МИНОБРНАУКИ РОССИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«БАШКИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ

УНИВЕРСИТЕТ ИМ. М.АКМУЛЛЫ»

Институт исторического и правового образования

Кафедра обществознания и права

Направление подготовки

44.04.01 «Педагогическое образование»,

направленность

«Правовой менеджмент в образовании»

Курс 1 ОДО

ЛОГИНОВА КСЕНИЯ ГЕННАДЬЕВНА

**ПРАВОВАЯ РЕГЛАМЕНТАЦИЯ ПРОЦЕССА ГЕЙМИЗАЦИИ В ОБРАЗОВАНИИ**

КУРСОВАЯ РАБОТА

Научный руководитель: д.ф.н., профессор Даллакян К.А.

Регистрационный

номер \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

по журналу регистрации курсовых работ

Дата защиты \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Оценка \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Научный руководитель \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Уфа 2018

**СОДЕРЖАНИЕ**

[ВВЕДЕНИЕ 3](#_Toc510356327)

[ГЛАВА I. СУЩНОСТЬ И ПРОБЛЕМЫ ГЕЙМИЗАЦИИ ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ 6](#_Toc510356328)

[1.1. Понятие геймизации в образовательном процессе 6](#_Toc510356329)

[1.2. Особенности и структура геймизации в общем образовании 9](#_Toc510356330)

[1.3. Влияние геймизации на развитие познавательных способностей школьников 16](#_Toc510356331)

[ГЛАВА II. РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ШКОЛЬНИКОВ В ПРОЦЕССЕ ГЕЙМИЗАЦИИ 19](#_Toc510356332)

[2.1. Игры, развивающие интеллектуальные способности 19](#_Toc510356333)

[2.2. Игры, развивающие творческие способности 23](#_Toc510356334)

[2.3. Игры, развивающие память и воображение 25](#_Toc510356335)

[2.4. Правовая регламентация процесса геймизации в образовании 28](#_Toc510356336)

[ЗАКЛЮЧЕНИЕ 31](#_Toc510356337)

[СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ 35](#_Toc510356338)

# ВВЕДЕНИЕ

**Актуальность темы.** В связи с введением Федерального государственного образовательного стандарта нового поколения, возникает необходимость интенсификации педагогического процесса, поиска новых эффективных средств и способов реализации требуемых результатов. Среди множества технологий и методик воспитания и обучения актуальным становится применение игровых методик в неигровых ситуациях - геймизация.

Учебная деятельность в школьном возрасте находится в тесной взаимосвязи с игровой деятельностью, которая помогает в развитии всех познавательных процессов ребенка, помогает в полной мере усвоить учебный материал, не допуская при этом особой перегрузки и сохраняя их интерес к образовательной деятельности.

Выдающийся русский педагог Константин Ушинский рекомендовал включать игровые элементы в образовательный монотонный процесс детей, чтобы сделать процесс познания более продуктивным. Он говорил, что для ребенка игра заменяет действительность и делает ее более интересной и понятной, потому что он сам ее создает.

Правильно организованный процесс геймизации поможет школьникам в интересной форме не только усвоить необходимую учебную информацию, но также и приведет к продуктивному формированию познавательных способностей и умственному развитию ребенка. Поэтому является чрезвычайно важным выделить особенности процесса геймизации в развитии познавательных способностей и нормативно-правовую базу, которая регулирует данный процесс в образовании.

**Цель исследования:** провести системный анализ нормативно-правовой базы, которая регулирует процесс геймизации в образовании.

Поставленная цель предопределила постановку следующих **задач:**

1. Изучить сущность понятия «геймизация» в образовательном процессе;
2. Исследовать особенности и структуру процесса геймизации в общем образовании;
3. Рассмотреть влияние процесса геймизации на развитие познавательных способностей школьников в общем образовании;
4. Охарактеризовать специфику различных игр и их влияние на развитие познавательных способностей школьников.
5. Проанализировать нормативно-правовую базу, которая регулирует процесс геймизации в образовании.

**Объект исследования:** процесс геймизации в образовании.

**Предмет исследования:** система правовых норм, которые регулируют процесс геймизации в образовании.

**Источниковая база** **курсовой работы**. В ходе работы была проанализирована и использована научно-методическая и литературная база, периодические издания, а также интернет-издания и электронные материалы.

**Степень изученности проблемы.** При изучении темы, использовались труды и работы таких авторов, как Б.Г. Ананьев, С.В. Арутюнян, Ф.К. Блехер, Л.С. Выготский, О.С. Газман, В.М. Григорьев, О.А. Дьячкова, А.С. Ибрагимова, М.В. Кларин, Н.М. Конышева, А.Н. Леонтьев, В.В. Петрусинский, П.И. Пидкасистый, С.Л. Рубинтшейн, М.Т. Салихова, К.Д. Ушинский, Ф.И. Фрадкина, С.А. Шмаков, Г.П. Щедровицкий, Д.Б. Эльконин.

**Методологическая база и методы исследования.** Исследования проводились при помощи частных методов научного познания, таких как: наблюдение, изучение документов и материалов, логический и сравнительный методы. Был применен также такой метод как обобщение при рассмотрении множества признаков, а затем был сделан общий вывод на этой основе.

**Новизна данной курсовой работы** заключается в том, что она позволяет выявить сущность процесса геймизации, его особенности. А также рассмотреть нормативно-правовую базу, которая регулирует процесс геймизации в образовании.

**Практическая значимость курсовой работы** заключается в том, что полученные результаты исследования можно будет реализовать в дальнейшем на практике в учебном процессе при проведении различных уроков для школьников в образовательной организации, учитывая все нюансы правовой регуляции процесса геймизации в образовании.

**Структура работы:** Указанные выше задачи обусловили структуру курсовой работы, которая состоит из введения, двух глав, заключения и списка литературы.

# ГЛАВА I. СУЩНОСТЬ И ПРОБЛЕМЫ ГЕЙМИЗАЦИИ ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

## 1.1. Понятие геймизации в образовательном процессе

Игровые технологии зародились еще в древние времена и давно используются в педагогической практике. Игра наряду с трудом и учением является одним из основных видов деятельности человека, у которого есть потребность в игровой деятельности. Отечественные педагоги занимались исследованием специфики и особенностей игры в процессе образования и воспитания. Игровые технологии, которые применяются в образовательном процессе, признают довольно эффективными, универсальными, легко воспроизводимыми, а также подходящими для любой учебной дисциплины и решения практически всех воспитательно-развивающих задач.[[1]](#footnote-1)

Переход к новой образовательной парадигме дает возможность по новому взглянуть на роль игр, в том числе компьютерных, применяемых в образовательной деятельности. Геймизация (также геймификация, игрофикация) способна сделать более управляемой и планируемой образовательную деятельность, а также помочь достижению более эффективного образовательного результата.[[2]](#footnote-2)

Понятие «геймизация» впервые применил в 2002 году Ник Пеллинг – американский программист и изобретатель. К 2010 году данный термин стал популярным и теперь его можно услышать во многих областях человеческой деятельности. Геймизация способствует повышению продаж, просматриваемости страниц СМИ, продуктивности сотрудников, эффективности образовательных процессов.

Применение игровых технологий для вовлечения людей в различную деятельность на сегодняшний день становится все более популярным. Более 5 миллионов человек играют в среднем 45 минут каждую неделю. В целом, все население планеты тратит примерно 3 миллиарда часов в неделю на видео и компьютерные игры.

Такие ученые как А.В. Цветцих и А.В. Редькина рассматривают геймизацию как эффективные прием повышения мотивации индивидов. К элементам геймизации, применяемым в образовании, они относят игровые стратегии для решения задач, которые пробуждают интерес к процессу обучения.

Исследователи А.Я. Казаков и Н.В. Аверина определяют геймизацию как технологию, интерактивное и кроссмедийное наполнение, с помощью которого можно охватить больший объем учебного материала и сэкономить время в процессе обучения. Как отмечают эти ученые, для создания средств обучения, которые основаны на принципах геймизации, нужно учитывать дидактические критерии, к которым относятся, например, сложность определения соотношения материала учебника и опыта учащегося в терминах ступеней абстракции и коэффициента научности. Важно также соблюсти и иные дидактические критерии, такие как применимость, новизна, доступность и пригодность разных форм представления информации.

Исследователь Н.А. Толоконникова отмечает, что игровые технологии являются актуальными для выстраивания эффективного взаимодействия преподавателя и учащихся, которое происходит при реализации определенного сюжета игры. [[3]](#footnote-3)

Ученые Д.В. Гребнев, Р.С. Рыбальченко и М.В. Малаховская относят технологии геймизации к неиспользованным ресурсам, включающим в себя совершенно новые способы самообразования, раскрытия творческого потенциала и познавательных способностей у человека.

Исследователь Д.Ю. Санагурский определяет «геймизацию» как сложный процесс, который сочетает в себе элементы психологических, культурологических и педагогических технологий для повышения мотивации пользователей игр.

Ученый М.А. Черепица определяет геймизацию как концепцию, ориентированную на использование игровых механик вне контекста игры.

Проанализировав понятие «геймизация», мы выяснили, что игрофицированные технологии в обучении определяются многими учеными как прием, технология, процесс, подход, концепция.

Таким образом, можно сформировать более полное понятие термина «геймизация» как игровую образовательную парадигму или концепцию, которая имеет тенденцию к преобладанию над уже существующими типами образования, элементы которых удачно дополняют и обогащают игровые технологии. Главное отличие геймизации от других образовательных концепций заключается в том, что она ориентирована на вовлечение учащихся в учебно-познавательную деятельность и мотивирует их через игровую обучающую коммуникационную среду.

Критерий эффективности геймизации – это то, что она дополняет те элементы образования, которые игнорируются в традиционном обучении, сюда входит эффективное взаимодействие и коммуникации в образовательном сообществе. Геймизация учитывает тотальность игры и игровые практики в разных сферах, поэтому она помогает широкому вовлечению пользователей в высокотехнологичный игровой учебно-научно-познавательный коллективный процесс. [[4]](#footnote-4)

По проведенным психологическим исследованиям следует, что то, что мы слышим, активно усваивается на 40%, то, что мы видим – на 50%, если мы видим и слышим одновременно, то это запоминается на 70-75%, а если мы это делаем самостоятельно, мы запоминаем 92% информации. Вот почему так важна игровая деятельность в процессе обучения на любом уровне.

Конечная цель и ожидаемый результат геймизации – это изменение привычного поведения людей, вовлечение их в деятельность. При этом стоит отметить, что содержание выбранной деятельности остается прежним, но оно структурируется определенным образом, после чего достигается повышение мотивации к решению поставленной задачи, а также происходит увеличение время приверженности этой задаче.

## 1.2. Особенности и структура геймизации в общем образовании

Растущий интерес к геймизации можно объяснить тем, что у людей есть желание найти способ усиления вовлеченности учащихся в результативную деятельность и привнести больше открытости в систему ее оценивания. Геймизация в школе призвана создать такую информационно-обучающую среду, которая будет помогать самостоятельному и активному стремлению учащихся к получению новых знаний, навыков и умений.[[5]](#footnote-5)

Можно выделить следующие основные аспекты геймизации:

* Динамика – применение сценариев, которые требуют внимания пользователя и реакции в реальном времени. Сюда можно отнести ограничения, эмоции, прогрессия и отношения;
* Механика – применение сценарных элементов, которые характерны для игрового процесса, таких как ходы, соревнование, виртуальные награды, статусы, баллы, виртуальные товары;
* Эстетика – формирование общего игрового впечатления, которые будет способствовать эмоциональной вовлеченности;
* Социальное взаимодействие – большой выбор техник, которые обеспечивают взаимодействие между людьми, характерное для игровой деятельности.

Игровые компоненты геймизации, которые можно использовать в образовательном процессе:

1. Прогресс – наглядное отображение постепенного роста:

* Уровни – расширение и открытие доступа к контенту;
* Очки – цифровое обозначение значимости деятельности;
* Бэйджи;

1. Инвестиции – отображение вклада участника в игру:

* Достижения – публичное признание за завершение работы, рейтинги лидеров;
* Новые задания;
* Совместная работа;

1. Постепенное открытие информации:

* Бонусы – вознаграждения за эффективную деятельность;
* Открытия – исследование образовательного окружения и получение новых знаний;
* Синтез – работа над задачами, для решения которых нужно несколько навыков.

Все элементы игры равны, но некоторые — равнее. Некоторые просто более очевидны и чаще/качественнее используются. На трех самых выдающихся — своеобразной триаде — мы сейчас остановимся подробнее. Это Очки — Бэджи — Списки лидеров. Большая часть стандартных примеров игрофикации имеют в своей основе именно эту тройку.

Очки выполняют следующие функции:

* облегчают счет и позволяют фиксировать, как игрок справляется с игрой;
* помогают определять позицию в игре либо выигрыш;
* могут связываться с вознаграждением;
* дают обратную связь;
* показывают прогресс;
* являются универсальной валютой игры.

Бэйджи делают следующее:

* манифестируют достижения, делают их заметными и очевидными;
* могут выдаваться за что угодно и поэтому являются универсальным мотиватором;
* являются элементами стиля и эстетики;
* сигнализируют о важности определенных вещей;
* добавляют репутации;
* их можно коллекционировать;
* символы статуса.

Можно выделить следующие функции, которые выполняются в процессе геймизации:

1. Социокультурная функция – учащиеся учатся взаимодействовать друг с другом в процессе игровой деятельности;
2. Функция межнациональной коммуникации – учит понимать и принимать особенности других культур, быть толерантным, искать выход из конфликтной ситуации, не прибегая при этом к помощи агрессивности или насилия;
3. Функция самореализации – игра важна как сфера самореализации себя как личности;
4. Терапевтическая функция – игра может помочь при преодолении разных трудностей, которые возникают у человека в поведении, при общении с другими людьми, в обучении;
5. Функция коррекции - происходит естественно, так как все участники находятся в равных условиях и цель игры их объединяет;
6. Развлекательная функция - создание благоприятной атмосферы, душевного спокойствия и радости как защитных механизмов, происходит стабилизация личности, что помогает обрести уверенность в себе и получать удовольствие от раскрытия личного потенциала.

Процесс геймизации привлекает и является увлекательным для учащегося благодаря следующим факторам:

* Постепенно обновляющимися техническими средствами, с помощью которых происходит обучение, игровыми продуктами, социумом – взаимодействие и общение с другими учащимися;
* Персональная среда обучаемого в единой игровой коммуникационной среде – личный кабинет, медиатека, веб-портфолио и т.д.;
* Индивидуальное обучение, развитие, запрос, доступ, обмен и поиск информации, самостоятельные режим, планирование, выбор и т.д.;
* Новый тип формального и неформального обучения и самообучения, где взаимодействуют познание и возможность создания нового, познание и действие, познание и социализация, познание и коммуникация, познание и сотрудничество и.т.д.

В процессе геймизации инструментами, которые помогают вовлечь учащегося в учебно-познавательную деятельность, выступают: чувства, эмоции, результаты, самоидентификация, ценности, взаимодействие с образовательным сообществом, возможность влиять на события в игровом мире. Но стоит отметить, что для формирования внутренних мотиваторов этого недостаточно, потому как учебный мотив - это сложное образование, которое должен построить только сам учащийся.[[6]](#footnote-6)

Почему именно игровая форма обучения считается наиболее эффективной?

1. Удовольствие. Основная идея игры состоит в том, чтобы получить удовольствие в результате решения игровых задач и приобретения опыт в определенной игре. Игра удовлетворяет одну из важных врожденных психологических потребностей человека – уверенность в своих знаниях и опыте.
2. Мотивация. Все задачи, выполняемые по ходу игры, должны продвигать игрока на следующий уровень, чтобы он мог видеть свой статус и достижения, тогда будет приходить чувство удовольствия и удовлетворения от игры.
3. Право на ошибку. Создание и развитие игроком стратегий, как обойти, избежать и исправить свои ошибки. Учение на ошибках в игре довольно эффективно, как утверждают ученые, и при этом не несет за собой никаких последствий. Ведь страх и стресс из-за проваленного теста, к примеру, демотивируют учащегося и приводят к тому, что в следующий раз ученик будет избегать обучения или материал не будет усваиваться.
4. Активизация у учащихся познавательной деятельности во время уроков;
5. Принятие учащимися правильных решений выбора в той или иной ситуации, что лежит в основе функциональной грамотности школьника;
6. Уверенность в достижении своих целей;
7. Развитие творческих способностей учащихся.

Геймизация может использоваться в образовательном процессе в следующих случаях:

* Как самостоятельная технология для освоения понятий, темы или раздела учебного предмета;
* Как элемент более обширной технологии;
* В качестве урока или его какой-то определенной части;
* Как технология внеклассной работы.

По структуре процесс геймизации может иметь вертикальные и горизонтальные векторы, что обеспечивает его целостность как системы. Вертикальный вектор включает системное продвижение по учебным модулям, по образовательным ступеням и уровням. Горизонтальный же вектор – построение учебного процесса с максимальным учетом индивидуальных особенностей личности. [[7]](#footnote-7)

При построении геймифицированного образовательного курса можно использовать следующие компоненты: общие аспекты, основные процессы и конкретные формы.

Существует 6 этапов внедрения геймизации:

1. Определение цели построения системы;
2. Описание желательного поведения участников;
3. Описание игроков;
4. Разработка циклов активности;
5. Не забыть о развлечении;
6. Использование подходящих инструментов.

Своеобразие геймизации состоит в ее неимитационном характере, в сохранении неизменным содержания деятельности при изменении именно способа организации этой самой деятельности. Реальность остается реальностью, не превращаясь в игру, а игровые установки вводятся в систему операций субъекта с этой реальностью.

Геймифицированный образовательный процесс не является компьютерной игрой. По ходу продвижения по курсу учащийся выполняет и образовательные и игровые задачи. При этом образовательные цели всегда остаются в приоритете, а игровые лишь помогают удержать внутреннюю мотивацию учащихся к выполнению образовательных задач.

Чтобы сравнить геймизацию с другими игровыми технологиями, мы сделали таблицу, которая помогает более четко провести границы между родственными, но не тождественными явлениями. Параметрами сравнения стали такие характеристики, как: спонтанность, наличие правил и цели, внутренняя структура, реальность/игровое пространство и системность.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Параметр сравнения | Традиционные игры | Ролевые игры | Деловые игры | Симуляторы | Геймизация |
| Спонтанность | нет | да | нет | нет | нет |
| Наличие правил | да | нет | да | да | да |
| Наличие цели | да | нет | да | да | да |
| Структура | да | нет | да | да | да |
| Реальный мир | нет | нет | да/нет | да/нет | да |
| Системность | нет | нет | нет | да/нет | да |

Можно заметить, что геймизация пересекается с традиционными играми в таких позициях, как наличие правил, цели и структуры игры. Те же сходства можно наблюдать и с деловыми играми. Это именно то, что заимствует геймизация у игры, то, что делает игру как вид человеческой активности привлекательной: понятная, достижимая и желанная цель, правила достижения этой цели и пошаговая структура прохождения пути к поставленной цели. [[8]](#footnote-8)

Полной противоположностью, исходя из критериев, являются ролевые игры. Наиболее близки к геймизации симуляторы, которые создают иллюзию реальности в компьютерной среде и служат обучающим и тренировочным целям. Например, обучение вождению, работе со сложным оборудованием. Тем не менее, в отличие от симуляторов, геймизация создает иллюзию игры, используя механики компьютерной среды в реальном мире.

## 1.3. Влияние геймизации на развитие познавательных способностей школьников

Формирование познавательных способностей учащихся в процессе геймизации имеет свои особенности. Прежде всего, процесс игры дает школьнику целостное переживание полноты событий, счастья «здесь и сейчас», идеального творения по сравнению с жизнью, и реального, по сравнению с продуктом его воображения, открытия себя миру, начала диалога с другими и с самим собой, познания мудрости, которая приходит благодаря экзистенциальному взгляду на мир. Поэтому анализ познавательных процессов в игровом обучении должен осуществляться в контексте сознания действующего субъекта в режиме «здесь и сейчас» и рассматриваться в рамках действительности человеческой целостности или как живой процесс, который осуществляется личностью в нерасторжимом единстве предметно-содержательного, операционно-логического, эмоционального, мотивационно-ценностного и иных компонентов. [[9]](#footnote-9)

Вследствие этого изменяется классическое соотношение теории и практики: не от познания объекта, то есть исследования познавательной деятельности, к внедрению этих знаний, а от опыта работы с объектом формирования, то есть сознание действующего субъекта, к его познанию. Пример реализации данной схемы: теория поэтапного формирования умственных действий П.Я. Гальперина – это не теория мышления, не теория умственных действий, а именно теория формирования, то есть теория работы с психикой, а не самой психики.

На данный момент роль геймизации для развития познавательных способностей школьников определяется в большинстве случаев с позиций применения электронных игровых образовательных средств в процессе обучения. Электронные средства применяются, чтобы обеспечить учащегося всем необходимым для обучения – начиная от электронных учебников, программированных пособий, заканчивая обучающими играми, которые в большинстве случаев могут только помогать в развитии познавательных способностей и стимулировать их. Электронные средства в этом случае являются как бы «наставником» и используются в русле бихевиористского обучения. Но если смотреть с позиций развития познавательных способностей школьников, ориентированных на выработку концептуальных схем, освоение формальных операций в процессе получения знаний, игрофикационные платформы должны быть ресурсом, которые обеспечивает широкое применение новых технологий, помогающих организовать процесс группового конструирования понятий, объектов, процессов, моделей и т.д. Поэтому обучение в игрофикационной парадигме заключатся не в том, чтобы стимулировать познавательные способности школьников при помощи разных электронных средств, а в том, чтобы использовать игровые платформы как технологический ресурс для развития учений учиться. [[10]](#footnote-10)

Электронные обучающие игры представляют из себя новый тип обучающей деятельности, которая имеет большой когнитивный потенциал для развития учащихся. Такой психолог как Выготский Л.С. сформулировал представление о компьютере, как об орудии, которое выполняет конкретные функции взрослого человека, а именно функции, которые связаны с «зоной ближайшего развития» учащегося. Данными «зонами ближайшего развития» познавательных способностей школьника в пространстве электронных обучающих игр выступают способы действий по освоению концептуальных динамических схем, обеспечивающих готовность и способность прошедших обучение в игре, выполнять перенос полученных навыков на другие сферы своей деятельности. Уровень освоения данных схем обычно говорит о том, что у учащегося произошло как когнитивное развитие, так и развитие познавательной деятельности.

С позиций создания условий для продуктивного освоения учебной информации самими учащимися и для этих целей применения современных программных продуктов, которые имитируют в определенных случаях мыслительную деятельность человека, геймизация является новым технологическим ресурсом для вовлечения школьников в познавательную деятельность, которая помогает формированию у них индивидуальных способов конструирования знаний в обучении. Геймизация дает возможность, с одной стороны, применять в совокупности все уже известные педагогические технологии, а с другой – организовать процесс формирования познавательной деятельности у школьников, который будет приближен к мыслительным операциям человека, удобен для работы, эффективен и привлекателен для обучения.

Таким образом, обучение с помощью процесса геймизации сохраняет целостность личности, помогает развиваться познавательным способностям, формирует самообразовывающуюся, самостоятельно развивающуюся, мотивированную, самостоятельную творческую личность, которая обладает лидерскими качествами и умеет работать в команде.

# ГЛАВА II. РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ШКОЛЬНИКОВ В ПРОЦЕССЕ ГЕЙМИЗАЦИИ

## 2.1. Игры, развивающие интеллектуальные способности

В качестве одного из примеров игр, которые развивают интеллектуальные способности школьников, можно привести такую игру как [Civilization IV](http://www.2kgames.com/civ4/). В этой игре каждый игрок может создать и контролировать свою собственную цивилизацию, выбрать места для строительства городов, набрать наемных работников, поработать над инфраструктурой, обрабатывая земельные участки, строя крепости и добывая полезные ископаемые. По мере того, как будут расти города, игрокам будут присваиваться разные роли – более крупные города становятся фортифицированными центрами, обеспечивая защиту малым населенным пунктам. Строящиеся дороги становятся опорой для распределения добываемых ресурсов. Игроки стратегически подходят к экономической составляющей жизни своей цивилизации, чтобы затем расширять своё культурное и религиозное влияние и развивать социальную политику.

Игра моделирует древние исторически сложившиеся цивилизации по характерным признакам — аграрное общество, разделение труда, строгая общественная иерархия, армия как условие сильного государства, наличие высокообразованной прослойки, торговый обмен между странами, религиозный и идеологический фундамент. Изучение многовекового опыт человечества в интерактивном игровом окружении становится крепким кирпичиком в понимании того, как мы пришли к той ступени цивилизации, на которой стоим сейчас. Конечно, без глубокой теоретической подоплёки не обойтись, но именно игровая форма даст высокую вовлечённость: одно дело читать о финикийцах, а совсем другое — управлять их армией собственными руками.

Как это может происходить в классе? Вполне реально разбиться на группы и приступить к созданию одной и той же цивилизации — например, эпохи неолита. Если каждая группа будет принимать различные решения, в итоге можно будет сравнить пути развития цивилизации и пофантазировать на тему того, каким мог бы быть мир сейчас, выбери наши предки другой путь развития.

Такой игровой процесс даёт возможность развить необходимые междисциплинарные навыки — лидерские качества, стратегическое планирование, умение решать проблемы.

Для изучения английского языка на уроках можно использовать такой популярный онлайн-сервис как LinguaLeo. Вместо набора обучающих материалов, английский был представлен в виде «Языковых джунглей»: фильмы, клипы, художественные книги, записи передач с радио.

Как заниматься в этом сервисе:

* Читай и смотри (более 125 тысяч различных материалов);
* Переводи (кликай по незнакомым словам, чтобы узнать перевод);
* Тренируй (каждый день тренируй слова, чтобы их запомнить).

В практике геймификации на этапе обучения часто используется «линейка заданий». Задания стилизуются под игровые интерфейсы с явно выделенной наградой (даже если она совершенно виртуальна), конкретным заданием по пунктам, а также атмосферным текстом, который в принципе читать не обязательно – все и так понятно.

Развитие персонажа – еще один классический игровой подход, примененный в LinguaLeo. Чтобы усилить собственную мотивацию пользователя дополнительными игровыми стимулами, за выполнение заданий Лео награждается новой одеждой, чтобы из молодого и неопытного он постепенно превращался в Leo Touristo.[[11]](#footnote-11)

В практике геймификации часто применяется развитие персонажа как метафора прогресса самого пользователя. Зачастую пользователь не может сам быстро почувствовать свое развитие в таких областях, как изучение языка или фитнес. Виртуальный прогресс персонажа или уровень помогает ему чувствовать свое движение к цели, сравнивать себя с другими и с собой вчерашним.[[12]](#footnote-12)

Изучение английского языка таким вот способом приведет к большей заинтересованности учащихся и к лучшему усвоению языка в игровой и познавательной форме.

Игру Minecraft также можно очень продуктивно использовать в образовательном процессе. Это компьютерная игра в стиле песочницы с [открытым миром](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D1%82%D0%BA%D1%80%D1%8B%D1%82%D1%8B%D0%B9_%D0%BC%D0%B8%D1%80), в которой перед игроком не ставятся какие-либо определённые цели — игроки сами выбирают, что им делать в игре. Несмотря на это, игра содержит систему [достижений](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F_(%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D1%8B%D0%B5_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B)) - поощрительных наград за выполнение определённых действий. Игровой мир состоит из огромного количества [трёхмерных](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D1%80%D1%91%D1%85%D0%BC%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BD%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE) объектов-кубов (блоков), расставленных в фиксированном порядке и представляющих различные объекты и материалы.

С помощью данных блоков можно построить все, что захочешь. Например, учитель на уроке биологии может провести настоящий научно-исследовательский опыт и донести до учеников всю суть его процесса. Нужно использовать необходимые инструменты для того, чтобы попасть в нужные структурные клетки для доступа к ДНК. Если ученик будет использовать неправильный инструмент, игровой процесс будет заходить в тупик. Или можно предложить построить ученика пищеварительную, кровеносную, нервную систему человека, чтобы можно было увидеть работу этих систем.

Данная игра может помочь с интересом и пользой изучить все то, что кажется скучным и неинтересным.

Такая игра как Portal 2 также может быть использована на уроках, чтобы привлечь интерес учеников и донести до них нужную информацию. В этой игре есть прекрасная возможность для реализации и тестирования совместных научных проектов — «Редактор уровней» (Puzzle Maker). Здесь один пользователь или группа пользователей могут создать небольшую игровую камеру с основными элементами физического мира Portal 2 в простеньком игровом редакторе. Эти условия идеально подходят для использования научного метода в процессе разработки: столкнуться с проблемой, смоделировать возможное решение, получить результаты эксперимента и сделать вывод на основе этих результатов.

В ходе выполнения заданий ученикам было необходимо создавать собственные уровни, прогнозировать время прохождения уровней другими игроками и возможные варианты исхода, собирая информацию о поведении игроков, их поле, возрасте и других характеристиках — иными словами, самим становиться наполовину учёными, наполовину дизайнерами игр.

Монополия является одной из самых известных в мире развивающих игр на сегодняшний день. Жанр игры – экономическая стратегия. Суть игры заключается в том, чтобы добиться экономической стабильности для себя и банкротства для других игроков, используя стартовый капитал. Начальная сумма у каждого игрока одинакова. Игроки по очереди совершают ходы по игровому полю, бросая кубик. Побеждает тот, кто заработал больше всех денег. Игра заканчивается, когда кто-то окончательно разоряется или когда банкомат перестает выдавать денежные банкноты и карточки удачи.

Преимущества игры «Монополия» состоят в том, что:

* Отлично поднимает настроение и дарит много положительных эмоций;
* Формирует культуру общения, благодаря тесному взаимодействию участников друг с другом;
* В процессе игры развиваются задатки предпринимательства и финансовой грамотности, совершенствуются математические знания, логическое и стратегическое мышление, чувство тактики;
* Игра тренирует память, развивает внимание, а также раскрывает лидерские задатки, самостоятельность, ответственность и стремление человека самому быть хозяином своей жизни;
* Вырабатываются такие качества, как умение ждать, терпение, усидчивость и спокойствие.

Данную игру можно полезно использовать в школе на уроках экономики.

## 2.2. Игры, развивающие творческие способности

Творческие способности учащихся можно развивать с помощью игры Sketch Tales. В этой игре можно рисовать все, что угодно и как угодно, и оно тут же появится в мире игры. А если при помощи рисования нарисовать существо – оно тут же оживет и обретет разум.

Главные особенности игры заключаются в том, что:

* **Магия рисования**: создавай что угодно и меняй мир игры силой живописи;
* **Веселье без мучений**: даже примитивные каляки-маляки будут радостно жить в мире игры и дарить позитив;
* **Свобода выбора**: нарисуй уникального героя и сам определи его роль в игре;
* **Пригласи** друзей в нарисованный тобою мир - исследуйте вместе или обменивайтесь творениями;
* **Живой мир**: огромный открытый простор с незабываемой атмосферой и случайными событиями;
* **Умная вселенная**: система симуляции жизни наделяет неигровых персонажей непредсказуемым поведением, желаниями, потребностями и эмоциональными взаимосвязями;
* **Закон и беспорядок**: соблюдай законы физики или смело нарушай их - разрушаемые объекты и материалы, а также силы природы теперь в твоей власти.

World of Classcraft (WoC) − это происходящая в классе игра, призванная решить дилемму школьников: выбор между учебой и компьютерными играми. World of Classcraft похож на такие традиционные MMORPG-игры, как World of Warcraft: когда школьники успешно справляются с заданием (например, правильно отвечают на вопрос или помогают своим одноклассникам), они получают очки опыта и могут повысить уровень своего персонажа, а также получить специальные способности. В WoC монстры − это домашние задания, сражения с боссами − контрольные и тесты, а классная комната − пространство для игры, добавляющей ученикам мотивации, желания учиться и стать «воином самого высокого уровня» в классе.[[13]](#footnote-13)

«Активити» - это коллективная ассоциативная игра, в которой нужно объяснять слова, записанные на карточках. Максимальное количество игроков не ограничено. То есть в нее вполне возможно играть всем классом. На карточках можно написать слова, которые будут относиться к вашему предмету, теме урока или курса. Объяснять слова можно с помощью мимики, рисунков или слов-синонимов. Чтобы объяснить, что загадано, у вас есть одна минута. Есть индивидуальные задания, а есть общие. Игроки должны передвигать фишки по игровой карте. Побеждает та команда, которая первая дойдет до финиша. В процессе также можно выбирать более сложные или более простые задания. За более сложное задание дается больше очков.

Эта игра прекрасно подходит как для отдыха и поднятия настроения, так и для учебы, если использовать ее в правильном образовательном контексте. «Активити» развивает стратегическое мышление, сообразительность, фантазию, умение работать в команде, интуицию, аналитические способности. Игра способствует раскрытию творческого потенциала и дает возможность каждому человеку проявить себя с совершенно разных сторон. А множество тактических возможностей и вариантов поведения в еще большей степени способствуют этому.

## 2.3. Игры, развивающие память и воображение

К одной из таких игр можно отнести «Мафию» - словесную ролевую игру. Игру создал в 1986 году студент МГУ Дмитрий Давыдов. В процессе моделируется борьба меньшей организованной группы с большой неорганизованной. По сюжету, уставшие от деятельности мафии жители города решают посадить в тюрьму всех представителей криминального мира. В ответ на это, бандиты объявляют войну горожанам.

Вначале ведущий раздает участникам по 1 карте, которая определяет их принадлежность к мафии или горожанам. Игра проходит днем и ночью. Ночью активна мафия, днем – горожане. В процессе чередования времени суток, мафиози и жители города ведут каждый свою деятельность, в ходе которой игроков в каждой команде становится все меньше. Игра считается законченной, когда полностью побеждает одна из команд, то есть когда либо убиты все горожане, либо посажены все бандиты.

Игра основана прежде всего на общении, обсуждениях, спорах, установлении контактов, что максимально приближает ее к реальной жизни. Ведь в игре используются и проявляются все черты и свойства человеческой личности. Для успешного взаимодействия с другими игроками, человек должен стараться применять и развивать не только свои актерские способности, но также и дар убеждения, лидерство и дедукцию. «Мафия» хорошо развивает анатилическое мышление, интуицию, логику, память, сообразительность, театральность, социальное влияние, командное взаимодействие и многие другие важные качества в жизни человека. «Мафия» таит в себе огромный потенциал и приносит большое удовольствие в интеллектуальном и эстетическом плане.

Существует онлайн-платформа «Викиум», где собраны различные тренажеры для нашего мозга. Их слоган гласит «Тренируйте мозг с удовольствием». Развивайте память, внимание и мышление с помощью онлайн-тренажеров. Тренажеры имеют игровую форму. Для начала нужно пройти тест на мышление, память и внимание. Все тесты выглядят как игры, нужно лишь выбрать правильный ответ на скорость. По результатам тестов составляется индивидуальная программа тренировок. На платформе большой выбор различных тренажеров, поэтому каждый сможет подобрать себе то, что по душе. Эффективное и интересное развитие своих способностей в игровой форме.[[14]](#footnote-14)

CogniFit ("КогниФит") - игры для развития памяти. Еще одна онлайн-платформа, на которой можно с помощью программы когнитивной тренировки улучшить свою память. Программа когнитивной стимуляции и тренировки памяти от **CogniFit даёт возможность активировать и тренировать различные умственные процессы, участвующие в способности хранить и вспоминать информацию**.

По мере тренировки игры для памяти CogniFit подстраиваются под необходимый уровень сложности. Этот научный ресурc был разработан для оценки способности мозга кодировать, удерживать и восстанавливать получаемую извне информацию. Технология **CogniFit автоматически регулирует сложность и тип заданий и упражнений для памяти, адаптируя когнитивные требования игр к уникальным особенностям каждого пользователя** (возраст, когнитивные нарушения и/или дефицит и т.д.).

CogniFit предлагает серию персонализированных развивающих игр для памяти, **адаптирующихся к сильным и слабым сторонам каждого пользователя**.

Было подтверждено, что благодаря [пластичности мозга](https://www.cognifit.com/ru/brain-plasticity-and-cognition), развивающие игры для улучшения памяти от CogniFit помогают активировать и усиливать способность мозга хранить и вспоминать информацию.

Программа когнитивной тренировки CogniFit была разработана для того, чтобы усилить адаптивный потенциал нервной системы и помочь мозгу справиться со структурными нарушениями, расстройствами или поражениями, при которых страдает наша память.**Игры для тренировки памяти от CogniFit подходят всем, кто хочет проверить и улучшить эту когнитивную способность**.[[15]](#footnote-15)

Преимущества игр **CogniFit** на развитие памяти:

* Эту программу игр для развития памяти может использовать любой частный или профессиональный пользователь. Можно **легко, интуитивно и эффективно выполнять задания и следить за результатами тренировки памяти**;
* **Привлекательный дизайн игр мотивирует** пользователей, особенно детей, способствуя тренировке;
* **Инструкции и результаты этих упражнений для тренировки памяти представлены в интерактивном формате**, что упрощает их понимание.
* Пользователь **сразу получает точные результаты** по итогам игры. Благодаря этому прогресс можно отслеживать ежедневно.
* На основе полученных за каждую игровую сессию баллов **автоматически адаптируются уровень сложности и когнитивные требования игр**, таким образом, **тренировка является персонализированной**.
* **Игры для развития и улучшения памяти от CogniFit позволяют тренировать множество основных когнитивных способностей, задействованных в процессах удержания, кодирования и восстановления информации**, например слуховую память, кратковременную память, кратковременную зрительную память, рабочую и невербальную память, распознавание и контекстуальную память.

## 2.4. Правовая регламентация процесса геймизации в образовании

К основным источникам права, регламентирующим процесс геймизации в образовании можно отнести следующие: Конституция РФ, ФЗ «Об образовании в РФ», а также другие федеральные законы, иные нормативные правовые акты РФ, законы и иные нормативные правовые акты субъектов РФ, содержащие нормы, регулирующие отношения в сфере образования.

Конституция РФ содержит ряд важных положений для развития законодательства об образовании. Так, в ст. 43 каждому гарантируется право на образование, общедоступность и бесплатность дошкольного, основного общего и среднего профессионального образования в государственных или муниципальных образовательных учреждениях и на предприятиях. Основное общее образование является обязательным. Родители или заменяющие их лица должны обеспечить достижение детьми данного образовательного ценза. Право на образование является неотъемлемым элементом государственных гарантий в области социальной защиты населения, и государство, провозгласившее себя социальным, обязано обеспечить его реализацию.

**29 декабря 2012 года принят Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» №273-ФЗ**. Закон разработан в целях совершенствования законодательства РФ в области образования и является основополагающим нормативным правовым актом в сфере образования.

Цель закона — предоставить каждому максимальные условия для того, чтобы получить дошкольное и обязательное общее образование, выбирать действительно качественные образовательные организации для получения образования, совершенствоваться, осваивать новые технологии.

В России устанавливаются федеральные государственные образовательные стандарты, поддерживает различные формы образования и самообразования.

Федеральные государственные образовательные стандарты (ФГОС) представляют собой совокупность требований, обязательных при реализации основных образовательных программ начального общего, основного общего, среднего (полного) общего,  среднего профессионального и высшего профессионального образования образовательными организациями, имеющими государственную аккредитацию.

ФГОС обеспечивают:

* единство образовательного пространства РФ;
* преемственность основных образовательных программ начального общего, основного общего, среднего (полного) общего,  среднего профессионального и высшего профессионального образования.

В основе Стандарта лежит системно-деятельностный подход, который обеспечивает:

* формирование готовности к саморазвитию и непрерывному образованию;
* активную учебно-познавательную деятельность обучающихся;
* построение образовательной деятельности с учетом индивидуальных возрастных, психологических и физиологических особенностей обучающихся.

Стандарт ориентирован на становление личностных характеристик выпускника ("портрет выпускника основной школы"):

* активно и заинтересованно познающий мир, осознающий ценность труда, науки и творчества;
* умеющий учиться, осознающий важность образования и самообразования для жизни и деятельности, способный применять полученные знания на практике.

Приказ Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации от 26.08.2010 № 761н «Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих». Раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования».

Установлены новые квалификационные характеристики должностей работников образования. Они содержат должностные обязанности, требования к уровню знаний и квалификации работников. Все работники образования независимо от занимаемой должности обязаны знать нормативно-правовые акты, регламентирующие образовательную деятельность; психологические и физиологические особенности разных детских возрастов; современные образовательные технологии; компьютерные программы по организации образовательного процесса и т.д.

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Результаты данного исследования говорят о достижении его основных целей и предполагаемых задач, в соответствие с которыми сделан ряд существенных и взаимосвязанных выводов.

В первой главе нами была изучена сущность геймизации в образовании. Разные ученые и исследователи трактуют геймизацию по разному. Мы пришли к выводу, что геймизация – это игровая образовательная парадигма или концепция, которая имеет тенденцию к преобладанию над уже существующими типами образования, элементы которых удачно дополняют и обогащают игровые технологии. Главное отличие геймизации от других образовательных концепций заключается в том, что она ориентирована на вовлечение учащихся в учебно-познавательную деятельность и мотивирует их через игровую обучающую коммуникационную среду.

Также в этой главе мы выделили особенности и структуру геймизации.

К игровым компонентам геймизации, которые можно использовать в образовательном процессе относятся:

1. Прогресс – наглядное отображение постепенного роста (уровни, очки, бэйджи)
2. Инвестиции – отображение вклада участника в игру (достижения, новые задания, совместная работа)
3. Постепенное открытие информации (бонусы, открытия, синтез)

Можно выделить следующие функции, которые выполняются в процессе геймизации: социокультурная функция; функция межнациональной коммуникации; функция самореализации; терапевтическая функция; функция коррекции; развлекательная функция.

Геймизация является новым технологическим ресурсом для вовлечения школьников в познавательную деятельность, которая помогает формированию у них индивидуальных способов конструирования знаний в обучении. Геймизация дает возможность, с одной стороны, применять в совокупности все уже известные педагогические технологии, а с другой – организовать процесс формирования познавательной деятельности у школьников, который будет приближен к мыслительным операциям человека, удобен для работы, эффективен и привлекателен для обучения.

Во второй главе нами были рассмотрены различные игры и их влияние на развитие познавательных способностей школьников.

Мы выделили следующие игры, которые помогают развивать у учащихся интеллектуальные способности:

* [Civilization IV](http://www.2kgames.com/civ4/). В этой игре каждый игрок может создать и контролировать свою собственную цивилизацию, выбрать места для строительства городов, поработать над инфраструктурой, строя крепости и добывая полезные ископаемые.
* Популярный онлайн-сервис LinguaLeo. Вместо набора обучающих материалов, английский представлен в виде «Языковых джунглей»: фильмы, клипы, художественные книги, записи передач с радио.
* Игра Minecraft. Игровой мир состоит из огромного количества [трёхмерных](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D1%80%D1%91%D1%85%D0%BC%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BD%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE) объектов-кубов (блоков), расставленных в фиксированном порядке и представляющих различные объекты и материалы. Из них можно строить абсолютно что угодно.
* Игра Portal 2. Здесь 1 пользователь или группа могут создать небольшую игровую камеру с основными элементами физического мира Portal 2 в простеньком игровом редакторе. Эти условия идеально подходят для использования научного метода в процессе разработки.
* Монополия – экономическая стратегическая игра.

Мы изучили следующие игры, которые помогают развивать у учащихся творческие способности:

* Игра Sketch Tales. В этой игре можно рисовать все, что угодно и как угодно, и оно тут же появится в мире игры. А если при помощи рисования нарисовать существо – оно тут же оживет и обретет разум.
* Игра World of Classcraft (WoC). Успешное выполнение задание приносит очки опыта и возможность повышения уровня своего персонажа, а также получение особых способностей. В WoC монстры − это домашние задания, сражения с боссами − контрольные и тесты, а классная комната − пространство для игры, добавляющей ученикам мотивации, желания учиться и стать «воином самого высокого уровня» в классе.
* «Активити» - это коллективная ассоциативная игра, в которой нужно объяснять слова, записанные на карточках. Объяснять слова можно с помощью мимики, рисунков или слов-синонимов. Игроки должны передвигать фишки по игровой карте. Побеждает та команда, которая первая дойдет до финиша.

Мы рассмотрели следующие игры, которые помогают развивать память и воображение:

* Мафия – словесная ролевая игра;
* Онлайн-платформа «Викиум», здесь собраны различные тренажеры для нашего мозга. Их слоган гласит «Тренируйте мозг с удовольствием». Развивайте память, внимание и мышление с помощью онлайн-тренажеров. Тренажеры имеют игровую форму;
* CogniFit ("КогниФит") - игры для развития памяти. Еще одна онлайн-платформа, на которой можно с помощью программы когнитивной тренировки улучшить свою память. **CogniFit даёт возможность активировать и тренировать различные умственные процессы, участвующие в способности хранить и вспоминать информацию**.

Также мы рассмотрели нормативно-правовые акты, которые осуществляют регуляцию процесса геймизации в образовании. К ним относятся:

* Конституция РФ;
* ФЗ «Об образовании в РФ» от 29.12.2012 N 273-ФЗ;
* Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования;
* Приказ Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации от 26.08.2010 № 761н «Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих». Раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования».

Таким образом, обучение с помощью процесса геймизации сохраняет целостность личности, помогает развиваться познавательным способностям, формирует самообразовывающуюся, самостоятельно развивающуюся, мотивированную, самостоятельную творческую личность, которая обладает лидерскими качествами и умеет работать в команде.

# СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

**Нормативные правовые акты**

1. Конституция Российской Федерации. Принята всенародным голосованием 12 декабря 1993 г. // Собрание Законодательства РФ. 04.08.2014. № 31. Ст. 4398.
2. Об образовании в Российской Федерации: Федеральный закон № 273-ФЗ от 29.12.2012 г. // Собрание Законодательства РФ. 31.12.2012. № 53. ст. 7598.
3. Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования: Приказ Министерства образования и науки РФ №1897 от 17.12.2010г. // Бюллетень нормативных актов федеральных органов исполнительной власти. 28.02.2011. №9.
4. Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителя, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования»: Приказ Министерства здравоохранения и социального развития РФ №761н от 26.08.2010г. // Российская газета. 20.10. 2010. №237.

**Литература**

1. Абрамова А.В., Басов В.А., Карпенко О.М., Лукьянова А.В. Геймификация в электронном обучении // Дистанционное и виртуальное обучение. 2015. №4. С.28-43.
2. Афонина М.В., Харламова А.С. Контент-анализ понятия «геймификация» // Вестник АГПУ. 2017. №3. С.46-50.
3. Бессмертный А.М., Гаенкова И.В. Игрофикация как образовательная парадигма обучения // Известия ВГПУ. 2016. №6. С.15-22.
4. Бессмертный А.М., Гаенкова И.В. Формирование познавательной деятельности в обучающей игрофикации // Известия СГУ. 2017. №1. С.245-257.
5. Бредихина Н.С. Феномен геймификации в продвижении дистанционных образовательных услуг // Коммуникативные исследования. 2017. №2. С. 56-63.
6. Быкова Д.С. Новые учебно-образовательные технологии // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2016. №11. С.124-129.
7. Варенина Л.П. Геймификация в образовании // Историческая и социально-образовательная мысль. 2014. №6. С.314-317.
8. Говоров А.И., Говорова М.М. Геймификация как средство повышения мотивации учащихся // Информатика и образование. 2014. №9. С.76-78.
9. Добычина Н.В. «Компьютерные игры - театр активных действий» // Философские проблемы информационных технологий и киберпро-странства. 2013. № 1. С.149-158.
10. Дьяконов Б.П. Геймификация в асинхронном образовательном процессе // Историческая и социально-образовательная мысль. 2016. №1. С.143-148.
11. Евплова Е.В. Геймификация как средство повышения мотивации к обучению // Одинцовские чтения. 2013. №3. С.114-119.
12. Елагина О.Б., Писклаков П.В. Геймификация дистанционного обучения // Современные проблемы науки и образования. 2016. №12. С.58-63.
13. Зорина О.Ю., Поворина Е.В. Геймификация как феномен современного мира // Новое поколение. 2016. №9. С.73-79.
14. Исупова Н.И., Соболева Е.В., Соколова А.Н. Применение обучающих программ на игровых платформах для повышения эффективности образования // Вестник НГПУ. 2017. №4. С.8-25.
15. Касаткина А.В., Пивнев Д.И. Роль игрофикации в образовании: опыт создания игрового модуля // Гуманитарная информатика. 2017. №12. С.77-81.
16. Козлов О.А., Полякова В.А. Воздействие геймификации на информационно-образовательную среду школы // Современные проблемы науки и образования. 2015. №5. С.102-106.
17. Краснова Т.И. Геймификация обучения иностранному языку // Young Scientist. 2015. №11. С. 73-76.
18. Кубеков Б.С., Кривицкий В.А., Науменко В.В. Геймификация в современном образовании: возможности применения, преимущества и недостатки // Теоретические и прикладные аспекты современной науки. 2015. №7. С.74-77.
19. Мазелис А.Л. Геймификация в электронном обучении // Вестник ВГУ. 2013. №4. С.139-142.
20. Мельничук Ю.А. Геймификация образовательного процесса как эффективный инструмент улучшения условий обучения // Управление персоналом и интеллектуальными ресурсами в России. 2016. №5. С.23-29.
21. Невоструев П.Ю. Игрофикация как инструмент повышения эффективности при онлайн-обучении // Электронное обучение в непрерывном образовании. 2015. №1. С.110-115.
22. Невоструев П.Ю. Применение концепции игрофикации в рамках разработки контент-стратегии // Евразийское научное объединение. 2015. № 3. С.73-74.
23. Никитин С.И. Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе // Молодой ученый. 2016. №9. С.1159-1162.
24. Одинокая М.В. Технология геймификационного обучения в техническом вузе // Вестник ПГУ. 2014. №7. С.165-169.
25. Олейник Ю.П. Игрофикация в образовании в сетевом обществе // Вестник МГОУ. 2014. №4. С.34-39.
26. Олейник Ю.П. Игрофикация в образовании: к вопросу об определении понятия // Современные проблемы науки и образования. 2015. №3. С.476-484.
27. Орлова О.В., Титова В.Н. Геймификая как способ организации обучения // Вестник ТГПУ. 2015. №9. С.60-64.
28. Певзнер В.В., Погорелов В.И., Шуклин Д.А. Некоторые особенности применения геймификации в процессе обучения // Проблемы современного образования. 2016. №9. С.39-45.
29. Салин А.В. К критике проекта геймификации // Философско-литературный журнал Логос. 2015. №1. С.100-129.
30. Самойлова Е.О., Шаев Ю.М. К вопросу о методологических проблемах геймификации // Вестник Пятигорского государственного лингвистического университета. 2015. №3. С.286-290.
31. Соболева Е.В., Соколова А.Н. Проблемы методического обеспечения геймификации учебного процесса // Современные исследования социальных проблем. 2017. №8. С.121-125.
32. Современные педагогические технологии: генезис и развитие: учебно-методическое пособие. М.: Спутник, 2017. 460 с.
33. Титов С.А. Геймификация дистанционного обучения // [Cloud of science](https://cyberleninka.ru/journal/n/cloud-of-science). 2013. №1. С.21-23.
34. Травкин И.Ю. Геймификация обучения: от игровых механик к конструктору траекторий // Информатика и образование. 2016. №10. С.117-120.
35. Ушинский К.Д. Психологические и логические основы обучения. М., 1954. Т.2. 405 с.

**Электронные ресурсы**

1. Ница А.Л. Геймофикация в образовании. Теплица Социальных технологий. [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: https://test.ru/2012/12/21/gamificationeducation/ 22.03.2018;
2. Онлайн платформа «Викиум». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: https://wikium.ru/ 21.03. 2018;
3. Онлайн-платформа «Когнифит». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: https://www.cognifit.com/ 22.03.2018;
4. Онлайн-сервис для изучения английского языка LinguaLeo. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: https://lingualeo.com/ 24.03.2018;
5. Ролевая игра World of Classcraft. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: https://www.classcraft.com/ 20.03.2018.

1. Современные педагогические технологии: генезис и развитие: учебно-методическое пособие. М.: Спутник, 2017. С.202. [↑](#footnote-ref-1)
2. Орлова О.В., Титова В.Н. Геймификая как способ организации обучения // Вестник ТГПУ. 2015. №9. С.63. [↑](#footnote-ref-2)
3. Современные педагогические технологии: генезис и развитие: учебно-методическое пособие. М.: Спутник, 2017. С.203. [↑](#footnote-ref-3)
4. Евплова Е.В. Геймификация как средство повышения мотивации к обучению // Одинцовские чтения. 2013. №3. С.115. [↑](#footnote-ref-4)
5. Певзнер В.В., Погорелов В.И., Шуклин Д.А. Некоторые особенности применения геймификации в процессе обучения // Проблемы современного образования. 2016. №9. С.42. [↑](#footnote-ref-5)
6. Никитин С.И. Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе // Молодой ученый. 2016. №9. С. 1159. [↑](#footnote-ref-6)
7. Кубеков Б.С., Кривицкий В.А., Науменко В.В. Геймификация в современном образовании: возможности применения, преимущества и недостатки // Теоретические и прикладные аспекты современной науки. 2015. №7. С.76. [↑](#footnote-ref-7)
8. Титов С.А. Геймификация дистанционного обучения // [Cloud of science](https://cyberleninka.ru/journal/n/cloud-of-science). 2013. №1. С.23. [↑](#footnote-ref-8)
9. Современные педагогические технологии: генезис и развитие: учебно-методическое пособие. М.: Спутник, 2017. С.205. [↑](#footnote-ref-9)
10. Мазелис А.Л. Геймификация в электронном обучении // Вестник ВГУ. 2013. №4. С.140. [↑](#footnote-ref-10)
11. Онлайн-сервис для изучения английского языка LinguaLeo. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: https://lingualeo.com/ 24.03.2018. [↑](#footnote-ref-11)
12. Ница А.Л. Геймофикация в образовании. Теплица Социальных технологий. [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: https://test.ru/2012/12/21/gamificationeducation/ 22.03.2018. [↑](#footnote-ref-12)
13. Ролевая игра World of Classcraft. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: https://www.classcraft.com/ 20.03.2018. [↑](#footnote-ref-13)
14. Онлайн платформа «Викиум». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: https://wikium.ru/ 21.03. 2018. [↑](#footnote-ref-14)
15. Онлайн-платформа «Когнифит». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: https://www.cognifit.com/ 22.03.2018. [↑](#footnote-ref-15)