

**Н. Ю. Шакирова** <https://orcid.org/0000-0002-4242-8721>

**Н. Н. Касаткина** <https://orcid.org/0000-0002-6757-9622>

**Н. А. Личак** <https://orcid.org/0000-0002-7659-6491>

**С. В. Данданова** <https://orcid.org/0000-0002-2240-1425>

### **Геймификация как средство эффективного изучения новой иностранной лексики**

Для цитирования: Шакирова Н. Ю., Касаткина Н. Н., Личак Н. А., Данданова С. В. Геймификация как средство эффективного изучения новой иностранной лексики // Ярославский педагогический вестник. 2020. № 5 (116). С. 82-87. DOI 10.20323/1813-145X-2020-5-116-82-87

Статья акцентирует внимание на способах интенсификации учебной деятельности студентов, на повышении уровня их мотивации и качества получаемых знаний в ходе изучения лексических единиц иностранного языка при использовании игровых технологий. Обосновывается эффективность геймификации как нового способа организации обучения, имеющего огромный педагогический потенциал. Доказывается, что применение инструментария различных игр в образовательном процессе повышает вероятность достижения поставленной цели, поскольку, используя игровые практики, геймификация не превращает реальность в игру, а дает студентам игровые установки, соотносящиеся с действительностью, для достижения профессиональных задач в контексте реальности. Авторами приведена методика использования современного сценария организации игровой деятельности студентов по любой теме. Она включает в себя компоненты использования игровых приемов на занятиях – word search, memory game, bingo, crossword puzzle. Навыки использования такого рода приемов помогают студентам в процессе обучения иностранному языку, мотивируя их на самостоятельную творческую работу и решение проблем в рамках геймификации, сопровождая весь образовательный цикл. Геймификация способствует изменению внешней мотивации на внутреннюю. Моделируя определенное поведение студентов, преподаватель тем самым повышает их интеграцию без осознания ими данного факта. Неосознанная вовлеченность активизирует непровольное внимание, что является наиболее эффективным средством усвоения до 90 % информации. Активные методы стимулируют студентов становиться главными участниками образовательного процесса, а работа в команде при выполнении задачи с элементами геймификации является важным фактором развития эмоционального контакта между всеми участниками. На помощь педагогу должны прийти современные образовательные платформы, на которых он будет подстраивать свой материал под уровень подготовки и мотивированности студентов.

Ключевые слова: геймификация, иностранный язык, лексика, преимущества для обучения, мотивация, психологический комфорт, электронные приложения.

**Shakirova N. Yu., N. N. Kasatkina, N. A. Lichak, S. V. Dandalova**

### **Gamification as a way to improve the effectiveness of learning new vocabulary**

The article focuses on ways to intensify the educational activities of students, to increase their motivation and the quality of knowledge obtained during the study of lexical units of a foreign language using game technologies. The article substantiates the effectiveness of gamification as a new way of organizing training, which has a huge pedagogical potential. It is proved that the use of tools for various games in the educational process increases the probability of achieving the goal, because using game practices, gamification does not turn reality into a game, but gives students game settings that correspond to reality to achieve professional tasks in the context of reality. The authors present a method of using a modern scenario for organizing students' play activities on any topic. It includes components for using game techniques in the classroom – word search, memory game, bingo, and crossword puzzle. Skills of using such techniques help students in the process of learning a foreign language, motivating students to independent creative work and solving problems within the framework of gamification, accompanying the entire educational cycle. Gamification helps to replace external motivation with internal motivation. By modeling certain behavior of students, the teacher increases their integration without their awareness of this fact. Unconscious involvement activates involuntary attention, which is the most effective means of assimilating up to 90 % of information. Active methods encourage students to become the main participants in the educational process. And teamwork when performing a task with gamification elements becomes an important factor in the development of emotional contact between all participants. To help the teacher should come modern educational platforms, where the teacher will adjust their material to the level of training and motivation of students.

Keywords: gamification, foreign language, vocabulary, advantages for learning, motivation, psychological comfort, electronic applications.

**Введение.** Интерес к проблеме геймификации в современном высшем образовании обусловлен как внутренними факторами – потребностями в улучшении качества образования за счет повышения эффективности образовательного процесса, так и внешними – в частности, нестабильной эпидемиологической обстановкой, вынуждающей форсировать переход на дистанционное обучение, среди требований к которому на первое место выходит повышение вовлеченности и создание надежной обратной связи между преподавателем и студентом. Под *геймификацией* мы понимаем способ передачи *образовательного контента* студенту в максимально доступной форме как в онлайн-режиме, так и оффлайн при *формировании у него устойчивой мотивации* к изучению иностранных языков.

**Цель исследования:** определить, обосновать и кратко охарактеризовать геймификацию как один из способов, позволяющих успешно решать поставленные задачи по обучению студентов иностранной лексики.

**Методы и методики исследования.** Для выявления положительного опыта использования элементов геймификации нами было опробовано на практике несколько зарекомендовавших себя как эффективные игр по изучению иностранного языка у студентов по специальности «Зарубежная филология». На протяжении 5 лет в программу по изучению лексики включались игровые технологии, способствовавшие изучению иностранного языка. Авторами изучались и синтезировались игровые методики преподавания иностранной лексики, анализировались и обобщались результаты, полученные студентами на практических занятиях. Материалы наблюдений были зафиксированы в проектной деятельности студентов.

**Обсуждение и дискуссия.** Исследователи О. В. Орлова, В. Н. Титова при характеристике феномена сходятся в определении геймификации как использования игровых элементов, игровых методик, принципов игры в неигровых ситуациях [Орлова, 2015; Титова 2019]. Однако в отдельных случаях в качестве инструментов геймификации F. Bellotti рассматриваются исключительно специальные цифровые технологии, характерные для компьютерных игр [Bellotti, 2009]. В ряде подходов наблюдаются ограничения целевой аудитории геймификации бизнесом, при этом под геймификацией В. В. Артамоновой понимается бизнес-стратегия, характеризующаяся применением прикладного программного обеспечения, характерного для компьютерных игр, в неигровых процессах

с целью привлечения пользователей и потребителей, повышения их вовлеченности в решение практических задач, использование продуктов, услуг [Артамонова, 2018]. Важно не забывать, что жизнь – это не только игра. Применение современных технологий должно обеспечивать формирование качеств, которые, по мнению Л. В. Байбородовой и Н. В. Тамарской, позволят молодому человеку быть востребованным, конкурентоспособным в обществе, умеющим мобильно перестраиваться, нести ответственность за результаты своей деятельности [Байбородова, 2020].

В данной статье будем рассматривать геймификацию как использование игровых элементов, ограниченных не игровым программным обеспечением бизнес-процессов, а целенаправленным ее применением в обучении. При использовании понятия геймификации в образовательном контексте будем опираться на интеграцию элементов игры, игровых технологий и игрового дизайна в процессе обучения, которые способствуют качественно изменению способа организации учебного процесса и приводят к повышению уровня мотивации, вовлеченности обучающихся, активизации их внимания и концентрации при решении учебных задач [Титова, 2019].

Следует отличать геймификацию от игры. Игра понимается нами как деятельность конкурирующих между собой сторон по достижению определенной цели, воссоздающая социальные отношения за счет наличия сюжета, ролей и правил. Вовлекаясь в игру, действуя согласно сюжету, принимая на себя те или иные роли, взаимодействуя с другими игроками и достигая поставленной цели, студенты реализуют свой личностный потенциал за пределами существующей реальности с единственной целью – получить удовольствие. В то же время геймификация подразумевает использование игровых элементов, техник и принципов игры для достижения профессиональных целей в неигровой реальности – в бизнесе (для повышения уровня продаж, лояльности клиентов и самих сотрудников), в межличностных отношениях (как, например, деятельность по командообразованию на предприятии), в образовании в форме сервисов и деятельности, направленных на формирование самых разнообразных навыков – от моделирования определенного поведения до запоминания новых слов. Подчеркнем, что, используя игровые практики, геймификация не превращает реальность в игру, а дает нам игровые установки, соотносящиеся с действительностью, для достижения профессиональных задач в контексте реальности [Орлова, 2015].

Основная цель геймификации – создать условия для вовлеченности студентов в учебный процесс. Опыт показывает, что мотивация на занятиях значительно повышается, если студенты используют игровой контент с элементами соревнования, а также если присутствуют риски, сопряженные с выходом студента из зоны комфорта, но приносящие, в случае преодоления, определенное вознаграждение. Ряд исследователей выделяют присутствующие в игре реализации творческого потенциала и импровизацию, эмоциональную составляющую, радость и удовольствие [Полесюк, 2012; Варенина, 2010].

Отметим и психологические аспекты использования геймификации при изучении иностранного языка. Эмоциональная составляющая игры напрямую влияет на запоминание. Чем больше обучаемый эмоционально вовлечен в процесс и испытывает положительные эмоции от игры, тем выше запоминание и усвоение материала. Особенностью игровой деятельности является способность полностью увлечь игрока и удерживать его внимание долгое время. Так, вовлеченность студента в игровой образовательный процесс повышается, растет его «личная причастность» [Полесюк, 2012] к овладению новой информацией, усвоение происходит через личное переживание в процессе собственного открытия нового знания. Именно к такой активной познавательной деятельности стремится преподаватель, используя техники геймификации на занятии.

Ряд исследователей уделяет особое внимание неосознанности вовлеченности, отмечая, что она способствует подмене внешней мотивации на внутреннюю [Титова, 2019]. Путем моделирования определенного поведения студентов преподаватель повышает их интеграцию без осознания ими данного факта. Неосознанная вовлеченность активизирует непроизвольное внимание, что является наиболее эффективным средством усвоения информации [Титова, 2019].

По степени участия обучаемых в освоении материала выделяются несколько методов обучения. К пассивным методам относят, например, лекции, тесты, где студенты выступают в роли пассивных слушателей и подчиняются указаниям преподавателя. Пассивные методы позволяют передавать большие объемы информации в ограниченных временных рамках. Активные методы характеризуются взаимодействием между студентом и преподавателем в ходе занятия, студенты становятся ведущими участниками образовательного процесса. Большую интеграцию в процесс предполагают интерактивные методы за счет взаимодействия преподавателя со студентами и студентов между

собой. Именно на таком взаимодействии строится вся деятельность с элементами геймификации. В ходе выполнения интерактивных заданий студенты закрепляют материал (что характерно для активных методов, например, дискуссий, семинаров), а также изучают новый. Восприятие и запоминание материала, доведенного посредством игровой деятельности, достигает уровня 90 % и приравнивается к «усвоению материала, примененного на практике» [Титова, 2019].

При использовании элементов геймификации на занятии студент занимает активную позицию, позицию на равных как с преподавателем, так и с другими студентами. Вместе с возможностью принимать самостоятельные решения равенство накладывает на студентов и ответственность за них. Это дает положительный эффект в части формирования социальной ответственности в коллективе, у обучающегося формируется чувство ответственности за свою команду. Успех команды в равной степени распространяется на каждого ее члена, всем приносит чувство удовлетворения от выполненной задачи. Именно оно, по мнению исследователей, выступает стимулом к дальнейшей работе, одним из основных мотивов для достижения результата [Полесюк, 2012; Бабаева, 2017].

Работа в команде при выполнении задачи с элементами геймификации – важный фактор развития эмоционального контакта между преподавателем и студентами, а также между самими студентами. Непринужденная обстановка игры с равным соперником дает ощущение посильности задания, снимает у студентов страх сделать ошибку, который в традиционных форматах директивного стиля взаимодействия между преподавателем и студентом представляет психологические сложности. Эмоциональный контакт дает основания для формирования устойчивой модели обратной связи, которая является одним из принципов успешного обучения как в классе, так и онлайн, например, в рамках дистанционного обучения.

Применение средств геймификации решает целый ряд психолого-педагогических проблем, считает Р. С. Полесюк [Полесюк, 2012], снимая барьеры в общении и формируя правильное речевое поведение. Деятельность с элементами геймификации служит ареной для тренировки так называемых гибких навыков, например, умения убеждать и аргументировать, представлять себя и работать в команде, нацеливаться на результат и управлять стрессом, планировать и ставить цель и др. [Говоров, 2018; Караваев, 2018]. Данные навыки, наряду с компетентностью, обуславливают успешность профессионала и все в большей степени ценятся в современном бизнес-пространстве.

Областью применения геймификации является любая сложная рутинная деятельность, вызывающая у студентов снижение интереса и продуктивности [Орлова, 2015]. Геймификация призвана сделать увлекательной необходимую работу, позволяя совершенствовать навыки без обращения к ролям и имитации.

На занятиях по домашнему чтению одна из важнейших задач – побудить студентов не только переводить новые слова, даже если их смысл понятен из контекста, но и выучивать их и употреблять в собственной речи [Погорелов, 2015]. Одним из эффективных методов на этапе узнавания новых слов является *word search*. Это головоломка по поиску слов, представляющая собой прямоугольную таблицу из букв, в которой нужно найти слова – вертикально, горизонтально и по диагонали, в прямом и обратном порядке, список искомых слов прилагается ниже. Можно играть на скорость парами или командами. В игру можно играть онлайн, используя один из доступных сервисов, при этом на экране активируется секундомер, что стимулирует эмоциональный отклик, вызывает концентрацию внимания и, как следствие, повышает усвоение материала. Далее можно предложить соревнование по употреблению новых слов. Каждая команда придумывает пять предложений (в одном предложении – одно новое слово) – наиболее вероятных контекстов для употребления нового слова. На месте нового слова оставляем пропуск. Команды по очереди зачитывают предложения, чтобы другие команды угадывали слова; при этом студенты и/или преподаватель могут корректировать значение, управление и/или сочетаемость [Scott, 2012].

Другим приемом геймификации является *memory game*, игра отлично подходит для заучивания устойчивых выражений. Каждое выражение разбивается так, что начало написано на одной карточке, а конец – на другой. Студенты в парах или в группах раскладывают карточки надписями вниз. Открывают по две карточки, и, если открытые карточки составляют выражение, игрок забирал их себе, если нет – кладет на прежние места и запоминает, где какие части фраз находятся, чтобы открыть нужные и составить полное выражение. Студенты с азартом стараются запомнить местоположение нужных карточек, в то время как рутинная лексическая работа по выучиванию фраз уходит на второй план, при этом цель достигается наиболее непринужденным образом в атмосфере соревнования. В игре присутствуют риски проигрыша, поскольку участник, составивший фразу верно, имеет право на второй ход и может выиграть все карточки. Риски обуславливают эмоцио-

нальную вовлеченность студентов и повышают произвольное внимание, направленное на изучение лексических единиц. В качестве закрепления можно предложить написать словарный диктант в парах – один студент диктует другому, и наоборот. Студенты с удивлением отмечают, насколько легко усваивается материал. Memory Game также доступна для игры в онлайн-режиме, что позволяет использовать ее при дистанционном обучении как для повышения вовлеченности в процесс [Karr, 2013], так и для развития эмоционального контакта между преподавателями и студентами и между самими студентами.

Рассмотрим еще один прием словарной работы – *bingo*, в котором отрабатывается перевод слов. Один из студентов получает список слов на английском языке, объявлять которые он будет на русском. Остальные получают карточки со словами на английском; услышав русский эквивалент своего слова на карточке, они вычеркивают его. Играть можно в несколько раундов, поэтому число карточек по крайней мере в два раза должно превышать число игроков. Игра требует предельной концентрации внимания, что улучшает усвоение.

Еще один прием работы со словарными единицами – *crossword puzzle (кроссворд)*. Работа проводится в парах или небольших группах. Пара получает одинаковый кроссворд, но пропуски слов – разные. Путем объяснения слов друг другу все заполняют кроссворд полностью. На первый план выходит не скорость реакции или концентрация внимания, а коммуникативные способности – умение объяснить партнеру значение слова. В качестве подготовки к игре студенты получают список новых слов, по словарю они находят их определения и выясняют сочетаемость. Генераторов кроссвордов в интернете достаточно много, однако сервиса для интерактивного группового решения кроссворда онлайн, к сожалению, мы не смогли найти. Опыт показал, что объяснение слов в кроссворде подходит и для дистанционного обучения иностранному языку на практических занятиях, поскольку создает речевые ситуации, мотив для спонтанного говорения в рамках предложенного словарного списка и определений. Более того, в связи с ограниченными возможностями контакта при удаленной работе на первый план коммуникации выходит именно вербальное общение, которое при очных занятиях студенты стремятся подкрепить или даже заменить невербальными сигналами, если коммуникативное задание кажется им сложным.

**Выводы.** В рамках данного исследования рассмотрена геймификация как внедрение игровой практики в неигровую реальность с целью более эффективного решения образовательных задач за

счет формирования мотивации студентов и повышения их вовлеченности в приобретение и усвоения знаний. Принимая во внимание принципы и психологические аспекты феномена, а также опыт применения игровых техник на занятиях, с уверенностью можно говорить о возможности использования геймификации в дистанционном обучении и необходимости повышать долю геймифицированного образовательного контента в образовании в целом. Для того, чтобы отвечать требованиям современных студентов в части модернизации образовательных технологий, эффективно решать поставленные перед преподавателем задачи по подготовке квалифицированных кадров в сжатые сроки, а также быть готовыми к глобальным вызовам, необходимо в большей степени использовать высокотехнологичные средства и максимально эффективный контент в предоставлении образовательных услуг. Данные меры, повышающие удовлетворенность студентов качеством предоставляемых услуг, напрямую влияют на успешность учебного процесса.

Преподавателю было бы удобно, если бы на образовательных платформах работали онлайн-сервисы для создания типовых игровых деятельностей – bingo, crossword puzzle, memory game, которые возможно подстраивать под конкретные задачи занятия. Чаще всего преподаватели сталкиваются с тем, что онлайн-сервисы предлагают игровой контент для отработки целых блоков информации – например, по целой теме или по грамматическому аспекту. Этого недостаточно, поскольку сам преподаватель должен иметь возможность адаптировать наполнение стандартной игровой формы, учитывая уровень аудитории, учебный материал, вплоть до самостоятельного выбора лексических единиц. Преподаватель не должен уметь программировать, чтобы адаптировать онлайн-сервис под свои задачи, сервисы должны быть удобными для пользователей. Возможно, использование различных способов геймификации будет расти, как и количество типовых игровых онлайн-форм для наполнения преподавателем.

#### Библиографический список

1. Артамонова В. В. Развитие концепции геймификации в XXI веке // ИСОМ. 2018. № 2-2. С. 37-43.
2. Бабаева А. В. Особенности геймификации при работе с трудовыми ресурсами: философский аспект / А. В. Бабаева, А. А. Клюев // Вестник Мининского университета. 2017. № 4 (21). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-geymifikatsii-pri-rabote-s-trudovymi-resursami-filosofskiy-aspekt> (Дата обращения: 01.08.2020).
3. Байбородова Л. В. Педагогические технологии для современного поколения / Л. В. Байбородова, Н. В. Тамарская // Ярославский педагогический вестник. 2020. № 3. С. 8-16.
4. Бредихина Н. С. Феномен геймификации в продвижении дистанционных образовательных услуг // Коммуникативные исследования. 2017. № 2 (12). С. 96-108.
5. Варенина Л. П. Геймификация в образовании // ИСОМ. 2014. № 6-2. С. 314-317.
6. Вепрева Т. Б. Лексика в обучении иностранным языкам // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки. 2010. № 6. С. 104-107.
7. Говоров А. И. Оценка актуальности разработки методов использования средств геймификации и игровых технологий в системах управления обучением / А. И. Говоров, М. М. Говорова, Ю. О. Валитова // Компьютерные инструменты в образовании. 2018. № 2. С. 39-54.
8. Зимица Д. В. Особенности реализации структурной геймификации на платформе WordPress для создания дистанционных обучающих курсов / Д. В. Зимица, О. О. Козак, В. И. Погорелов, Д. А. Шуклин // Вестник евразийской науки. 2016. № 3 (34). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-realizatsii-strukturnoy-geymifikatsii-na-platfome-wordpress-dlya-sozdaniya-distantsionnyh-obuchayuschih-kursov> (Дата обращения: 01.08.2020).
9. Караваев Н. Л. Анализ программных сервисов и платформ, обладающих потенциалом для геймификации обучения / Н. Л. Караваев, Е. В. Соболева // Концепт. 2017. № 8. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/analiz-programmnyh-servisov-i-platform-obladayuschih-potentsialom-dlya-geymifikatsii-obucheniya> (Дата обращения: 01.08.2020).
10. Миронова А. А. Геймификация в обучении русскому языку как иностранному // Метеор-Сити. 2017. № 2. С. 44-47.
11. Орлова О. В. Геймификация как способ организации обучения / О. В. Орлова, В. Н. Титова // Вестник ТГПУ. 2015. № 9 (162). С. 60-64.
12. Погорелов В. И. Сравнительный анализ методов структурной и содержательной геймификации для создания электронного учебного курса. Старт-2015: материалы Общероссийской молодежной науч.-техн. конф. / В. И. Погорелов, Д. В. Зимица, О. О. Козак. Санкт-Петербург: Балт. гос. техн. ун-т, 2015. 64 с.
13. Полесюк Р. С. Об эффективности использования игры при обучении иностранному языку // Вестник КемГУ. 2012. № 4. (52). Т. 4. С. 275-278.
14. Титова С. В. Теоретико-методические основы использования электронных образовательных ресурсов в обучении иностранным языкам / С. В. Титова, К. В. Александрова // Вестник Московского университета. Серия 19: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2018. № 3. С. 113-123.
15. Титова С. В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал / С. В. Титова, К. В. Чиркизова // Педагогика и психология образования. 2019. № 1. С. 135-152.

16. Bellotti F., Berta R., De Gloria A., Primavera L. Enhancing the educational value of video games. *Computers in Entertainment*, 2009. V. 7, no. 2, pp. 1-18.

17. Kapp K. M., Blair L., Blair R. *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice*. John Wiley & Sons, 2013. 480 p.

18. Scott A. D. *WordPress for Education*. Birmingham: Packt Publishing Ltd, 2012. 144 p.

19. *The Model for Introduction of Gamification into E-learning in Higher Education* / M. Urh, G. Vukovic, E. Jereb, R. Pintar // *Procedia – Social and Behavioral Sciences*. 2015. V. 197. P. 388-397.

### Reference list

1. Artamonova V. V. Razvitie koncepcii gejmifikacii v XXI veke = Development of the concept of gamification in the XXI century // *ISOM*. 2018. № 2-2. S. 37-43.

2. Babaeva A. V. Osobennosti gejmifikacii pri rabote s trudovymi resursami: filosofskij aspekt = Features of gamification during the work with human resources: philosophical aspect / A. V. Babaeva, A. A. Kljuev // *Vestnik Mininskogo universiteta*. 2017. № 4 (21). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-gejmifikatsii-pri-rabote-s-trudovymi-resursami-filosofskiy-aspekt> (Data obrashhenija: 01.08.2020).

3. Bajborodova L. V. Pedagogicheskie tehnologii dlja sovremennogo pokolenija = Pedagogical technologies for the modern generation / L. V. Bajborodova, N. V. Tamarskaja // *Jaroslavskij pedagogicheskij vestnik*. 2020. № 3. S. 8-16.

4. Bredihina N. S. Fenomen gejmifikacii v prodvizhenii distancionnyh obrazovatel'nyh uslug = The phenomenon of gamification in the promotion of distance educational services // *Kommunikativnye issledovaniya*. 2017. № 2 (12). S. 96-108.

5. Varenina L. P. Gejmifikacija v obrazovanii = Gamification in education // *ISOM*. 2014. № 6-2. S. 314-317.

6. Vepreva T. B. Leksika v obuchenii inostrannym jazykam = Vocabulary in foreign language education // *Vestnik Severnogo (Arkticheskogo) federal'nogo universiteta*. Serija: Gumanitarnye i social'nye nauki. 2010. № 6. S. 104-107.

7. Govorov A. I. Ocenka aktual'nosti razrabotki metodov ispol'zovanija sredstv gejmifikacii i igrovych tehnologij v sistemah upravlenija obucheniem = Assess of the relevance of developing methods for using gamification tools and gaming technologies in training management systems / A. I. Govorov, M. M. Govorova, Ju. O. Valitova // *Komp'yuternye instrumenty v obrazovanii*. 2018. № 2. S. 39-54.

8. Zimina D. V. Osobennosti realizacii strukturnoj gejmifikacii na platforme WordPress dlja sozdaniya distancionnyh obuchajushchih kursov = Features of implementation of structural gamification on the WordPress platform for creation of distance training courses / D. V. Zimina, O. O. Kozak, V. I. Pogorelov, D. A. Shuklin // *Vestnik evrazijskoj nauki*. 2016. № 3 (34). URL: [https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-realizatsii-strukturnoy-gejmifikatsii-na-platforme-](https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-realizatsii-strukturnoy-gejmifikatsii-na-platforme-wordpress-dlya-sozdaniya-distantsionnyh-obuchayuschih-kursov)

[wordpress-dlya-sozdaniya-distantsionnyh-obuchayuschih-kursov](https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-realizatsii-strukturnoy-gejmifikatsii-na-platforme-wordpress-dlya-sozdaniya-distantsionnyh-obuchayuschih-kursov) (Data obrashhenija: 01.08.2020).

9. Karavaev N. L. Analiz programnyh servisov i platform, obladajushchih potencialom dlja gejmifikacii obuchenija = Analysis of software services and platforms with potential for learning gamification / N. L. Karavaev, E. V. Soboleva // *Koncept*. 2017. № 8. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/analiz-programmyh-servisov-i-platform-obladayuschih-potencialom-dlya-gejmifikatsii-obucheniya> (Data obrashhenija: 01.08.2020).

10. Mironova A. A. Gejmifikacija v obuchenii russkomu jazyku kak inostrannomu = Gamification in teaching Russian as a foreign language // *Meteor-Siti*. 2017. № 2. S. 44-47.

11. Orlova O. V. Gejmifikacija kak sposob organizacii obuchenija = Gamification as a way to organize learning / O. V. Orlova, V. N. Titova // *Vestnik TGPU*. 2015. № 9 (162). S. 60-64.

12. Pogorelov V. I. Sravnitel'nyj analiz metodov strukturnoj i soderzhatel'noj gejmifikacii dlja sozdaniya jelektronogo uchebnogo kursa. Start-2015 = Comparative analysis of structural and meaningful gamification methods for creating an electronic training course. Start-2015 : materialy Obshherossijskoj molodezhnoj nauch.-tehn. konf. / V. I. Pogorelov, D. V. Zimina, O. O. Kozak. Sankt-Peterburg : Balt. gos. tehn. un-t, 2015. 64 s.

13. Polesjuk R. S. Ob jeffektivnosti ispol'zovanija igry pri obuchenii inostrannomu jazyku = About the effectiveness of using the game in teaching a foreign language // *Vestnik KemGU*. 2012. № 4. (52). T. 4. S. 275-278.

14. Titova S. V. Teoretiko-metodicheskie osnovy ispol'zovanija jelektronnyh obrazovatel'nyh resursov v obuchenii inostrannyh jazykov = Theoretical and methodological foundations of using electronic educational resources in teaching foreign languages / S. V. Titova, K. V. Aleksandrova // *Vestnik Moskovskogo universiteta*. Serija 19: Lingvistika i mezhkul'turnaja kommunikacija. 2018. № 3. S. 113-123.

15. Titova S. V. Gejmifikacija v obuchenii inostrannym jazykam: psihologo-didakticheskij i metodicheskij potencial = Gamification in foreign languages training: psychological-didactic and methodical potential / S. V. Titova, K. V. Chirkizova // *Pedagogika i psihologija obrazovanija*. 2019. № 1. S. 135-152.

16. Bellotti F., Berta R., De Gloria A., Primavera L. Enhancing the educational value of video games. *Computers in Entertainment*, 2009. V. 7, no. 2, pp. 1-18.

17. Kapp K. M., Blair L., Blair R. *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice*. John Wiley & Sons, 2013. 480 p.

18. Scott A. D. *WordPress for Education*. Birmingham: Packt Publishing Ltd, 2012. 144 p.

19. *The Model for Introduction of Gamification into E-learning in Higher Education* / M. Urh, G. Vukovic, E. Jereb, R. Pintar // *Procedia – Social and Behavioral Sciences*. 2015. V. 197. P. 388-397.