

Т. А. Гольцова <https://orcid.org/0000-0002-2805-2668>

Е. А. Проценко <https://orcid.org/0000-0001-6131-5055>

Использование средств геймификации в процессе обучения иностранным языкам

Для цитирования: Гольцова Т. А., Проценко Е. А. Использование средств геймификации в процессе обучения иностранным языкам // Ярославский педагогический вестник. 2021. № 1 (118). С. 81-89. DOI 10.20323/1813-145X-2021-1-118-81-89

Статья посвящена проблеме создания эффективной модели геймификации при обучении иностранному языку. В статье приводится краткий экскурс в историю вопроса, объясняются причины растущей популярности геймификации на современном этапе, рассматриваются основные принципы и способы ее применения, приводятся примеры обучающих игр.

В статье описываются основные принципы и способы практического применения геймификации при обучении иностранному языку в высшей школе. Данная технология объединяет контент, игру и педагогические технологии с целью повышения мотивации обучающихся. Такое понимание позволяет авторам рассматривать геймификацию как инновационную педагогическую технологию, которая может с успехом использоваться применительно к разным возрастным категориям, на разных этапах обучения и в ходе разных видов работы.

В статье представлены разные варианты реализации геймифицированного подхода при обучении иностранному языку – от простых компьютерных игр до специально разработанного веб-квеста. Авторы подчеркивают, что для успешного использования геймификации необходимо соблюдать ряд педагогических условий, и предлагают модель ее эффективного применения при обучении иностранным языкам. Разработанная модель обобщенно представляет совокупность факторов, способствующих совершенствованию образовательного процесса. В ней описаны не только ключевые дидактические принципы, но и специфические принципы, средства и формы обучения иностранному языку.

Геймификация рассматривается авторами, в первую очередь, как технология, позволяющая воплотить принципы деятельностного и интерактивного обучения иностранному языку в широких рамках компетентностного подхода. Авторы подробно останавливаются на преимуществах геймификации как достаточно гибкой технологии, которая может быть адаптирована под конкретные образовательные цели и задачи, под возрастные особенности или профессиональные интересы обучающихся.

Ключевые слова: геймификация, игровые практики, информационно-коммуникационные технологии, иностранный язык, обучающие программы, модель обучения.

T. A. Goltsova, E. A. Protsenko

Use of gamification tools in foreign language training

The article is devoted to the problem of creating an effective model of gamification in teaching foreign languages. The article provides brief history of the issue; explains the reasons for rising popularity of gamification nowadays; describes the main principles and ways of its implementation; gives examples of educational games.

The main principles and ways of practical application of gamification in teaching foreign languages in higher school have been considered in the article. This technology integrates in a whole a content, a game and pedagogical technologies in order to increase students' motivation. Based on this conception the authors describe gamification as an innovative pedagogical technology which can be successfully applied to teaching students of different ages, at different stages of educational process and various forms of work.

The article describes different variants of applying gamification in teaching foreign languages, from a simple computer game to a specialized web quest. The authors underline that a set of pedagogical conditions should be observed for a successful implementation of gamification; they suggest a model of its effective use in teaching foreign languages. The proposed model represents in a generalized manner a set of factors increasing the effectiveness of the educational process. It describes not only the key didactic principles but also some specific principles, means and forms of teaching foreign languages.

Gamification in teaching foreign languages is considered by the authors primarily as a technology allowing to realize principles of active and interactive learning in the framework of a competence-based approach. The authors

describe in detail the advantages of gamification as a rather flexible technology that can be adapted to particular educational aims and purposes, age peculiarities and professional interests of students.

Keywords: gamification, information and communication technologies, computer games, foreign languages, learning programmes, model of learning.

Введение

XXI в. – эпоха цифровых устройств и информационных технологий. Мир вокруг нас меняется на глазах, и эти изменения затрагивают все сферы жизни, включая систему образования. Современные ученики зачастую воспринимают традиционный формат занятий как скучный и монотонный; предпочитая живому общению мессенджеры и социальные сети, они с большим энтузиазмом будут исследовать Интернет, чем слушать и конспектировать лекцию преподавателя в аудитории. Современный, быстро меняющийся мир требует новых подходов к образованию, повышения его качества, доступности и эффективности. Использование компьютерных технологий и современных технических средств помогает решению этой проблемы: новые образовательные технологии позволяют расширить возможности получения и передачи актуальных знаний.

Один из вызовов современности – инновации, в том числе и в системе образования. К инновационным педагогическим технологиям обычно относят применение информационно-коммуникационных средств, метод проектов, тандем-метод, проблемное обучение, электронное и дистанционное обучение и т. д. Все они уже достаточно активно используются прогрессивной педагогической общественностью. В последние годы все большую популярность приобретают такие методы и технологии, как кейс-метод, веб-квест и геймификация. Одни считают геймификацию всего лишь модным трендом, другие рассматривают ее в качестве альтернативы традиционному обучению. Данная технология предполагает активное обучение, объединяет в единое целое контент, игру и педагогические методики с целью повышения мотивации обучающихся. На наш взгляд, геймификация представляет собой яркий пример успешного сочетания педагогики и современных технологий в образовательных целях.

Актуальность

На сегодняшний день вопросы геймификации активно обсуждаются применительно не только к образованию, но и к управлению персоналом, PR-менеджменту, маркетингу, бизнесу и обществу в целом. В работах современных исследователей геймификация рассматривается как механизм по-

вышения эффективности бизнеса и инструмент мотивации персонала [Перминова, 2019], как средство активизации рабочего процесса, учебной и профессиональной деятельности, как способ организации образовательного процесса и условие создания благоприятной психологической среды. Одни называют геймификацию инновационной стратегией, «новой концепцией в образовании» [Матвеева, 2015; Gamification and the Future ... , 2016], другие говорят о новом мировом тренде [Богомолов, 2019; Чурзина, 2019] в развитии образования и общества в целом.

В базе данных Научной электронной библиотеки (<https://elibrary.ru/>) за два неполных десятилетия зарегистрировано более тысячи статей на тему геймификации. Приведенные цифры достаточно красноречивы и со всей очевидностью свидетельствуют о чрезвычайной популярности и большой *актуальности выбранной темы*. Вместе с тем работы, посвященные внедрению геймификации в образовательный процесс, далеко не так многочисленны и затрагивают, главным образом, цифровое или дистанционное обучение [Рязанцева, 2019; Маурам, 2018; Месе, 2019; Hitchens, 2018]. *Новизна данной статьи* заключается в рассмотрении принципов и способов практического применения геймификации при обучении иностранному языку в высшей школе. Авторами описаны причины популярности геймификации, основные принципы и способы ее применения, приведены примеры обучающих игр, а также разработаны педагогические условия их эффективного использования на занятиях по иностранному языку. Мы поставили *цель* – разработать модель эффективного применения геймификации при обучении иностранным языкам.

Методы исследования

Авторами был проведен анализ психолого-педагогической литературы, последних отечественных и зарубежных исследований в рамках изучаемой проблематики. В основу работы был положен системный подход, позволяющий рассматривать объект исследования в совокупности составляющих его компонентов и их взаимосвязей.

Методологической базой исследования послужили общедидактические принципы, а также основные положения коммуникативного, интерак-

тивного и деятельностного подходов в обучении иностранному языку. В ходе исследования применялись как общенаучные, так и более специфические методы, в частности, моделирование образовательной среды, вероятностное прогнозирование результатов обучения.

Постановка проблемы

Начнем с того, что использование игр в образовательном процессе имеет длительную историю. В отечественной науке влияние игры на обучение детей изучали еще классики педагогики, такие как Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин, А. С. Макаренко и др. Первоначально игры применялись в основном к обучению и развитию детей. Позже игра начала использоваться для неигровых целей в отношении ко взрослым. Прообразом геймификации как соревновательной среды с целью стимулирования работников некоторые считают социалистическое соревнование в Советском Союзе [Валеева, 2019, с. 30]. Современный период развития игровых технологий также относится к тому времени, когда настольные игры использовались для моделирования военных действий – планирования и проведения маневров с учетом географических особенностей, погодных условий, временных рамок и т. д. «Дедушкой геймификации» называют Чарльза Конрада, который описал применение игровых принципов в бизнесе с целью мотивации работников [Валеева, 2019].

В XXI в. геймификация получила свое второе рождение. Появление данного термина в его современном понимании относят к 2002-2003 гг. и обычно связывают с деятельностью компании Сопundra, занимающейся вопросами использования игровых механик и технологий в производстве и управлении персоналом [Карзенкова, 2018]. Значение термина восходит к английскому слову «gamification», которое обозначает «использование игровых элементов в других видах деятельности, чтобы сделать их более интересными». Однако сегодня данное направление активно развивается исследователями из самых разных стран Европы, Азии и Америки [Buck, 2017; Dreimane, 2019; Hartung, 2018; Majuri, 2018; Mese, 2019; Osatuyi, 2018].

На сегодняшний день существуют различные определения термина «геймификация» [Кармова, 2020; Титова, 2019; Ribeiro, 2018]. В самом общем смысле под геймификацией понимается применение игровых технологий в неигровом контексте [Быкадырова, 2018; Корнилов, 2017]. Данное направление может рассматриваться как одно из

инновационных и достаточно перспективных. Стоит отметить, что в настоящее время обучающие игры применяются на разных этапах и ступенях образования, поскольку считаются средством мотивации и стимулирования деятельности [Banfield, 2014], как учебной, так и производственной. Таким образом, данная технология активно используется применительно к разным возрастным категориям [Dreimane, 2019; Hartung, 2018; Machen, 2019; Ribeiro, 2018], при обучении различным дисциплинам [Dreimane, 2019; Hartung, 2018; Ribeiro, 2018], а также в разных сферах деятельности.

Результаты исследования

На наш взгляд, растущая популярность геймифицированного подхода на современном этапе обусловлена целым рядом факторов. Во-первых, в современных условиях цифровизации общества очевидна привязанность значительной части населения и, в первую очередь, молодежи к компьютерам, смартфонам и другим гаджетам, которая порою переходит в зависимость. В последние годы мы все чаще слышим о том, что современное «поколение Y» или Z, как его еще называют, ставит перед обществом новые вызовы. В связи с этим очевидно стремление педагогов поставить на службу образованию любовь молодого поколения к компьютерным играм.

Во-вторых, нельзя не учитывать и психологические факторы, которые, вполне возможно, могут оказаться первостепенными. Игра традиционно воспринимается как психологически комфортная форма учебной деятельности, способствующая повышению интереса и личной вовлеченности в процесс обучения. Однако в связи с появлением компьютерных игр и их широким распространением в последние десятилетия понятие «игра» получило несколько иное содержательное значение. Происходящие в современном обществе изменения не могут не затронуть и сферу образования. Естественным ответом на информатизацию общества является цифровизация образования, то есть широкое и активное внедрение самых разнообразных информационных технологий в образовательный процесс. И говоря о геймификации как инновационной технологии, мы, прежде всего, имеем в виду создание обучающих игр в электронном формате для их последующего использования в учебном процессе.

Более того, внедрение геймификации в образовательный процесс призвано устранить противоречие между традиционными методами и средствами обучения, с одной стороны, и новой обра-

зовательной парадигмой, – с другой. Переход на компетентностную модель обучения, увеличение объема и значения самостоятельной работы и вместе с тем переосмысление роли и функций преподавателя – ключевые направления реформирования системы образования прекрасно согласуются с применением геймификации. Действительно, обучающие игры предполагают, прежде всего, возможность самостоятельно решать поставленные задачи. В данном случае принципиально меняется и роль преподавателя: он превращается в инструктора, основная задача которого – четко сформулировать и, при необходимости, разъяснить правила игры, а также стимулировать участников, побуждая их к достижению поставленной цели.

Однако не следует забывать, что геймификация – не игра ради игры, а педагогическая технология, которая служит достижению определенной образовательной цели. Другими словами, геймификацию следует использовать для осуществления «профессиональных, а не развлекательных целей» [Титова, 2019, с. 136]. Поэтому для того, чтобы применение данной технологии сделало обучение не просто интересным, а эффективным, необходимо соблюдать целый ряд условий. В первую очередь, преподавателю следует определить цели и задачи обучения на данном этапе, исходя из этого разработать сценарий игры, продумать сюжет, роли участников, потом приступить к детальной разработке заданий, которые обучающиеся должны будут выполнить.

При подготовке игры преподавателю следует принимать во внимание следующие моменты:

- обучающиеся должны наблюдать свой прогресс, который может быть выражен в очках, баллах или возможности перехода на новый уровень;
- участники игры должны осознавать свою значимость, понимать свой вклад в игру, испытывать гордость за свои достижения, независимо от того, совместная это работа или индивидуальная;
- желательно предусмотреть дополнительное вознаграждение (бонусы) за отдельно выполненные задания;
- целесообразно вводить задачи, для решения которых обучающимся потребуется несколько навыков.

Кроме того, данная технология предполагает объективную и визуальную оценку выполнения работы. Как показало сравнительное исследование [Alomari, 2019, с. 399], наиболее распростра-

ненными следует признать вознаграждения нематериального характера, такие как баллы, рейтинговые таблицы, уровни или виртуальные награды (значки, символы и т. п.).

В структурной модели геймификации обычно выделяют три компонента:

- игровые элементы (прежде всего, участники, а также уровни, задания, ресурсы и т. д.);
- механика игры (сценарий, который определяет принципы взаимодействия игровых элементов);
- динамика игры (обеспечивает вовлеченность игроков).

Динамика игры определяет степень вовлеченности в игру, которая в соответствии с данной моделью может быть легкой, средней (промежуточной) или глубокой [Курчатова, 2020, с. 25]. Однако в нашем понимании – в виде электронной обучающей игры – геймификация может быть упрощенно представлена как единство формы (то есть электронной оболочки) и содержания (то есть содержательного наполнения данной оболочки). При этом следует помнить, что одна и та же оболочка может наполняться разным содержанием. Другими словами, одна и та же игра может использоваться в процессе изучения разных дисциплин или разделов внутри одной дисциплины. Рассмотрим примеры применения геймификации при обучении иностранному языку.

На сегодняшний день существует достаточно большой выбор разнообразных компьютерных ресурсов и электронных оболочек для создания обучающих игр. Создание подобных программ или приложений требует от преподавателя, помимо профессиональных качеств педагога, определенной ИКТ-компетенции, а в некоторых случаях – и базовых навыков программирования. Для создания качественных электронных продуктов, например, обучающих видеоигр, могут использоваться разные языки программирования, такие как Scratch, Python и другие, либо различные цифровые сервисы [Kapsargina, 2019]. Однако преимущество геймификации заключается в том, что готовая оболочка может использоваться сколько угодно раз. Поэтому даже несведущие в программировании преподаватели могут с успехом применять на своих занятиях созданные ранее обучающие игры, наполняя их новым содержанием, исходя из собственных потребностей.

Элементы геймификации могут фигурировать в разных формах и образах, а следовательно, могут применяться на различных этапах обучения и в ходе разных видов работы. Языковые игры мо-

гут реализовываться в самых разнообразных формах: командное соревнование, викторина, игра в слова, веб-квест и т. д. Самым простым примером могут служить игры в слова («Найди пару», «Угадай слово» и т. п.) для отработки вокабуляра и формирования лексических навыков. Для закрепления грамматических навыков можно организовать командную игру, где каждый правильный ответ будет приносить очко в командный зачет.

Одной из популярных форм реализации технологии геймификации является интернет-викторина. Существуют разнообразные варианты викторин, например, «Слабое звено», «Поле чудес», «Кто хочет стать миллионером» и т. д. Викторины позволяют проверить усвоение обучающимися пройденного материала в интересной и увлекательной форме. Они могут использоваться на аудиторных занятиях, как в индивидуальной, так и в групповой (командной) игре. Поскольку готовая оболочка может наполняться различным содержанием, одна игра может использоваться для решения разных практических задач, к примеру, для отработки новой лексики, для контроля сформированности лексических навыков, для активизации навыков перевода специальной лексики и т. д. Другими словами, интернет-викторины могут применяться на разных этапах обучения, в том числе и как средство контроля.

Одной из современных форм геймификации является веб-квест. Его можно рассматривать как один из вариантов компьютерной игры, который можно с успехом применять в образовательном процессе. Веб-квесты представляют собой проблемное задание с собственным игровым сценарием, ролями и условиями, размещенное в Интернете [Корнилов, 2017]. Квесты ставят определенные задачи познавательного характера, которые связаны с содержанием учебного процесса и направлены на решение конкретной проблемы, как правило, практического характера.

Образовательный веб-квест ставит своей целью решение поставленной задачи с элементами ролевой игры для максимального внедрения ресурсов Интернета в обучающих целях. В основном такие веб-квесты имеют тематическую направленность и носят развлекательно-образовательный характер. Их использование в качестве инструмента изучения учебного материала наиболее эффективно в ходе внеаудиторной работы, например, при самостоятельной подготовке по дисциплине «Иностранный язык». В таких случаях веб-квест выступает как источник учебной информации, усвоение которой – необхо-

димое условие успешного прохождения веб-квеста. Чаще всего в ходе выполнения заданий обучающиеся вынуждены искать информацию в Интернете. В свою очередь, разработчики веб-квеста указывают прямые URL-ссылки для более оперативного доступа к источнику ответа на вопрос.

Применение геймификации, как и любой другой педагогической технологии, должно базироваться на реализации ключевых дидактических принципов, а также учитывать специфические особенности изучения конкретной дисциплины. Применительно к иностранному языку данная технология позволяет сочетать принципы деятельностного и интерактивного обучения в широких рамках компетентностного подхода (см. Рис. 1).

Компетентностный подход		
Интегративный подход	Деятельностный подход	
↓		
Общедидактические принципы		
Принцип целесообразности	Принцип системности	Принцип доступности
↓		
Специфические принципы		
Интегративное взаимодействие	Моделирование действительности	Прогнозирование результатов

Рис. 1. Принципы применения геймификации

Необходимо указать следующие основные педагогические условия эффективного применения геймификации:

- постановка задач и разработка сценария с учетом уровня подготовки, личных и профессиональных интересов, возрастных и/или индивидуальных особенностей обучающихся;
- правильная организация игровой учебной деятельности обучающихся, в процессе которой происходит активизация и/или систематизация изучаемого материала;
- гибкость модели, позволяющая интегрировать данную технологию в рамки разных видов занятий и форм обучения;
- поэтапная работа по формированию соответствующих компетенций в ходе выполнения конкретных заданий;
- достаточно высокий уровень информационно-коммуникативной компетенции как преподавателя, так и обучающихся.

Таким образом, модель эффективного применения геймификации при обучении иностранным языкам можно представить в виде общей схемы (Рис. 2). Предложенная схема иллюстрирует совокупность факторов, способствующих повышению

эффективности применения геймификации. Практическая реализация данной модели может осуществляться разными способами.



Рис. 2. Модель эффективного применения геймификации

Заключение

Применение технологии геймификации имеет ряд преимуществ, главное из которых, на наш взгляд, заключается в том, что одна обучающая игра может использоваться в ходе преподавания разных дисциплин, на разных этапах обучения и на разных ступенях образования. Данная технология является достаточно гибкой и позволяет адаптировать ее под конкретные образовательные цели и задачи, под возрастные особенности или профессиональные интересы обучающихся.

Говоря о других преимуществах геймификации в образовательном процессе, хотелось бы подчеркнуть, что данная технология

- способствует активизации процесса познания и обучения. Применение обучающих игр обеспечивает полную вовлеченность обучающихся, поскольку от их непосредственного участия во многом зависит результат – победа или поражение;

- стимулирует самостоятельность мышления, принятия решений. Даже в случае командной игры каждый обучающийся действует автономно, частично принимая на себя ответственность

за общий успех, который зависит от результатов участников;

- повышает мотивацию к самому процессу обучения и к достижению более высоких результатов. Использование балльно-рейтинговой системы или других вознаграждений создает определенный соревновательный момент, который мотивирует участников к достижению успеха;

- создает благоприятную психологическую обстановку. Как правило, игра вызывает положительные эмоции, радость, оптимизм, гордость за свой успех. Даже горечь поражения смягчается возможностью улучшить свой результат, поскольку ошибки в игре, как правило, могут быть исправлены;

- позволяет развивать не только собственно лингвистические, но и общекультурные, и профессиональные компетенции. Благодаря метапредметному характеру данная технология предоставляет широкие возможности в расширении кругозора обучающихся, поддержании и укреплении междисциплинарных связей.

В заключение хотелось бы отметить, что, как и любая педагогическая технология или метод обучения, геймификация имеет свои особенности, достоинства и ограничения. Чтобы ее применение в образовательном процессе стало эффективным, необходимо, прежде всего, соблюдать принципы общей дидактики и методики обучения иностранным языкам. Ведь использование инновационных подходов имеет своей целью не ниспровергнуть классические основы педагогики, а наоборот, дополнять и совершенствовать их. Хорошо продуманная и правильно организованная обучающая игра может стать достаточно универсальным инструментом в руках опытного педагога, позволяя ему сочетать традиционные подходы и инновационные методы с современными техническими средствами обучения.

Библиографический список

1. Богомолов А. И. Геймификация образовательного процесса в высшем учебном заведении / А. И. Богомолов, В. П. Небезин // Новые информационные технологии в образовании : сб. науч. тр. / под ред. Д. В. Чистова. Москва : ООО «ИС-Пабблишинг», 2019. С. 129-131.
2. Быкадырова Е. С. Геймификация в образовании // Современные научные исследования и разработки. 2018. № 12 (29). С. 178-180.
3. Валеева Р. Р. История метода геймификации / Р. Р. Валеева, М. А. Васильева // Целевая подготовка кадров: направления, технологии и эффективность : материалы Международной научно-практической

- конференции. Казань : Изд-во КНИТУ КАИ, 2019. С. 29-31.
4. Карзенкова О. С. История и классификация геймификации / О. С. Карзенкова, Д. Н. Савинская // Устойчивое развитие науки и образования. 2018. № 9. С. 68-72.
5. Кармова М. Р. «Геймифицируй», или почему современному образованию нужны игры (на примере студентов, обучающихся по направлениям «Социология» и «Политология») // Гуманитарные науки. Вестник финансового университета. 2020. Т. 10. № 1. С. 46-50.
6. Корнилов Ю. В. Геймификация и веб-квесты: разработка и применение в образовательном процессе / Ю. В. Корнилова, И. П. Левин // Современные проблемы науки и образования. 2017. № 5. С. 196-205. URL: <http://science-education.ru/ru/article/view?id=26865> (Дата обращения: 17.05.2020).
7. Курчатова Н. Ю. Геймификация в образовании // Инновации и рискологическая компетентность педагога : сб. научных трудов XVI Международной научно-практической конференции. Саратов : Саратовский источник, 2020. С. 22-27.
8. Матвеева Е. Д. Геймификация: новая концепция в образовании // Гуманитарные науки в условиях социокультурной трансформации: theoria cum praxis : материалы II Всероссийской научно-практической интернет-конференции с элементами школы для молодых исследователей. Пермь : Изд-во ПГНИУ, 2015. С. 42-47.
9. Перминова И. А. Геймификация как инструмент мотивации персонала // Проблемы и тенденции научных исследований в системе образования : сборник статей по итогам Международной научно-практической конференции. Уфа : ООО «Агентство международных исследований», 2019. С. 31-33.
10. Рязанцева Е. П. Цифровая образовательная среда на уроках английского языка // nsportal.ru: образовательная социальная сеть. URL: <https://nsportal.ru/shkola/inostrannyye-yazyki/library/2019/02/08/tsifrovaya-obrazovatel'naya-sreda-na-urokah-angliyskogo> (Дата обращения: 10.05.2020).
11. Титова С. В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методологический потенциал / С. В. Титова, К. В. Чикризова // Педагогика и психология образования. 2019. № 1. С. 135-152.
12. Чурзина Е. Ю. Геймификация – новый тренд в образовании как средство повышения успеваемости студентов / Е. Ю. Чурзина, Т. Ф. Светкина // Современное педагогическое образование. 2019. № 5. С. 45-50.
13. Alomari I. / I. Alomari, H. Al-Samraie, R. Yousef // Journal of Information Technology Education: Research. 2019. № 18. Pp. 395-417. URL: <https://doi.org/10.28945/4417> (Дата обращения: 17.05.2020).
14. Banfield J. Increasing student intrinsic motivation and self-efficacy through gamification pedagogy / J. Banfield, B. Wilkerson // Contemporary Issues in Education Research. 2014. Т. 7. № 4. Pp. 291-298.
15. Buck M. Gamification von Unterricht als Destruktion von Schule und Lehrberuf // Vierteljahrsschrift für wissenschaftliche Pädagogik. 2017. № 93. S. 268-282. URL: <https://www.fachportal-paedagogik.de/literatur/vollanzeige.html?Fid=1133466#vollanzeigeG> (Дата обращения: 10.01.2020).
16. Gamification and the Future of Education. Oxford : Oxford Analytica, 2016. 50 p.
17. Dreimane S. Gamification for Education: Review of Current Publications // Didactics of Smart Pedagogy (Smart Pedagogy for Technology Enhanced Learning). 2019. Pp. 453-464. URL: <https://booksc.xyz/book/73575822/a4d94e> (Дата обращения: 17.05.2020).
18. Hartung M. Spielend die Schulen verändern // Die Zeit. 2018. Nr. 18 (26). URL: <https://www.zeit.de/2018/18/gamification-schulbildung-spielen> (Дата обращения: 05.05.2020).
19. Hitchens M. A gamification design for the classroom / R. Tulloch, P. Isalas // Interactive Technology and Smart Education. January, 2018. URL: <https://booksc.xyz/book/68081945/c460d5> (Дата обращения: 05.05.2020).
20. Kapsargina S. A. Using the elements of gamification on LMS Moodle in the discipline of foreign language in a non-linguistic university / S. A. Kapsargina, Ju. A. Olentsova // Балтийский гуманитарный журнал. 2019. Т. 8. № 1 (26). С. 237-240.
21. Majuri J. Gamification of education and learning: A review of empirical Literature / J. Koivisto, J. Namari // GamiFIN Conference. 2018, Finland, Pori. 2018. Pp. 11-19.
22. Machen J. L. Computerspiele Schüler besser? // Zeit online. 2019. № 3. URL: <https://www.zeit.de/gesellschaft/schule/2019-03/virtuelles-lernen-gamification-schueler-unterricht> (Дата обращения: 16.04.2020).
23. Mayram A. K. Vocabulary Learning through a Gamified Question and Answer Application / A. K. Mayram, S. Yavuz // Journal of Learning and Teaching in Digital Age: электронный журнал. 2018. Vol. 3. № 2. URL: <http://joltida.org/index.php/joltida/article/view/60> (Дата обращения: 02.05.2020).
24. Mese C. Effectiveness of Gamification Elements in Blended Learning Environments / C. Mese, O. Dursun // Turkish Online Journal of Distance Education: электронный журнал. 2019. 20(3). Pp. 119-142. URL: <https://dergipark.org.tr/en/pub/tojde/issue/47406/601914> (Дата обращения: 17.05.2020).

25. Osatuyi B. Systematic Review of Gamification Research in IS Education: A Multi-method Approach / B. Osatuyi, T. Osatuyi, R. De la Rosa // Communications of the Association for Information Systems. 2018. Vol. 42. URL: <https://booksc.xyz/book/71999900/e24c62> (Дата обращения: 04.05.2020).

26. Ribeiro L. A. Gamification: a methodology to motivate engagement and participation in a higher education environment / L. A. Ribeiro, T. L. da Silva, A. Q. Mussi // International Journal of Education and Research: электронный журнал. 2018. Vol. 6. № 4. Pp. 249-264.

Reference list

1. Bogomolov A. I. Gejmifikacija obrazovatel'nogo processa v vysshem uchebnom zavedenii = Gamification of the educational process in a higher educational institution / A. I. Bogomolov, V. P. Nevezhin // Novye informacionnye tehnologii v obrazovanii : sb. nauch. tr. / pod red. D. V. Chistova. Moskva : OOO «IC-Publishing», 2019. S. 129-131.

2. Bykadyrova E. S. Gejmifikacija v obrazovanii = Gamification in education // Sovremennye nauchnye issledovanija i razrabotki. 2018. № 12 (29). S. 178-180.

3. Valeeva R. R. Istorija metoda gejmifikacii = History of the gamification method / R. R. Valeeva, M. A. Vasil'eva // Celevaja podgotovka kadrov: napravlenija, tehnologii i jeffektivnost' : materialy Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoj konferencii. Kazan' : Izd-vo KNITU KAI, 2019. S. 29-31.

4. Karzenkova O. S. Istorija i klassifikacija gejmifikacii = Gamification history and classification / O. S. Karzenkova, D. N. Savinskaja // Ustojchivoe razvitie nauki i obrazovanija. 2018. № 9. S. 68-72.

5. Karmova M. R. «Gejmificiruj», ili pochemu sovremennomu obrazovaniju nuzhny igry (na primere studentov, obuchajushhijhsja po napravlenijam «Sociologija» i «Politologija») = «Gamification», or why modern education needs games (on the example of students studying in the areas of «Sociology» and «Political Science») // Gumanitarnye nauki. Vestnik finansovogo universiteta. 2020. T. 10. № 1. S. 46-50.

6. Kornilov Ju. V. Gejmifikacija i veb-kvesty: razrabotka i primenenie v obrazovatel'nom processe = Gamification and web quests: development and application in the educational process / Ju. V. Kornilova, I. P. Levin // Sovremennye problemy nauki i obrazovanija. 2017. № 5. S. 196-205. URL: <http://science-education.ru/ru/article/view?id=26865> (Data obrashhenija: 17.05.2020).

7. Kurchatova N. Ju. Gejmifikacija v obrazovanii = Gamification in education // Innovacii i riskologicheskaja kompetentnost' pedagoga : sb. nauchnyh trudov XVI Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoj konferencii. Saratov : Izd-vo «Saratovskij istochnik», 2020. S. 22-27.

8. Matveeva E. D. Gejmifikacija: novaja koncepcija v obrazovanii = Gamification: a new concept in education // Gumanitarnye nauki v uslovijah sociokul'turnoj transformacii: teoria cum praxis : materialy II

Vserossijskoj nauchno-prakticheskoj internet-konferencii s jelementami shkoly dlja molodyh issledovatelej. Perm' : Izd-vo PGNIU, 2015. S. 42-47.

9. Perminova I. A. Gejmifikacija kak instrument motivacii personala = Gamification as a tool for motivating staff // Problemy i tendencii nauchnyh issledovanij v sisteme obrazovanija = Challenges and trends in education research : sbornik statej po itogam Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoj konferencii. Ufa : OOO «Agentstvo mezhdunarodnyh issledovanij», 2019. S. 31-33.

10. Rjazanceva E. P. Cifrovaja obrazovatel'naja sreda na urokah anglijskogo jazyka = Digital learning environment in English lessons // nsportal.ru: obrazovatel'naja social'naja set'. URL: <https://nsportal.ru/shkola/inostrannyeyazyki/library/2019/02/08/tsifrovaja-obrazovatel'naja-sreda-na-urokah-anglijskogo> (Data obrashhenija: 10.05.2020).

11. Titova S. V. Gejmifikacija v obuchenii inostrannyh jazykam: psihologo-didakticheskij i metodologicheskij potencial = Gamification in teaching foreign languages: psychological, didactic and methodological potential / S. V. Titova, K. V. Chikrizova // Pedagogika i psihologija obrazovanija. 2019. № 1. S. 135-152.

12. Churzina E. Ju. Gejmifikacija – novyj trend v obrazovanii kak sredstvo povyshenija uspevaemosti studentov = Gamification – a new trend in education as a means of improving student performance / E. Ju. Churzina, T. F. Svetkina // Sovremennoe pedagogicheskoe obrazovanie. 2019. № 5. S. 45-50.

13. Alomari I. / I. Alomari, H. Al-Samraie, R. Yousef // Journal of Information Technology Education: Research. 2019. № 18. Pp. 395-417. URL: <https://doi.org/10.28945/4417> (Data obrashhenija: 7.04.2020).

14. Banfield J. Increasing student intrinsic motivation and self-efficacy through gamification pedagogy / J. Banfield, B. Wilkerson // Contemporary Issues in Education Research. 2014. T. 7. № 4. Pp. 291-298.

15. Buck M. Gamification von Unterricht als Destruktion von Schule und Lehrberuf // Vierteljahrsschrift für wissenschaftliche Pädagogik. 2017. № 93. S. 268-282. URL: <https://www.fachportal-paedagogik.de/literatur/vollanzeige.html?Fid=1133466#vollanzeige> G (Data obrashhenija: 10.01.2020).

16. Gamification and the Future of Education. Oxford : Oxford Analytica, 2016. 50 p.

17. Dreimane S. Gamification for Education: Review of Current Publications // Didactics of Smart Pedagogy (Smart Pedagogy for Technology Enhanced Learning). 2019. Pp. 453-464. URL: <https://booksc.xyz/book/73575822/a4d94e> (Data obrashhenija: 17.05.2020).

18. Hartung M. Spielend die Schulen verändern // Die Zeit. 2018. Nr. 18 (26). URL:

<https://www.zeit.de/2018/18/gamification-schulen-bildung-spielen> (Data obrashhenija: 05.05.2020).

19. Hitchens M. A gamification design for the classroom / R. Tulloch, P. Isalas // *Interactive Technology and Smart Education*. January, 2018. URL: <https://booksc.xyz/book/68081945/c460d5> (Data obrashhenija: 05.05.2020).

20. Kapsargina S. A. Using the elements of gamification on LMS Moodle in the discipline of foreign language in a non-linguistic university / S. A. Kapsargina, Ju. A. Olentsova // *Baltijskij gumanitarnyj zhurnal*. 2019. T. 8. № 1 (26). S. 237-240.

21. Majuri J. Gamification of education and learning: A review of empirical Literature / J. Koivisto, J. Hamari // *GamiFIN Conference*. 2018, Finland, Pori. 2018. Rr. 11-19.

22. Machen J. L. Computerspiele Schüler besser? // *Zeit online*. 2019. № 3. URL: <https://www.zeit.de/gesellschaft/schule/2019-03/virtuelles-lernen-gamification-schueler-unterricht> (Data obrashhenija: 16.04.2020).

23. Mayram A. K. Vocabulary Learning through a Gamified Question and Answer Application / A. K. Mayram, S. Yavuz // *Journal of Learning and*

Teaching in Digital Age: jelektronnyj zhurnal. 2018. Vol. 3. № 2. URL:

<http://joltida.org/index.php/joltida/article/view/60> (Data obrashhenija: 02.05.2020).

24. Mese C. Effectiveness of Gamification Elements in Blended Learning Environments / C. Mese, O. Dursun // *Turkish Online Journal of Distance Education: jelektronnyj zhurnal*. 2019. 20(3). Pp. 119-142. URL:

<https://dergipark.org.tr/en/pub/tojde/issue/47406/601914> (Data obrashhenija: 17.05.2020).

25. Osatuyi B. Systematic Review of Gamification Research in IS Education: A Multi-method Approach / B. Osatuyi, T. Osatuyi, R. De la Rosa // *Communications of the Association for Information Systems*. 2018. Vol. 42. URL: <https://booksc.xyz/book/71999900/e24c62> (Data obrashhenija: 04.05.2020).

26. Ribeiro L. A. Gamification: a methodology to motivate engagement and participation in a higher education environment / L. A. Ribeiro, T. L. da Silva, A. Q. Mussi // *International Journal of Education and Research: jelektronnyj zhurnal*. 2018. Vol. 6. № 4. Rr. 249-264.