на уроках немецкого языка. М.: Педагогика, 2014. – 326 с.
18. Бычкова Е.В., Гончаренко А.Л. Развитие интереса к иностранному языку у младших школьников // Иностранные языки в школе. – 2008. – № 1. – С. 51–53.
19. Виноградов В.А., Скворцов Л.В Информационные потребности и информационная культура // Теория и практика общественно научной информации. – М.: Наука, 2010. – №4. – С. 23–26.
20. Витлин, Ж.Л. Эволюция методов обучения иностранным языкам в XX веке / Ж.Л. Витлин // Иностранные языки в школе. – 2011. – № 2. – С. 23–29.
21. Воронина Т.П., Кашицин В.П., Молчанова О.П. Образование в эпоху новых информационных технологий. М.: Просвещение, 2016. – 322 с.

22. Гаврилова Е.Д. Дидактические игры как средство развития креативного мышления учащихся: дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01. СПб., 2002. – 155 с.
23. Гальскова Н.Д. Теория обучения иностранным языкам: лингводидактика и методика. М.: Изд. центр «Академия», 2008. – 238 с.
24. Гез Н.И. Методика обучения иностранным языкам в начальной школе: учебник. – М.: Высш. шк., 2012. – 367 с.
25. Дьяконова О.О. Понятие «эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике // Сибирский педагогический журнал. – 2012. – №6. С. 182–185.
26. Елухина Н.В. Интенсификация обучения аудированию на начальном этапе // Иностранные языки в школе. – 2013. – №5. – С. 10–15.
27. Елухина Н.В. Основные трудности аудирования и пути их преодоления // Иностранные языки в школе. — 2012. — № 1. — С. 15–18.
28. Елухина Н.В. Преодоление основных трудностей понимания иноязычной речи на слух как условие формирования способности устно общаться // Иностранные языки в школе. – 2015. – № 4. – С.18–20
29. Журавлев А.П. Языковые игры на компьютере. Книга для учащихся старших классов средней школы. М.: Просвещение, 2014. – 144 с.
30. Зимняя И.А. Психология обучения иностранным языкам в школе. - М.: Просвещение, 2011. – 476 с.
31. Иванова Е.О. Теория обучения и информационном обществе. — М.: Просвещение, 2011. — 324 с.
32. Иванова Н.Н., Использование краеведческого материала в обучении иностранному языку (метод проектов) // Иностранные языки в школе. – 2006. – №4. – С. 55–56.

33. Кавтарадзе Д.Н. Обучение и игра. Введение в активные методы обучения. М.: Педагогика, 2012. – 327 с.
34. Карамышева Т.В. Изучение иностранных языков с помощью компьютера. В вопросах и ответах. СПб.: Просвещение, 2011. – 326 с.
35. Карпов И.В. Психологическая характеристика процесса понимания и перевода учащимися иностранных текстов // Сб. «Теория и методика учебного перевода», под ред. К.А. Ганшиной и И. В. Карпова. - М.: Просвещение, 2010. – С. 122–146.
36. Кашлев С.С. Технология интерактивного обучения. Брест: Белорусский верасень, 2015. – 176 с.
37. Кирилова Г.И. Информационные технологии и компьютерные средства в образовании // Educational Technology and Society. – 2010. – № 4. – С. 23–29.
38. Конышева А.В. Игра в обучении иностранному языку. Теория и практика. М.: Просвещение, 2008. – 225 с.
39. Назарова Т.М. Активизация учебно-познавательной деятельности младших школьников средствами дидактических игр (На примере учебного предмета «Иностранный язык»): дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 : Москва, 2002. – 155 с.
40. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования \ Под ред. Е.С. Полат. М.: Педагогика, 2012. – 197 с.
41. Обдалова О.А. Информационно-образовательная среда как средство и условие обучения иностранному языку в современных условиях // Язык и культура. – 2009. – №1. – С. 93–101.
42. Общеввропейские компетенции владения иностранным языком: изучение, преподавание, оценка. – М.: МГЛУ, 2003. – 256 с.
43. Коммуникативность обучения - в практику школы: из опыта работы. Книга для преподавателя. / Под редакцией Е.И. Пассова. - М.: Просвещение, 1985. – 126 с.

44. Павлов Я.Ю. Возможности применения геймификации в онлайн-обучении. — URL: <http://conference2014.iite.unesco.org/wp-content/uploads/2014/11/Pavlov-Kochina.pdf> (дата обращения: 28.05.2021).
45. Пейперт С. Переворот в сознании: дети, компьютеры и плодотворные идеи. М.: Педагогика, 2013. — 436 с.
46. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении и развитии : учебное пособие / П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров. — Москва: Моск. пед. ун-т, 1996. — 269 с.
47. Помелов В.А. Креативный потенциал компьютерных игр в контексте формирования инновационного мышления / В.А.Помелов // Вестник КемГУ. — 2014. — № 4. С. 60–67.
48. Роберт К.В. Современные информационные технологии в образовании: дидактические проблемы, перспективы использования. М: Школа-Пресс, 2014. — 265 с.
49. Садчиков И.А. Обучающие видеоигры, как одна из современных тенденций образования в России / Садчиков И.А., Ярина С.Ю., Сулова И.А.// Новые информационные технологии в образовании и науке: материалы X междунар. науч.-практ. конф. — Екатеринбург, 2017. — С. 216–220.
50. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии : учебное пособие/ Г.К.Селевко. — Москва: Народное образование, 1998. — 256 с.
51. Тихомиров О.К. Психология компьютерной игры. Новые методы и средства обучения. М.: Знание, 2008. — 125 с.
52. Шабалина О.А. Разработка обучающих компьютерных игр: как сохранить баланс между обучающей и игровой компонентой? / О.А.Шабалина// Образовательные технологии и общество. — 2013. — № 3. — С.587–602.

53. Шабалина О.А. Управление системой подготовки разработчиков программного обеспечения с использованием компьютерных игр: Дис. ...докт. техн. наук; спец. 05.13.10 / Шабалина Ольга Аркадьевна; Науч. конс. В.А.Камаев; ФГБОУ ВПО «Волгогр. гос. техн. ун-т». — Волгоград, 2013. — 343 с.
54. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б.Эльконин. — Москва: Владос, 1999. — 360 с.
55. Ярина С.Ю. Компьютерная игра как средство продвижения музейных фондов университета (на примере собственной разработки) / С.Ю.Ярина, И.А. Сулова // Инновации в профессиональном и профессионально-педагогическом образовании: материалы 22-й Международной научно-практической конференции. — Екатеринбург, 2017. — с. 294–298.
56. Barr A. The computer as tutorial laboratory: the Stanford VIP project. — URL: http://suppes-corpus.stanford.edu/techreports/IMSSS_260.pdf (дата обращения: 28.10.2020)
57. Brusilovsky P. Developing adaptive electronic textbooks on WWW / P. Brusilovsky, E. Schwarz. — Boston, 1996. — URL: <https://pdfs.semanticscholar.org/0c83/5446736c6cba69b068504e15fbd-de1cfa261.pdf> (дата обращения: 15.04.2021)
58. Ellis A. Resources, Tools, and Techniques for Problem Based Learning in Computing. — URL: <https://dl.acm.org/purchase.cfm?id=309825> (дата обращения: 15.04.2021)
59. Kay J. An individualised course for the C programming language — URL: <http://www.it.usyd.edu.au/~bob/kay-kummerfeld.html> (дата обращения: 29.10.2020)
60. Kölling M. Game Programming in Introductory Courses With Direct State Manipulation / M. Kölling, P. Henriksen // Proceed-ings of ITiCSE'05. — Lisbon, Portugal, 2005. — URL: <http://www.greenfoot->

center.de/download/pdf/2005-06-ITICSE-greenfoot.pdf (дата обращения:
28.10.2020).

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Содержание анкеты на выявление уровня мотивации обучающихся к изучению иностранного языка

1. Нравится ли тебе посещать урок иностранного языка?
Да.
Нет.
Затрудняюсь ответить.
2. С каким настроением ты обычно приходишь на урок иностранного языка?
Свой вариант ответа _____
3. А с каким настроением уходишь?
Свой вариант ответа _____
4. Как часто тебе бывает скучно/ не интересно на уроке иностранного языка?
Практически никогда.
Редко.
Очень часто.
5. Если бы тебе предложили оставить 3 предмета, которые ты будешь посещать, ты бы выбрал(а) урок иностранного языка?
Да.
Нет.
Затрудняюсь ответить.
6. Если учитель задерживает класс на перемене (по любым причинам), ты расстраиваешься?
Да.
Нет.
Иногда расстраиваюсь, иногда нет.
7. Ты часто рассказываешь родителям/друзьям о ситуациях, которые произошли на уроке иностранного языка?
Нет, редко.
Да, часто, о чем-то веселом/интересном.
Да, часто, о том, что меня расстроило.

Свой вариант ответа _____

8. Ты бы хотел(а), чтобы урок иностранного языка вел другой учитель?

Да.

Нет.

Затрудняюсь ответить.

9. Как ты считаешь, у тебя дружный класс?

Да.

Нет.

Затрудняюсь ответить.

10. У тебя в классе много друзей?

Да.

Нет.

Затрудняюсь ответить.



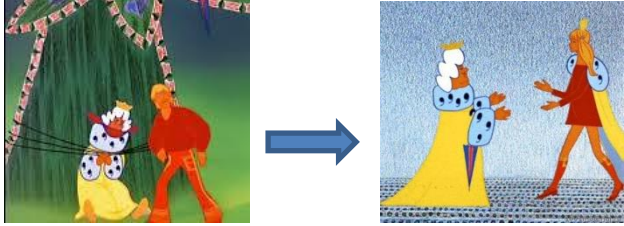

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Задания на закрепление лексического материала по теме

«Märchenfigur»

1. Sucht das passende (подходящую) Bild.

| | |
|--------------------------|---|
| 1) der Gestiefelte Kater | a)  |
| 2) die Stiefel | b)  |
| 3) der Esel | c)  |
| 4) der Zauberer | d)  |

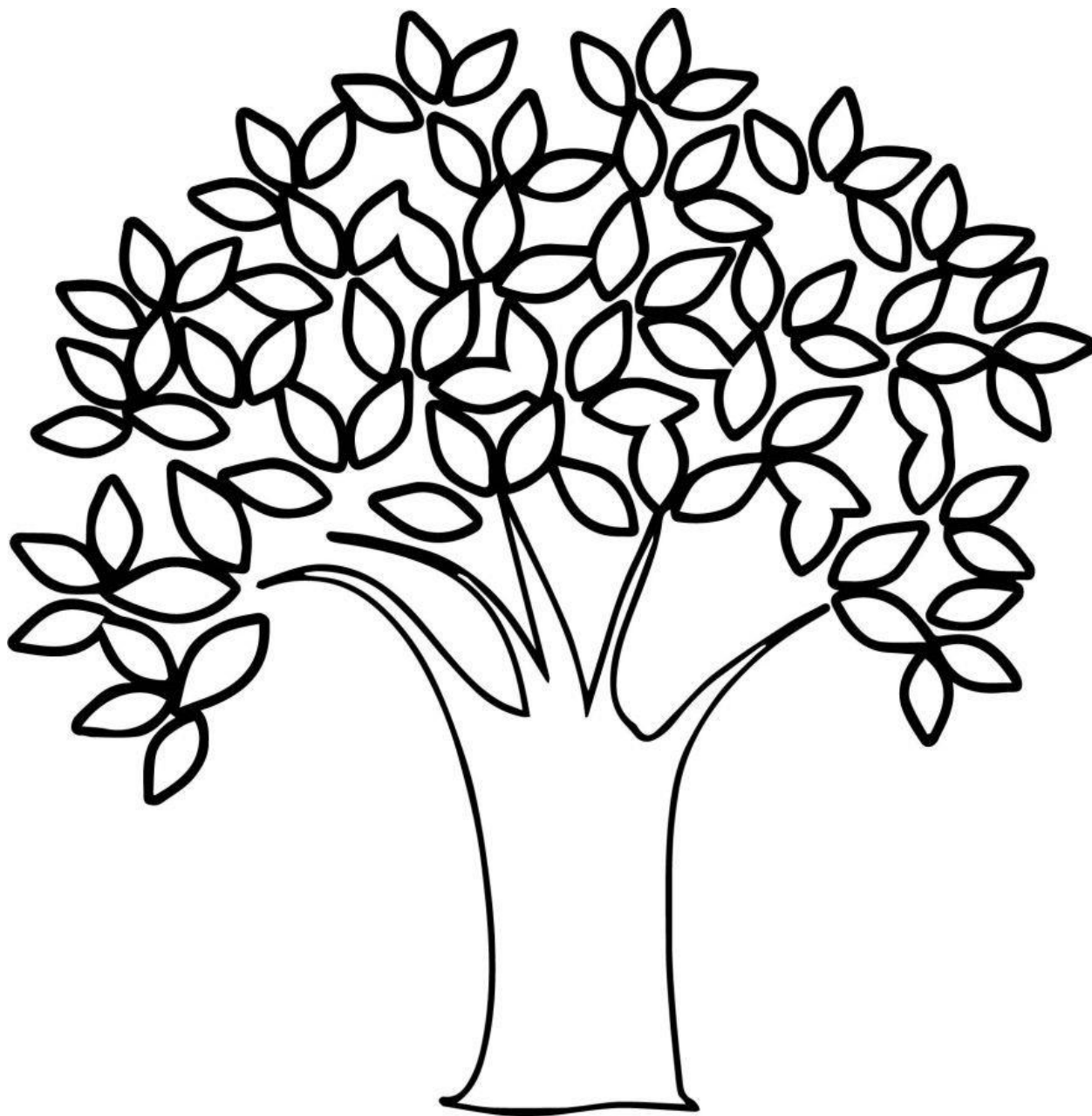
| | |
|---------------|--|
| 5) verwandeln |  e) |
| 6) befreien |  f) |
| 7) die Mühle |  g) |
| 8) der Riesen |  h) |

2. Fügt (вставьте) die fehlenden Wörter in der richtigen grammatischen Form ein.

_____ kommt aus einem Märchen der Brüder Grimm. Er ist tapfer, klug und _____. Er hat den König _____. Er hat _____ in eine Maus verwandelt. Er hat das Schloss von _____ _____.

Wörter: schlau, der Gestiefelte Kater, überlisten, der böse Zauberer, der Riesen, befreien.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3
Рефлексия деятельности



ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Таблица 8 – Опрос для рефлексии содержания материала

| | |
|---------------------------------|--|
| На уроке я работал... | активно/пассивно |
| Своей работой на уроке я... | доволен/не доволен |
| Урок для меня показался... | коротким/длинным |
| За урок я... | устал/не устал |
| Мое настроение на уроке... | стало хуже/стало лучше/не изменилось |
| Материал урока мне был... | понятен/не понятен интересен/скучен полезен/бесполезен |
| Домашнее задание мне кажется... | интересным/неинтересным легким/трудным |