Леушена Анна Валерьевна

**Геймификация как инструмент повышения мотивации школьников в обучении иностранному языку с использованием платформы Classcraft**

Игровые методы справедливо считаются одними из самых эффективных методов обучения. Использование игр в процессе обучения позволяет сделать работу творческой, интересной и увлекательной для обучающихся. Яркость условного мира игры вызывает у ребенка эмоциональный отклик и целую гамму положительно окрашенных чувств, что облегчает повторение, обработку и усвоение информации и активизирует все психические процессы. Использование игр в образовательном процессе становится с годами только актуальнее, поскольку так ребенок перенимает знания в естественной для него форме, без стресса и напряжения.

Одной из основных задач современного педагога считается не только передать обучающимся определенные знания, умения и навыки, воспитать социально компетентную личность, но и суметь заинтересовать, создать определенную интригу, увлечь. Немаловажным аспектом в современном образовании являются также социокультурные компетенции [5]. В настоящее время становится актуальной необходимость воспитания нового поколения, способного к эффективному сотрудничеству с различными этническими и культурными группами [6]. На сегодняшний момент выполнить данные задачи используя только традиционные формы и методы организации учебной деятельности невозможно. Под воздействием актуальных педагогических технологий и методов предоставляется множество возможностей оптимизировать учебный процесс. В условиях развития информационного общества происходит трансформация методов обучения: уходят в прошлое традиционные подходы, основанные на трансляции знания, и появляются новые, основанные на использовании информационно-коммуникационных и игровых технологий [4].

Подобные технологии позволяют учитывать особенности восприятия и обработки информации обучающихся (быстрый доступ к информации, вариативность её использования, интерактивность, визуальная подача информации), их интересы (адаптивные, индивидуальные образовательные траектории), эффективно выстраивать процессы коммуникации (механизмы быстрой обратной связи и внутригруппового общения), повышать уровень мотивации обучающихся и т. д. [3].

Для удовлетворения образовательных потребностей современных обучающихся становится мало простых традиционных упражнений, правил и таблиц. Найти, а тем более создать по-настоящему увлекательный и современный учебный материал, конечно, непросто. Сделать образовательный процесс более интересным и запоминающимся позволяют проблемные задания, поисковые и лингвистические задачи, и, конечно же, геймификация [4].

Согласно К. Каппу, геймификация – это «внедрение игровых технологий в неигровые процессы, в том числе в образование», а также «использование игровой механики, эстетики и игрового мышления для вовлечения людей в обучение и решение различных задач и для повышения их мотивации» [7, с. 15].

Под элементами игры, использующимися в геймификации, принято рассматривать систему достижений, т.е. очков, баллов, наград, медалей, уровней, доски почета, шкалы прогресса, заданий и испытаний, а также элементов социального взаимодействия игроков: ников, аватаров, мгновенной обратной связи, виртуальной валюты и др.

Использование игровых элементов признано особенно эффективным с точки зрения образовательного эффекта, в том числе для повышения мотивации обучающихся, развития навыков и решения различных проблем [2].

В контексте обучения возможно использование различных игровых элементов. Это могут быть как традиционные приемы использования геймификации в образовательном контексте (игры, викторины, образовательные квесты), так и современные альтернативы с использованием ИКТ (веб-квесты, сайты, платформы, приложения).

Целью данной статьи является рассмотрение дидактического потенциала геймификации для повышения мотивации школьников при обучении иностранному языку на примере платформы Classscraft.

Classcraft (<https://www.classcraft.com/ru/>) – это инновационная платформа, которая относится к сфере проектирования обучения и позволяет использовать методы геймификации как никогда эффективно. Данный ресурс позволяет разнообразить учебный процесс путем использования игровых элементов, присущих геймификации: очки, достижения, аватары, навыки, уровни и др.

Перед началом работы с сайтом и учителю, и обучающимся необходимо зарегистрироваться. После регистрации учитель и ученики создают собственных персонажей-аватаров: выбирают внешний вид, класс и способности. На первоначальном уровне можно получить только одну способность. Чтобы развивать способности, нужно получать новые уровни.

На платформе функционирует система игровых поощрений и наказаний. Система очков, которую может получить или потерять персонаж, выглядит следующим образом: HP – очки здоровья, теряются за различные нарушения; AP – очки действия, начисляются мастером игры за выполнение заданий; XP – очки опыта, набираются за выполнение заданий и работу на уроке; GP – монеты, на которые можно выбирать снаряжение персонажа при достижении определенных уровней. Управляет игрой учитель (мастер), он же раздает баллы обучающимся за различные достижения (выполнение заданий, ответы на вопросы). Также предусмотрена возможность отправлять сообщения мастеру игры (педагогу).

На платформе есть множество универсальных, подходящих для использования на любом учебном предмете, включая иностранный язык, инструментов (Class Tools), позволяющих учителю эффективно оптимизировать образовательный процесс. Данные инструменты включают в себя следующие функции:

1. Случайный выбор (Колесо судьбы): “Random Picker (The Wheel of Destiny)”. Программа выбирает случайного обучающегося или собирает команду (группу) для работы на занятии.

2. Случайные события (Всадники Вая): “Random Events (The Riders of Vay)”. Выбор случайной формы работы позволяет создать эффект неожиданности на занятии.

3. Почет и слава (святилище древних): “Kudos (Shrine of the Ancients)”. Данный инструмент способствует созданию позитивного климата в классе, позволяя учащимся писать вдохновляющие сообщения для других учащихся или команд и делиться ими.

4. Таймер (Белые горы): “Timer (The White Mountains)”. Учитель может использовать этот таймер, чтобы засекать время и следить за ходом занятий, тестов, викторин или других классных мероприятий.

5. Бои Боссов: Formative reviews (Boss Battles). Учитель может создавать и проводить викторины с короткими ответами или вопросами с множественным выбором. Во время «боя» один или несколько обучающихся по очереди отвечают на вопросы, тем самым сражаясь с боссом (монстром в игре), нанося ему последовательно определенное количество урона. Победа над боссом приносит обучающимся большое количество очков и игровые награды.

Имеются бесплатный и платный (от $12 в месяц) тарифы. Предусмотрена возможность выбрать язык обучения (русский, английский и т. д.). Полная платная версия предоставляет следующие функциональные возможности: полноценный игровой процесс, включающий изменение правил игры; веб-приложение и мобильные клиенты для учителей и учеников; выдача (лишение) мастером золотых и, соответственно, приобретение их игроками; аналитика успеваемости.

Платформу Classcraft можно использовать и при очной форме обучения, и при дистанционной. И учитель, и обучающиеся могут зайти на платформу с любого устройства в любое время, не только во время учебного занятия. Уроки проходят как обычно: ученики выходят к доске или пишут тесты, но кроме оценок получают очки опыта или очки урона. Учитель демонстрирует обучающимся их прогресс с помощью интерактивной доски или проектора. Так, обучающиеся могут в реальном времени видеть, сколько очков они получили за то или иное задание и насколько они продвинулись в игре, какие достижения получили. За проявленную активность, успешные ответы и примерное поведение баллы накапливаются, а за опоздание, несделанное домашнее задание или нарушение дисциплины — снимаются. Чем больше у обучающегося очков, тем лучше можно «прокачать» своего героя: получить новое оружие, одежду или завести виртуального питомца. Набрав определенное количество баллов, ученик может заработать бонусы и лично для себя: получить разрешение уйти с урока пораньше, несколько дней не делать домашнее задание, подсмотреть на контрольной в учебник или даже поесть во время занятия.

Данная платформа обладает большим числом эффективных инструментов не только для обеспечения результативности в образовательном процессе, но также для поддержания постоянной обратной связи и повышения мотивации обучающихся. Так, система позволяет оптимизировать учебный процесс с помощью встроенных инструментов, от контроля за поведением и игровой системы обучения, до аналитики и обмена сообщениями для учеников и родителей. Возможность предоставления родителям доступа к игре и наличие функции награждать ребенка игровыми очками дома, контролировать выполнение домашнего задания и просматривать аналитику учебного процесса позволяет обеспечить надежную связь между педагогом, обучающимися и их родителями. Наличие групповых режимов позволяет развивать полноценное сотрудничество между учениками с помощью интенсивного командного процесса игры.

Таким образом, можно сделать вывод, что на современном этапе школе необходимо расширение методического потенциала в целом, и использование активных форм обучения в частности. К таким активным формам обучения относится и геймификация. Использование педагогом такой образовательной платформы, как Classcraft, позволит в значительной степени повысить мотивацию обучающихся, привнести в обучение красочность, интерактивность, творчество и стабильную обратную связь посредством внедрения игровых элементов.

**Библиографический список**

1. Абдыкеров Ж. С., Антипов Д. А., Замятина О. М., Мозгалева П. И., Мозгалева А. И. Геймификация в образовании // Высшее образование сегодня. 2018. №2. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii-2 (дата обращения: 29.11.2022).

2. Акчелов Е. О., Галанина Е. В. Новый подход к геймификации в образовании // Векторы благополучия: экономика и социум. 2019. №1 (32). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/novyy-podhod-k-geymifikatsii-v-obrazovanii (дата обращения: 29.11.2022).

3. Гимельштейн Е. А., Годван Д. Ф., Стецкая Д. В. Применение инструментов геймификации в образовании // Бизнес-образование в экономике знаний. - 2020. - №3 (17). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-instrumentov-geymifikatsii-v-obrazovanii (дата обращения: 29.11.2022).

4. Назырова, А. А. Актуальные проблемы геймификации образовательного процесса в школе / А. А. Назырова // Вопросы педагогики. – 2020. – № 7-2. – С. 103-105. – EDN YNRMRU.

5. Salamatina I. I., Onishchenko Yu. Yu., Artyushenko A., Matyuhina K. Linguacultural and sociocultural competence as the major vector in cross-cultural communication // INTED2022 Proceedings. 16th International Technology, Education and Development Conference. – 2022. – С. 8740-8745.

6. Salamatina I., Strebkova Zh. Developing social and cultural awareness in foreign language teaching // Русистика. 2016. №3. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/developing-social-and-cultural-awareness-in-foreign-language-teaching (дата обращения: 29.11.2022).

7. Kapp K. The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. – San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012. – 336 p.