МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Историко-филологический факультет ПИ им. В.Г. Белинского	Кафедра «Всеобщая история и обществознание»
Направление подготовки	44.03.05 Педагогическое образование
Профиль	История. Обществознание
Форма обучения	Очная

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему:
Геймификация в процессе изучения обществоведческих дисциплин

Студент _____ (подпись, дата) **Желтухина Маргарита Витальевна**

Руководитель _____ (подпись, дата) **Семина Н.В.**

Нормоконтролёр _____ (подпись, дата) **Федосеева Л.Ю.**

Работа допущена к защите (протокол заседания кафедры от 11.05.2021 № 11)

Заведующий кафедрой _____ (подпись, дата) **Белоусов С.В.**

Работа защищена с отметкой отл. (протокол заседания ГЭК от 28.06.21 № 4)

Секретарь ГЭК _____ (подпись, дата) **Семина Н.В.**

Пенза, 2021

ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Педагогический институт имени В.Г. Белинского

Историко-филологический факультет

Кафедра «Всеобщая история и обществознание»

Направление подготовки:
44.03.05 Педагогическое образование
(с двумя профилями подготовки)
профиль: История. Обществознание

УТВЕРЖДАЮ:
Зав. кафедрой ВИиО
«28» октября 2020 г.

ЗАДАНИЕ

ПО ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЕ

Желтухиной Маргариты Витальевны

1. Тема выпускной квалификационной работы:
«Геймификация в процессе изучения обществоведческих дисциплин»
2. Руководитель к.и.н., доцент Н.В. Семина
3. Срок сдачи студентом законченной работы «01» июня 2021 г.
4. Перечень подлежащих разработке вопросов:

   1. рассмотреть подходы к определению понятия «геймификация» и выделить ее особенности;
   2. выяснить, чем по своей природе является геймификация;
   3. раскрыть методический и дидактический потенциал геймификации;
   4. дать психолого-педагогическую характеристику обучающихся 10 класса и определить их образовательные потребности;
   5. оценить результаты применения геймификации в образовании на основе существующих аналитических работ;
   6. разработать геймифицированный курс по праву для 10 класса (профильный уровень);
   7. дать оценку эффективности применения геймификации в образовательном процессе опытно-экспериментальным путем.

5. График выполнения выпускной квалификационной работы

№ п/п	Вид деятельности	Срок выполнения раздела	Подпись рук.	Подпись зав. кафедрой
1	Написание заявления на выбор темы выпускной квалификационной работы; составление плана выпускной квалификационной работы; подборка библиографического списка по теме выпускной квалификационной работы (не менее 30 источников)	10.09.2020-27.10.2020		
2	Сдача на проверку 1 главы выпускной квалификационной работы	01.03.2021		
3	Сдача на проверку 2 главы выпускной квалификационной работы	02.04.2021		
4	Подготовка выступления на ежегодной научно-практической конференции	01.04.2021-25.04.2021		
5	Написание не менее одной статьи по теме выпускной квалификационной работы и публикация	01.04.2021-25.04.2021		
6	Прохождение предзащиты, получение допуска к защите	25.04.2021-01.06.2021		
7	Представление завершенной работы	01.06.2021		
8	Проверка на оригинальность в системе «Антиплагиат.ВУЗ»	08.06.2021-16.06.2021		

6. Дата выдачи задания «29» октября 2020 г.

Руководитель _____ Н.В. Семина

Задание принял к исполнению студент _____ М.В. Желтухина

Содержание

Введение 3
Глава 1. Технология геймификации: теоретический аспект 10
1.1. Подходы к определению понятия «геймификация» и особенности технологии 10
1.2. Геймификация: сущность и потенциал 18
Глава 2. Эффективность использования технологии геймификации 27
2.1. Психолого-педагогическая характеристика обучающихся 10 класса, их образовательные потребности 27
2.2. Геймификация как способ повышения мотивации школьника 34
Глава 3. Опытно-экспериментальная разработка курса «Право» для 10 класса (профильный уровень) 42
3.1. Разработка геймифицированного курса «Право» для 10 класса (профильный уровень) 42
3.2. Оценка эффективности применения технологии геймификации в образовательном процессе опытно-экспериментальным путем 67
Заключение 76
Список использованных источников и литературы 79

Введение

Актуальность темы исследования. Очевидно, что современный мир сложно представить без комплекса технических средств для подготовки документов, их копирования, обработки, хранения и автоматического поиска, для чертёжных работ и счётных операций, внутриучрежденческой связи – используемых в целях механизации и автоматизации различных сфер жизни[1], в том числе и образовательного пространства.

2020 год показал, что в условиях пандемии как никогда актуально становится использование современных технологий не только для общения и развлечений, но и реализации основных образовательных программ начального общего, основного общего, среднего (полного) общего, начального профессионального, среднего профессионального и высшего профессионального образования[2]. А также для здоровьесбережения их участников.

Стоит обратить внимание на то, что современное образование нацелено на овладение обучающимися универсальными учебными действиями, а не просто на получение знаний в нескольких областях.

Поэтому педагогу необходимо знать и применять в ходе его реализации как можно больше форм работы, основанных на возможности практического применения добытых знаний. Эффективным средством достижения данной цели выступают гаджеты, а формой – геймификация (технология адаптации игровых методов к неигровым процессам и событиям для большей вовлеченности участников в процесс).

Возвращаясь к актуальности работы необходимо сказать, что в результате анализа данных, собранных в ходе опроса, проведенного среди школьников МОУ СОШ № 1 г. Сердобска, было выявлено, что 88 % детей в

[1] Горкин А.П. Энциклопедия «Техника» / А.П. Горкин. М., 2006. [Электронный ресурс] // «Наука. Искусство. Величие». URL: http://find-info.ru/doc/encyclopedia/technics/fc/slovar-206.htm#zag-807 (дата обращения: 11.11.2020).

[2] Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержден приказом Минобрнауки РФ № 1897 от 17.12.2010 г. (в ред. от 04.02.2021). [Электронный ресурс] // СПС «ГАРАНТ». URL: http://ivo.garant.ru/#/document/55170507/paragraph/1:0 (дата обращения: 02.02.2021).

возрасте от 11 до 18 лет играют в компьютерные игры. И более 40 % проводят за их прохождением около 4-6 часов в сутки. Так почему бы не использовать данный вид деятельности как помощник педагогу при реализации образовательной программы? Но как методически грамотно воплотить в жизнь данную идею? Будет ли она эффективна?

К сожалению, обобщающих теоретических работ по проблеме нет. Кроме того, практики отдельно взятых педагогов не позволяют полностью раскрыть потенциал геймификации в рамках преподавания обществоведческих дисциплин в школе, что еще раз доказывает актуальность выбранной темы.

Объект исследования – технология геймификации.

Предмет исследования – особенности геймификации, ее методический и дидактический потенциал, эффективность использования в ходе изучения обществоведческих дисциплин.

Степень изученности проблемы. Следует отметить, что геймификация – это достаточно молодое явление в практике школьного обучения. Этим объясняется слабая теоретическая разработанность проблемы. Однако имеющийся ряд научных трудов по теме исследования позволил сформулировать теоретическую базу работы.

Одной из основополагающих работ стала книга К. Вербаха «Вовлекай и властвуй: игровое мышление на службе бизнеса», в которой повествуется о создании первого в мире курса по геймификации, который читали в бизнес-школе Wharton при Университете Пенсильвании. В этой книге автор описывает, как игровое мышление способствует изменению мотивации[1]. Гейб Цихерманн и Чарльз Конрад занимались исследованием подобных вопросов[2].

[1] Вербах К. Вовлекай и властвуй: игровое мышление на службе бизнеса / К. Вербах, Д. Хантер. М., 2015. 223 с.
[2] Coonradt C. The Game of Work. [Электронный ресурс] / C. Coonradt – Gibbs Smith, 2012. URL:https://books.google.ru/books?id=JpnC_Nh1RAIC&printsec=copyright&hl=ru#v=onepage&q&f=false (дата обращения: 23.03.2021).

Такие исследователи как Л.П. Варенина[1] и О.В. Орлова[2] изучают проблему геймификации в процессе образования.

Разработки А. Марчевски, посвящены различиям понятий «геймификация» и «игра», которые зачастую ошибочно используют как синонимы[3].

Ряд работ, используемых в исследовании, посвящен определению базовых понятий педагогики. Авторами работ на данную тематику являются В.А. Сластенин[4], Г.К. Селевко[5], Л.С. Бахмутова[6]. В написанных ими учебниках и учебных пособиях дается определение терминам: технология, методика, метод. Что позволяет определить природу изучаемого нами явления.

Разработкой проблемы методического и дидактического потенциала технологии геймификации занимаются такие ученые как Д.А. Королева[7], А.С. Броумэн и М. Дестин[8]. Они полагают, что ключевой особенностью технологии является повышение уровня мотивации.

Вопрос результативности применения технологии поднимается в работах М.Д. Хануса и Дж. Фокса[9]. Авторы проводят эксперимент на нескольких классах, в одном из которых используется технология

---

[1] Варенина Л.П. Геймификация в образовании / Л.П. Варенина. 2014. № 6-2. С. 314-317.

[2] Орлова О.В. Геймификация как способ организации обучения / О.В. Орлова, В.Н. Титова // Вестник Томского Государственного Педагогического Университета. Томск, 2015. № 9 (162). С. 60-64.

[3] Marczewski A. Gamification: a simple introduction & a bit more / A. Marczewski // Amazon Digital Services, 2013. 152 с. [Электронный ресурс]. URL: https://books.google.ru/books?id=IOu9kPjlndYC&hl=ru&source=gbs_navlinks_s (дата обращения: 03.03.2021).

[4] Сластенин В.А. Педагогика: Учебное пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / В.А. Сластенин. М., 2013. 576 с.

[5] Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие / Г.К. Селевко. М., 1998. 256 с.

[6] Бахмутова Л.С. Методика преподавания обществознания: учебник и практикум для вузов / Л.С. Бахмутова, Е.К. Калуцкая. М., 2020. 274 с.

[7] Королева Д.А. Всегда онлайн: использование мобильных технологий и социальных сетей современными подростками дома и в школе / Д.А. Королева // Вопросы образования. 2016. № 1. С. 206-224. [Электронный ресурс]. URL: https://doi.org/10.17323/1814–9545–2016–1–205–224 (дата обращения: 04.02.2021).

[8] Browman A.S. Identity-specific motivation: How distinct identities direct self-regulation across distinct situations / A.S. Browman // Journal of Personality and Social Psychology. 2017. Т. 113. № 6. С. 835-857. [Электронный ресурс]. URL: http://doi.org/10.1037/pspa0000095 (дата обращения: 14.11.2020).

[9] Hanus M.D. Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance / M.D. Hanus // Computers & Education. 2015. Т. 80. С. 152–161. [Электронный ресурс]. URL: http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0360131514002000 (дата обращения: 01.05.2021).

геймификации. И дают свое заключение. Аналогичным вопросом занимался Е. Деши[1].

Таким образом, мы можем сделать вывод о том, что тема изучена фрагментарно, обобщающих работ, которые позволили бы сформировать целостное представление о технологии геймификации и возможности ее успешного внедрения в процесс обучения, на данный момент не создано.

Цель работы теоретически обосновать эффективность применения технологии геймификации и экспериментально апробировать содержание и формы организации обучения с использованием данной технологии в ходе изучения обществоведческих дисциплин.

Задачи работы:

– рассмотреть подходы к определению понятия «геймификация»;

– выделить особенности геймификации;

– выявить сущность геймификации;

– раскрыть методический и дидактический потенциал геймификации;

– дать психолого-педагогическую характеристику обучающихся 10 класса и определить их образовательные потребности;

– оценить результаты применения геймификации в образовании;

– разработать геймифицированный курс по праву для 10 класса (профильный уровень);

– оценить эффективность применения технологии геймификации в процессе изучения обществоведческих дисциплин.

Источниковая база. Для раскрытия темы исследования в работе был использован ряд нормативно-правовых актов. Рассмотрим их подробнее.

Конституция Российской Федерации послужила актом, дающим нам представление о фундаментальных основах, о правах людей в российском

[1] Deci E.L. The general causality orientations scale: Self-determination in personality / E.L. Deci // Journal of Research in Personality. 1985. Т. 19. № 2. С. 109-134. [Электронный ресурс]. URL: http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/0092656685900236 (дата обращения: 01.05.2021).

обществе относительно образования, а соответственно о возможности применения технологии[1].

Вторым немаловажным нормативным актом является Закон «Об образовании», с помощью которого, мы можем получить представление о правовом регулировании отношений в сфере образования[2].

Федеральный государственный стандарт основного общего образования выступил в работе в качестве источника, определяющего цели и задачи процесса образования[3].

Для написания методической части работы использованы рекомендованные Министерством образования школьные учебники и учебные пособия по обществоведческим дисциплинам, образовательные программы современных педагогов.

Обращая внимание на научную литературу, в качестве источника была взята работа К. Вербаха «Вовлекай и властвуй», которая стала теоретической основой написания выпускной квалификационной работы.

Гипотеза исследования: технология геймификации – эффективный способ реализации образовательного процесса, а также повышения уровня мотивации обучающихся.

Методы исследования. В ходе написания работы было использовано несколько групп методов.

Общенаучные методы:

– анализ использовался для отбора литературы по теме;

– синтез применялся в разделах для соединения информации, полученной при анализе, в единое целое;

---

[1] Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020). [Электронный ресурс] // СПС «Консультант Плюс». URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_28399 (дата обращения: 21.12.2020).

[2] Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012 (ред. от 30.04.2021). [Электронный ресурс] // СПС «КонсультантПлюс». URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/ (дата обращения: 11.11.2020).

[3] Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержден приказом Минобрнауки РФ № 1897 от 17.12.2010 г. (в ред. от 04.02.2021). [Электронный ресурс] // СПС «ГАРАНТ». URL: http://ivo.garant.ru/#/document/55170507/paragraph/1:0 (дата обращения: 02.02.2021).

– аналогия, как метод был использован в случаях, когда было необходимо переложить опыт других дисциплин в использовании технологии на курс обществоведческих дисциплин;

– обобщение применялось при составлении выводов к разделам и главам;

– системный метод был необходим в практической главе, с помощью него была составлена система организации учебного курса «Право».

Частно-научные методы:

– исторический метод, основанный на изучении объектов в их хронологической последовательности, был применен к изучению развития института геймификации;

– формально-юридический метод позволил изучить источниковую базу института, а сравнительно-правовой метод – выявить недостатки и пробелы в действующем законодательстве, касающихся темы исследования;

– метод эксперимента был использован для оценки эффективности технологии в образовательном процессе.

Таким образом, в совокупности все использованные методы позволили комплексно изучить феномен геймификации в образовании.

Практическая значимость. Материал выпускной квалификационной работы может быть использован преподавателями ВУЗов и СУЗов в ходе подготовки к лекционным и семинарским занятиям, преподавателями школ в качестве основы и методических рекомендаций по разработке геймифицированного курса. Студентами при написании научных работ по теме. Работа может послужить источником в процессе совершенствования законодательства в области образования.

Апробация. Основные результаты работы были представлены на XXII Всероссийской научно-практической конференции преподавателей, учителей, аспирантов, студентов и школьников «Лебедевские чтения». Тезисы доклада сданы в печать.

Структура работы определяется логикой исследования и состоит из введения, трех глав, поделенных на шесть параграфов, заключения и списка использованных источников и литературы.

Глава 1. Технология геймификации: теоретический аспект

1.1. Подходы к определению понятия «геймификация» и особенности технологии

Реализацию любого принципа, метода, технологии в образовательном процессе невозможно представить без понимания его сущности. Поэтому первостепенной задачей исследователя в данных условиях становится изучение подходов к трактовке того или иного понятия.

Первые работы по теме не ставили перед собой цели сформулировать понятие геймификации и в большей степени описывали лишь сам процесс реализации технологии в сфере бизнеса.

Ричард Бартл – профессор Эссекского университета, был одним из первых исследователей, работавших в данном направлении, и предпринявших попытку «дать имя» новому явлению. Ученый полагал, что геймификация – это то, что превращает что-то не являющееся игрой в игру [1].

Обзор процесса реализации технологии встречается в работе Ч. Конрада «Игра в работе» 1984 года. В ней он описывает принципы игр, взятые за основу при работе с персоналом, а также оценивает их эффективность [2].

Обратим внимание на работу американского исследователя М. Нельсона, по мнению которого первые элементы геймификации можно встретить еще в период существования Союза Советских Социалистических республик в виде «социалистического соревнования», ориентированного на «завершение уровня» в числе лидеров[3], получая очки, зарабатывая рейтинг. Ученый полагает, что изучаемое явление – это стратегия по увеличению уровня мотивации сотрудников.

---

[1] Вербах К. Вовлекай и властвуй: игровое мышление на службе бизнеса / К. Вербах, Д. Хантер. М., 2015. С. 35.

[2] Coonradt C. The Game of Work / C. Coonradt // Gibbs Smith. 2012. [Электронный ресурс]. URL:https://books.google.ru/books?id=JpnC_Nh1RAIC&printsec=copyright&hl=ru#v=onepage&q&f=false (дата обращения: 21.12.2020).

[3] Nelson M.J. Soviet and American precursors to the gamification of work / M.J. Nelson // MindTrek 12: Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference. 2012. С. 23-26. [Электронный ресурс]. URL: http://doi.org/10.1145/ 2393132.2393138 (дата обращения: 21.12.2020).

Заметим, что только в начале XXI века можно найти четкое определение феномена геймификации, сформулированного в работах американских маркетологов.

Неоднозначен вопрос о том, кто же является автором более полного понятия. Известно, что первым ввел в повсеместный оборот понятие «геймификация» Раджат Пахария – основатель компании «Bunchball» еще в 2006 году, понимая ее, как продукт онлайн взаимодействия с клиентами при помощи использования игровой механики.

А вот научное обоснование термина и его более глубокое изучение встречается только 2013 году в работе Гейба Зикермана «Геймификация в бизнесе: как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов». Автор отводит феномену место процесса привлечения аудитории с использованием лучших элементов от программ лояльности, игровых механик и поведенческой экономики[1]. Ряд исследователей считают его одним из «отцов - основателей» технологии.

В отечественной литературе понятие геймификация стало использоваться после перевода на русский язык учебного курса «Gamification» профессора К. Вербаха. Он считает, что изучаемый феномен есть ничто иное, как использование игровых элементов и игровых механик в неигровом контексте [2].

Работ российских авторов, позволяющих выявить подход к трактовке термина в образовании, крайне мало, единого мнения по данному вопросу не выработано.

Л.Ю. Васенина рассматривает геймификацию «как процесс, позволяющий раскрыть творческие способности личности и мотивировать на достижение успеха»[3].

---

[1] Зикерман Г. Геймификация в бизнесе: как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов / Г. Зикерман. [Электронный ресурс] // «Книгогид.ру» // URL: https://knigogid.ru/books/792987-geymifikaciya-v-biznese/toread (дата обращения: 03.03.2021).

[2] Вербах К. Указ. соч. С. 36.

[3] Васенина Е.А. ИКТ в интеллектуально–ориентированном образовательном процессе: приобретения и потери / Е.А. Васенина // Информатика и образование. 2012. № 4. С. 63.

В работе О.В. Орловой геймификация объясняется как способ организации обучения с помощью применения инструментария компьютерных игр, для повышения мотивации обучающихся в процессе достижения цели[1].

Все же большинство ученых, таких как: О.М. Железнякова[2], В.А. Буров[3], Х. Дичев[4], Т.И. Краснова[5], полагает, что геймификация – инновационная образовательная технология, которая определяет своей целью увеличение уровня мотивации.

Учитывая тот факт, что в науке нет единой формулировки изучаемого феномена, в своем исследовании мы будем придерживаться определения, которое составили на основе изученных работ.

Таким образом, геймификация, в нашем понимании, представляет собой технологию обучения, построенную на адаптации игрового дизайна в образовательный процесс, для достижения триединой цели образования.

Далее обратим внимание на особенности феномена, выделяемые различными исследователями, и выявим главные отличия геймификации от игры.

Первостепенно то, что достижение каких-либо целей с использованием технологии только косвенно связано с игрой и ее содержанием.

Изучив работы по теме, можно выдвинуть гипотезу о том, что геймификация не игра, а скорее ее внешняя оболочка, которая нацелена не просто на повышение мотивации обучающегося, а на выход из зоны комфорта, изменение «привычной среды» урока, коррекцию поведения.

---

[1] Орлова О.В. Геймификация как способ организации обучения / О.В. Орлова, В.Н. Титова // Вестник Томского Государственного Педагогического Университета. 2015. № 9 (162). С. 62.

[2] Железнякова О.М. Сущность и содержание понятия «эдьютейнмент» в отечественной и зарубежной педагогической науке / О.М. Желязнекова // Alma mater (Вестник высшей школы). 2013. № 2. С. 68.

[3] Буров В.А. Эдьютеймент и геймификация в обучении иностранному языку: сходства и различия / В.А. Буров // Вопросы методики преподавания в ВУЗе. 2020. № 35. С. 10.

[4] Dichev C. Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review / C. Dichev. [Электронный ресурс] // Research and Practice in Technology Enhanced Learning. 2020. № 9. С. 1-36. URL: https://www.researchgate.net/publication/313872357_Gamifying_education_what_is_known_what_is_believed_and_what_remains_uncertain_a_critical_review (дата обращения: 10.12.2020).

[5] Краснова Т.И. Геймификация обучения иностранному языку / Т.И. Краснова // Молодой ученый. 2015. № 11 (91). С. 1373-1375.

Если рассматривать внешние элементы, то можно отметить, что игра подразумевает наличие виртуальной роли, в которую игрок вживается в процессе, например: «Обществоведческая монополия», где ты можешь стать банкиром, Председателем Счетной палаты и. т. д. в зависимости от задумки автора. Главные и единственные роли при использовании технологии геймификации проходят по линии обучающийся – педагог и никакой вымышленной подоплеки не несут.

Отсюда вытекает еще одно различие. Несмотря на схожесть целей, геймификация отличается отбором контента, где развлекательный компонент занимает в нем мизерную часть от общей составляющей. То есть мы не спасаем принцесс из замка, не убиваем драконов, а сконцентрированы на обучении, получении отметок, оценок. Таким образом, технология обретает возможность применения на протяжении изучения всего курса непрерывно.

Обратим внимание на разработки А. Марчевски. В своем исследовании он выделяет несколько параметров (игровое мышление, игровые элементы, виртуальный мир, геймплей, забава), по которым сравнивает: игровой дизайн, геймификацию, симуляцию, серьезные игры и игры[1].

	Игровое мышление	Игровые элементы	Виртуальный мир	Геймплей	Просто для забавы
Игровой дизайн	•				
Игрофи-кация	•	•			
Симуля-ция	•	•	•		
Серьезные игры	•	•	•	•	
Игра	•	•	•	•	•

Рис.1. Сравнение игрового дизайна, геймификации, симуляции, серьезной игры, игры

Проанализировав работу исследователя, можно сделать следующие выводы:

[1] Marczewski A. Gamification: a simple introduction & a bit more / A. Marczewski // Amazon Digital Services, 2013. С. 10-30. [Электронный ресурс]. URL: https://books.google.ru/books?id=IOu9kPjlndYC&hl=ru&source=gbs_navlinks_s (дата обращения: 03.03.2021).

– геймификация включает в себя игровое мышление и игровые элементы, чем схожа с игрой, а также симуляцией;

– геймификация лишена одного из ключевых признаков игры – геймплея (совокупность форм, методов коммуникации игрока с миром игры, реакция игры на каждый шаг игрока);

– отсутствие характеристики «забава», тем самым включая в себя наличие серьезной цели, не обозначенной в рамках реализации технологии напрямую;

– отсутствие виртуального мира. Технология, реализующаяся в процессе живого взаимодействия с педагогом и другими участниками образовательного процесса, и лишь частично при применении интерактивных средств, в ходе изучения обществоведческих дисциплин, ученики могут быть погружены в цифровое пространство.

– использование геймификации не ставит перед собой цели создания учениками своих игр и не обязует играть в коммерческие видеоигры.

К. Вербах в своей работе указывает на следующее, можно сказать, ключевое отличие игры от геймификации. «Работая на уровне элементов, геймификация по сравнению с игрой дает больше гибкости. Играя в шашки, вы не можете не учитывать элементы игры: превращение в дамку, ход шашки и т. д.). Если вы не будете этого делать, это уже будет какая-то другая игра, а не шашки. В случае с геймификацией нарушение правил – это именно то, чем вы должны заниматься. Как разработчик геймифицированной системы, вы можете и должны вносить изменения в ее элементы, чтобы сделать систему более занимательной или достичь определенных целей» [1].

Так и в образовании, используя ту или иную игру, вы как бы «заключены» в ее рамках. Например: играя на уроке в «Обществоведческую монополию», вы не сможете уйти от ее основных игровых элементов – иначе это будет, как сказал автор «другая игра». Геймификация же дает больше

[1] Вербах К. Указ. соч. С. 38.

свободы учителю, возможность смены правил, изменения границ, рамок в зависимости от складывающейся образовательной ситуации.

Вознаграждение. Еще один критерий, разграничивающий два рассматриваемых явления. Яркий пример – обучающие компьютерные игры, которые вознаграждают игрока контентом внутри проекта: открытием нового уровня, «прокачкой» персонажа, улучшением чего-то внутри игры. Оно, как правило, может выражаться в баллах, очках или монетах, однако основное отличие их от поинтов геймификации в том, что их оборот заключен в игровую экосистему. В геймифицированных курсах вознаграждение осуществляется с помощью рейтинга среди других участников, которые влияют на прохождение косвенно.

В игре, персонаж получает возможность играть дальше, продвигаться по сюжету, приближаться к цели, открывать новые локации и новых персонажей, а также ускорять процесс прохождения за счет «прокачки» героя. Вознаграждением могут быть также новые враги, дополнения, побочные квесты.

Поинты в геймификации обычно нельзя потратить, или можно, но на очень ограниченный список призов. Они никак не влияют на сам процесс обучения, но при этом поддерживают мотивацию продолжать[1].

Таким образом, можно опровергнуть тот факт, что обучающие компьютерные игры и геймификация синонимичные понятия.

В исследовании данного феномена, мы посчитали необходимым разграничить два, на первый взгляд синонимичных понятия «геймификация» и «игрофикация». Многие исследователи считают, что термин геймификация «дань моде» или «особенность перевода», но, по-нашему мнению, это два разных понятия, которые стоит разграничивать между собой. Исходя из вышеизложенного материала, можно прийти к выводу о том, что геймификация, есть ни что иное как «фантик» от игры, в который

[1] Game-based learning VS геймификация: 5 основных отличий. [Электронный ресурс]. URL: https://habr.com/ru/company/uchi_ru/blog/516928/ (дата обращения: 24.12.2020).

оборачивается образовательный процесс. А игрофикация – это начинка той самой «конфеты», под названием процесс обучения, то есть – процесс внедрения различного вида игр в курс обществоведческих дисциплин.

Геймификация схожа еще с одной современной технологией, носящей название эдьютеймент. Ее подробное изучение встречается в работах: О.А. Богданова[1], Е.В. Горбачёва[2], Н.В. Гуремина[3], О.О. Дьяконова[4], Т.В Самосенкова[5], Е.Ю. Кармалова[6].

Выше мы уже рассмотрели вопрос, касающийся особенностей технологии геймификации, теперь по аналогии исследуем эдьютеймент, и попытаемся выявить положения, позволяющие отделить феномены друг от друга.

Понятие технологии «развлечения в образовании», на наш взгляд, более точно и полно сформулировала в своей работе Н.А. Кобзева. Автор полагает, что эдьютеймент – это внедрение различных неформальных средств, таких как фильмы, игры, музыка и т.д., в процесс обучения, с целью упрощения восприятия материала школьниками[7].

Более емкое, но по-нашему мнению, расплывчатое толкование, встречается в исследовании О.М. Железняковой, которая утверждает, что технология есть не что иное, как любой цифровой контент, соединяющий в себе развлекательный и обучающий компонент[8].

---

[1] Богданова О.А. Эдьютейнмент как особый тип учения / О.А. Богданова // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: Информатика и информатизация образования. 2014. № 4 (30). С. 61-65.

[2] Горбачева Е.В. Эдьютейнмент – он повсюду, или Современное подрастающее поколение нужно учить по-другому / Е.В. Горбачева // Молодой ученый. 2020. № 1 (291). С. 130-132.

[3] Гуремина Н.В. Эдьютейнмент как эффективная технология развития творческого потенциала личности в учебном процессе / Н.В. Гуремина // Russian Journal of Education and Psychology. 2016. № 3-2 (59). С. 88-94.

[4] Дьяконова О.О. Понятие «эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике / О.О. Дьяконова // Сибирский педагогический журнал. 2012. № 6. С. 182-185.

[5] Самосенкова Т.В. Технология «Эдьютейнмент»: к истории вопроса / Т.В. Самосенкова // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Сер. Гуманитарные науки. 2017. № 28 (277). С. 142-149.

[6] Кармалова Е.Ю. Эдьютейнмент: понятие, специфика, исследование потребности в нем целевой аудитории / Е.Ю. Кармалова // Вестник Челябинского государственного университета. 2016. № 7 (389). С. 64-71.

[7] Кобзева Н.А. Edutainment как современная технология обучения / Н.А. Кобзева // Ярославский педагогический вестник. 2012. № 4. С. 195.

[8] Желязникова О.М. Указ. соч. С. 69.

Из определений, мы видим, что оба феномена включают в себя игры и цифровые ресурсы. Но имеют ряд кардинальных различий. Рассмотрим их подробнее.

Во-первых, спектр действия. Эдьютеймент характерен только для образовательного процесса, что можно понять из самого названия. Геймификация же широко используется как при освоении школьного курса, так и в бизнесе, быту, практической психологии и т.д.

Во-вторых, цель внедрения технологии. Если говорить о «развлекательном обучении», то его главное предназначение в создании системы работы, максимально облегченной и увлекательной для школьника. В то время как внедрение игровых механик в образовательный процесс, направлен на повышение уровня мотивации и как следствие уровня усвоения знаний, отводя развлекательный компонент на второй план.

В-третьих, соотношение изучаемых феноменов с игрой. Эдьютеймент использует ее лишь в качестве элемента реализации целей и задач, в различных формах (цифровых, настольных, ролевых и т.д.). В то время как алгоритм создания и внедрения геймификации не подразумевает использование игры как таковой, а основывается на включении игровых механик (рейтинг, баллы, бейджи и т.д.) в неигровое пространство.

В-четвертых, инструментарий технологий. В этом вопросе «развлекательное обучение» имеет более широкий спектр возможностей, может использовать любой объект, способный облегчить образовательный процесс и дать положительные эмоции. Так, при освоении одного курса, возможно применение: квест-технологий, лекций на открытом воздухе, компьютерных игр и т. д. Инструментов реализации геймификации значительно меньше, а их применение ограниченно, возможностью возникновения перегруженности процесса обучения, и как следствие, отрицательного эффекта, в виде снижения уровня мотивации и объема усвоенных знаний.

В-пятых, возможность изменения содержания обучения. Использование эдьютеймента, в качестве ведущей технологии, предполагает изменение наполнения курса, в зависимости от задумки педагога и возможностей и желания обучающихся[1]. Геймификация, в свою очередь, такой возможности не предусматривает.

Вышеуказанные положения доказывают, что технологии являются совершенно разными, и использовать их как синонимичные нельзя.

Таким образом, геймификация – достаточно новое для мира явление, сложное по своей структуре и отчасти схожее с игрой. Но все же со своими особенностями, которые делают ее обособленной технологией достижения целей, поставленных перед педагогом и продиктованных потребностями обучающихся поколения Z.

1.2. Геймификация: сущность и потенциал

Обратим внимание на то, что в литературе разнятся не только подходы к терминологическому обозначению. Сложности возникли и с определением сущности геймификации: это приём, метод, методика или самостоятельная образовательная технология? Само существование этой проблемы обусловлено относительной молодостью явления геймификации в образовании и, как следствие, отсутствием общепринятой точки зрения на природу явления.

Для того чтобы дать ответ на поставленный выше вопрос, необходимо обратиться к терминологии, существующей в педагогике и методике, и раскрыть такие понятия как «метод», «приём» и «технология».

Прежде всего, стоит решить вопрос относительно соотношения феноменов «приём» и «метод». Подходов к определению понятия «метод»

[1] Сапух Т.В. Применение технологии «эдьютейнмент» в образовательной среде университета / Т.В. Сапух // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2016. № 8(173). С. 31.

существует множество; наиболее обобщенное понятие дал, по-нашему мнению, В.А. Сластенин. Автор полагает что, методы являются разработанной с учетом дидактических принципов и закономерностей системой приёмов, которые в свою очередь соответствуют правилам учения. Их рациональное применение, по мнению ученого, повышает эффективность самоуправления личности обучающихся в различных видах деятельности и общения при решении разнотипных учебных задач[1].

Любой метод в процессе обучения состоит из множества «шестерёнок», которые и называются методическими приёмами. Г.К. Селевко дает следующее понятие методическим приёмам «это составная часть или отдельная сторона метода»[2]. Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод о том, что по отношению к методу приемы носят частный, подчинённый характер.

Рассмотрим подробнее приведенное утверждение о том, что метод и приём соотносят как целое и часть. Приём используется для реализации определённой части учебной задачи. Использование одного и того же приема возможно внутри различных методов, при этом сам метод может включать различные приёмы. Необходимо заметить, что тесная связь методов и приёмов позволяет им совершать взаимопереходы или же замещать друг друга. Из этого следует, что метод может выступать и как самостоятельный путь решения задачи, и как приём, в зависимости от обстоятельств. То есть метод может включать в себя ряд приёмов, но сам не является их простой суммой, а рационально составленным компонентом при решении задач образования.

Касаемо понятия «технология» в науке сложилось большое количество мнений, анализ которых можно поместить в отдельную объемную работу. По итогам исследования вопроса, были определены характерные черты педагогической технологии, сформулированные следующим образом:

[1] Сластенин В.А. Педагогика: Учебное пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / В.А. Сластенин. М., 2013. С. 330.
[2] Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие / Г.К. Селевко. М., 1998. С. 13.

– наличие системы диагностики, обеспечивающей достижение поставленных целей;

– наличие чёткой и логически обоснованной системы предписаний этапов, целей обучения;

– характеристика путей взаимодействия и деятельности участников образовательного процесса на каждом этапе;

– обеспечение педагогических результатов; присутствие мотивационного компонента, обеспечивающего развивающие возможности технологии;

– возможность тиражирования и переноса в новые условия[1].

Людмила Семеновна Бахмутова разработала теорию, согласно которой, педагогическая технология проявляется в трех различных аспектах: научном, процессуально-описательном и процессуально-действенном[2].

Автор полагает, что педагогическая технология непосредственно связана с системным подходом в образовании, содержит превалирующее большинство элементов педагогической системы: начиная с постановки целей и заканчивая проектированием всего дидактического процесса и проверки его эффективности.

Геймифицированный урок или учебный курс, безусловно, имеет собственный алгоритм построения, этапы разработки и реализации, нарушение которых приведет к провалу намеченных целей и задач. Рассмотрим вопрос подробнее. Алгоритм построения геймифицированных уроков или курсов имеет несколько этапов и уровней реализации.

Существуют следующие этапы построения технологии:

– core-этап – выстраивание системы обратной связи с помощью игровых механик. Выявление потребностей и интересов обучающихся.

[1] Шерстнёва Н.А. Педагогическая технология: понятие, сущность / Н.А. Шестернёва // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. 2014. № 10-3. С. 117.
[2] Бахмутова Л.С. Методика преподавания обществознания: учебник и практикум для вузов / Л.С. Бахмутова. М., 2020. С. 102.

– социальный – создание на основе первого компонента взаимодействия в коллективе; нацеливание обучающихся, как на вклад в «общее дело», так и на индивидуальную работу;

– метагеймификацированный этап – разработка и внедрение нарративных инструментов, которые способствуют триггеру (вызову ассоциаций) «основной истории», а затем более сложных инструментов игрового дизайна;

– экономический этап – разработка монетизации, внедрение валюты, товаров и т. д. Этап является дополнительным и необязательным к реализации. Его внедрение возможно исходя из особенностей изучаемого курса или потребностей обучающихся.

Базовый уровень или уровень реализации метафичей (PBL). Иначе говоря, применение элементов метаигр (игр, результатом которых является набор правил для других игр). К ним относятся, например: бейджи, очки, рейтинговые доски, дополняющие образовательный процесс.

Средний уровень представляет собой синтезирование и адаптацию игрового контента. Например, гипер-казуальная игра представляет собой платформу с одним из самых разработанных процессов онбординга (погружения в игру). Применяя описанный выше формат, педагог реализует требование о необходимости практикоориентированности образования.

Высший или продвинутый уровень подразумевает использование полноценной игровой механики в ядре образовательного продукта[1].

При реализации геймифицированного урока или курса, возможно применение разнообразных методов (словесных, наглядных, практических, информационно-коммуникационных и т. д.), приёмов (совокупность приёмов работы с текстом, различные приёмы развития критического мышления и т. д.), а также средства для достижения планируемых результатов.

[1] Геймификация в образовании: игровое обучение и полезное развлечение. [Электронный ресурс] // «Мегаталант.com». URL: https://mega-talant.com/school/webinar/vebinar-geymifikaciya-v-obrazovanii-igrovoe-obuchenie-i-poleznoe-razvlechenie (дата обращения: 07.03.2021).

Вышеуказанные факты говорят о наличии процессуально-описательного компонента и доказывают принадлежность к разряду технологий.

Стоит отметить, что в процессе создания геймифицированных средств сочетаются личностные, методические и инструментальные педагогические средства, этот факт подтверждает наличие процессуально-действенного компонента. Следовательно, геймификация может выступать как самостоятельная технология в ходе реализации образовательного процесса.

Технологию геймификации возможно применять как на конкретном уроке, так и при освоении целого курса какой-либо обществоведческой дисциплины. В этом случае мы можем утверждать о наличии такой характеристики технологии как системность.

Выше уже был рассмотрен вопрос относительно разграничений понятий приём и метод, было установлено, что они не просто взаимосвязаны, а имеют достаточно расплывчатые границы в возможности применения. То есть, можно утверждать, что геймификацию возможно применять не только как приём освоения учебного материала на конкретном этапе занятия для решения определенной части учебной задачи, но и для более масштабных целей. Ряд педагогов используют геймификацию, как приём оценки полученных знаний (на этапе интеллектуальной рефлексии), как приём повышения мотивации на конкретном этапе урока и т. д.

Итак, сущность геймификации дает возможность ряду ученых относить явление к технологии, так как изучаемый феномен основан не на репродуктивном воспроизведении информации, а на осмыслении, анализе, составлении плана работы и различных путей достижения цели.

Таким образом, геймификация – это комплексное, молодое явление в сфере образования, рамки использования которого варьируются от незамысловатого приема, метода до сложной по структуре образовательной технологии для достижения конкретных целей и задач, поставленных педагогом.

В Российской Федерации в соответствии с Указом Президента РФ от 7 мая 2018 года № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года № с 2018 по 2025 год»[1] реализуется проект «Цифровая школа», выполнение которого, по мнению О.Ю. Васильевой, безоговорочно, будет способствовать обновлению содержания образования и приведет к изменению роли учителя. Педагог станет куратором, сопровождающим и направляющим детей на пути развития личности, опираясь на потребности, как школьников, так и всего общества. Кроме того, проект, как считает политик, максимально индивидуализирует траектории обучения школьников[2].

Геймификация учебного процесса, выступает в качестве одного из элементов успешной реализации проекта, так как является рычагом на пути личностного роста обучающихся, а также формирования способностей к самостоятельному получению знаний, развития критического мышления, которое в свою очередь получило отражение в работах великих педагогов таких, как Выготский[3], Занков и Эльконин[4].

Как отмечает в своей работе Н.Л. Караваев для педагогического процесса геймификация – средство образовательной деятельности, лишенное содержания[5].

Для определения потенциала изучаемого явления, необходимо понять его место в образовательном процессе, для этого обратимся к схеме С. Детердинга, Д. Диксона, Р. Халеда, Л. Нака[1].

---

[1] Указ Президента РФ «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года» от 7.05.2018 г. № 204 (в ред. от 21.07.2020). [Электронный ресурс] // СПС «ГАРАНТ». URL: https://base.garant.ru/71937200/ (дата обращения: 06.02.2021).

[2] «Цифровая школа» изменит роль педагогов в образовательных организациях. [Электронный ресурс] // Министерство просвещения Российской Федерации. URL: https://edu.gov.ru/press/35/cifrovaya-shkola-izmenit-rol-pedagogov-v-obrazovatelnyh-organizaciyah (дата обращения: 04.02.2021).

[3] Выготский Л.С. О двух направлениях в понимании природы эмоций в зарубежной психологии в начале XX века / Л.С. Выготский // Вопросы психологии. 1968. № 2. С 149-156.

[4] Эльконин Б.Д. Избранные психологические труды / Под ред. В.В. Давыдова, В.П. Зинченко. М., 1989. 554 с.

[5] Караваев Н.Л. Анализ программных сервисов и платформ, обладающих потенциалом для геймификации обучения / Н.Л. Караваев, Е.В. Соболева. 2017. № 8. [Электронный ресурс] // «Концепт». URL: http://doi.org/10.24422/mcito.2017.8.6960. (дата обращения: 01.01.2021).

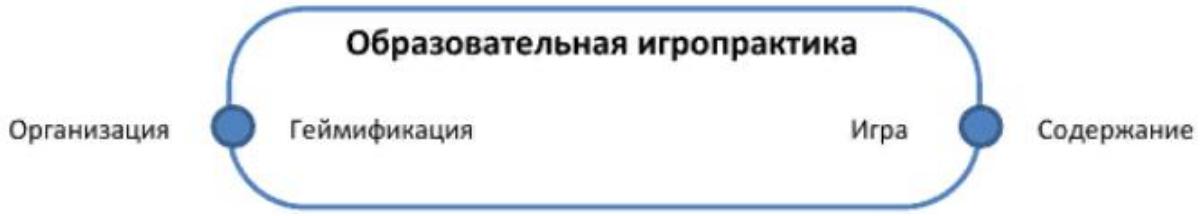

Рис. 2 Схема отражения места геймификации в образовательном процессе

Как можно заметить игра и геймификация находятся на оси «содержание» – «организация». Для того, чтобы провести игру, педагогу приходится останавливать учебный процесс (для объяснения правил, подведения итогов и т. д). Реализация же геймификации может происходить параллельно с игрой, при этом геймификация только мотивирует обучающихся к активности. Из этого следует, что технология способствует более детальному усвоению материала, при минимальных потерях времени и невмешательстве в содержательное наполнение урока.

Геймификация по мнению аторов сайта VC.RU – это методология по работе с поведением пользователя, успех которой зависит от того будут ли пользователи вести себя так, как задумал педагог.

Л. Джонсон полагает, что геймификация считается одной из инновационных технологий, которая «будет иметь большое влияние на образование в наиболее технологически развитых странах мира»[2]. К.М. Капп же определяет потенциал геймификации в способности помочь «преодолеть разрыв между поколениями учителей и учеников»[3].

Проведя анализ вышеописанных работ, можно утверждать: изучаемый феномен является универсальной технологией при подготовке обучающимися домашней, контрольной работы, а также в качестве ведущей

[1] Deterding S. From game design elements to gamefulness: defining «gamification» / S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled, L. Nacke. New York, 2011. С. 9-15. [Электронный ресурс]. URL: http://dl.acm.org/citation.cfm?doid=2181037. 2181040 (дата обращения: 01.11.2020).
[2] Johnson L. NMC Horizon Report: 2014 K-12 Edition / L. Johnson. Austin, Texas, 2014. [Электронный ресурс]. URL: http://cdn.nmc.org/media/2014-nmc-horizon-report- k12-EN.pdf (дата обращения: 01.10.2020).
[3] Kapp K.M. Tools and techniques for transferring know-how from boomers to gamers / K.M. Kapp // Global Business and Organizational Excel- lence. 2007. № 5. С. 22-37. [Электронный ресурс]. URL: http://doi.wiley.com/10.1002/joe 20162 (дата обращения: 01.05.2021).

учебной деятельности в целях повышения мотивации и уровня усвоения знаний.

Обратим внимание на указание к разумному и стратегическому использованию ресурсных возможностей геймификации. Только в этом случае следует ожидать положительной динамики в процессе достижения образовательных целей и задач.

Не стоит все же идеализировать изучаемый феномен. О ряде ограничений использования технологии говорит множество исследователей. Они отмечают, что при неразумном и непродуманном ее использовании может произойти резкое падение значения изучаемого предмета у обучающихся; учебный процесс перерастет в игровой; как следствие снижение мотивационного компонента в обучении.

То есть, можно добиться полностью противоположного результата от намеченного. В данной связи так важна грамотная проработка и внедрение технологии[1].

Возвращаясь к методическому и дидактическому потенциалу технологии геймификации, обратим внимание на работы Д.О. Королева, А. С. Броумэн и М. Дестина, утверждающих, что одним из ведущих факторов в становлении и развитии личности школьника является внутренняя и внешняя мотивация. А как было рассмотрено выше, одной из целей в ходе применения технологии является увеличение показателей в данной области.

О.А. Королева считает необходимым активное внедрение средств геймификации в учебно-познавательную деятельность для формирования исследовательских качеств личности.

Отметим, что несмотря на длительную подготовку к урокам с использованием данной технологии, педагогу значительно облегчается задача на самом уроке, как было указано выше, меняется его роль, он отходит от роли «попугая», проговаривающего информацию из учебника,

[1] Apostol S. Gamification of learning and educational games / S. Apostol, L. Zaharescu, I. Alexe. // Quality and efficiency learning. 2013. [Электронный ресурс]. URL: http://proceedings.elseconference.eu/index.php?paper=42e250b284110445d15f593e1084a44d (дата обращения: 01.05.2021).

при этом не всегда эта информация осознается в нужном педагогу формате и количестве, учитель становится штурманом образовательного процесса, который стоит у руля и направляет корабль более мощный и технически оснащенный, при этом прогнозируя с более высокой точностью все «айсберги» и «штормы» и пути к достижению намеченных результатов.

Более детально стоит рассмотреть вопрос с точки зрения проблемного обучения, а точнее возможности его внедрения в рамках гуманитарных дисциплин. Применение геймификации как на отдельных уроках, так и в целых курсах существенно облегчает данную задачу. Доказательством этому может служить следующий пример: ученик может пройти «уровень», без определённых навыков и знаний, но при этом не все из них он получает в ходе урока, предшествующему прохождению. Обучающийся должен добыть часть знаний, при выполнении самих заданий с помощью так называемых «пасхалок» или «побочек», т.е. дополнительной информации, несущей исключительно смысловую нагрузку.

В заключении хотелось бы обратить внимание на то, что технология геймификации заключает в себе широкий спектр методов и приемов для реализации различных задач современного обучения, направленного в сторону активного внедрения современных технологий, и способствует достижению намеченных руководством страны результатов в данном направлении.

Таким образом, геймификация в образовании – новое малоизученное явление, самобытное по своей природе и требующее, на наш взгляд, более детальной разработки учеными, так как в этой технологии заложен огромный воспитательный и обучающий потенциал, способный увеличить эффективность образовательного процесса, за счет повышения уровня мотивации и усвоения знаний школьниками.

Глава 2. Эффективность использования технологии геймификации

2.1. Психолого-педагогическая характеристика обучающихся 10 класса, их образовательные потребности

Эффективность любой составляющей образовательного процесса напрямую зависит от того, были ли учтены при ее разработке особенности возрастной категории обучающихся и их потребности.

Для того, чтобы понять, существует ли потребность старшеклассников в применении технологии геймификации, рассмотрим более подробно характеристику учащихся, входящих в контрольную группу исследования.

Возрастную категорию 15-17 лет большая часть авторов относят к периоду, получившему название «юность», поэтому в дальнейшем мы будем давать характеристику именно этой возрастной категории.

Начнем рассмотрение с основополагающего понятия «возраст». Феномен впервые структурировано, раскрыт в работах А.Н. Леонтьева. Он полагает, что, возраст есть не что иное, как «изменение места, занимаемого человеком в системе общественных отношений, который может ответить на вопрос о движущих силах развития его психики»[1].

Определение юношеского возраста можно встретить в толковом словаре В.И. Даля, где дается следующая трактовка – «период жизни человека между подростковым возрастом и взрослостью»[2].

И.С. Кон полагает, что каждый период жизни характеризуется особенностями нормативно-ценностного компонента, иначе говоря, набором задач, успешное решение которых приведет к логичному переходу индивида из одного возраста в другой[3].

Юношество характеризуется появлением новообразований, определяющих развитие значимых личностных структур, которые, в свою очередь, можно проследить через ряд признаков:

---

[1] Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики / А.Н. Леонтьев. М., 1972. С. 67.
[2] Даль В.И. Толковый словарь живого великорусского языка / В.И. Даль. М., 1998. С. 559.
[3] Кон И.С. Психология юношеского возраста / И.С. Кон. М., 1977. С. 8.

– социальная ситуация, служащая толчком к формированию психических новообразований как продукта возрастного развития;

– ведущие виды деятельности, необходимые для психического развития человека;

– социальное общение.

Первый признак в виде социальной ситуации, которая также служит главенствующей характеристикой юношеского возраста, определяет решение задачи самоопределения в профессиональной деятельности, и является фактором выявления места и статуса человека в социуме.

Профессиональное самоопределение при характеристике юности выступает в роли новообразования, дающего возможность индивиду относить себя к группе «взрослый», и как следствие формирует потребность поиска социального места и признания его как профессионала. Выбор профессии также является рычагом мотивации к какому-либо виду деятельности. Обучающиеся в рассматриваемом возрасте, как правило, настроены на получение высшего или средне-специального образования, и как следствие, для успешной сдачи экзаменов определяют круг наиболее и наименее «важных» для себя курсов к изучению. Обществоведческие дисциплины на данный момент имеют большую популярность среди школьников, так как результаты ЕГЭ по этим дисциплинам требуются для поступления во многие учебные заведения РФ.

Юношеский период развития, как уже отмечалось ранее, дверь во взрослую жизнь. Переход в фазу юношества предполагает завершение физического созревания, достижение социальной зрелости и завершения первичной социализации человека в обществе. Исследователь Б.Г. Ананьев, полагает, что юношеский возраст является сензитивным периодом для развития основного социогенного потенциала человека. Главенствующий

фактор раскрытия данного потенциала – познавательно-психический процесс в продуктивной деятельности юношеского возраста[1].

Потребность юношей в профессиональном самоопределении способствует развитию творческих способностей, интеллектуальных и физических возможностей.

Формирование юношеского интеллекта происходит через обобщение, поиск закономерностей развития и принципов познания, выступающего в качестве одного из основ новообразований, проявляющихся в юношеском возрасте. Изучение закономерностей развития человека в периоде интенсивного интеллектуального развития, профессионального становления, усвоения социальных ролей, вхождения в новую «взрослую» жизнь позволяет говорить об особенностях возраста в процессе социализации личности.

Это период количественного и качественного развития человека, который относится к началу самостоятельной и взрослой жизни, являясь ответственным периодом личностно-профессионального развития.

Индивид в юношеском возрасте ориентирован на социальный статус, на формирование своего мировоззрения и самосознания как основного психологического новообразования.

Психические новообразования в юношеском возрасте имеют возрастную психофилогенетическую основу, являющуюся объективным показателем количественного и качественного изменения. К основным новообразованиям данного возраста можно отнести: становление и развитие самосознания, личностного «Я», формирование мировоззрения, жизненных планов; установка на построение личной жизни, глубокая рефлексия и самоопределение в выборе профессии, развитие идентичности, вхождение в социум.

[1] Ананьев Б.Г. К психофизиологии студенческого возраста / Б.Г. Ананьев // Современные психические проблемы высшей школы. Ленинград, 1974. С. 53.

Таким образом, возрастные особенности юношеского периода имеют ряд признаков:

– биологические особенности, выражающиеся в проявлении врожденных качеств человека как индивида, видоизменяемых под влиянием внешних факторов;

– психологические особенности, проявляемые через психические свойства человека с учетом индивидуальных особенностей личности, от которых зависит общее развитие всех психических процессов и возникновение психических состояний человека в юношеском возрасте.

– социальные особенности, характеризуются представительством личности в социальной группе, а также активным включением в социальные отношения и усваиванием социальной роли в процессе взаимодействия в обществе.

После рассмотрения общих психологических особенностей старшеклассников, перейдем к сопоставлению полученного материала с психолого-педагогической характеристикой 10 класса МОУ СОШ №1 г. Сердобска, выступающей опытной группой в экспериментальной части работы. Характеристика составлена на основе: тестирований, наблюдений, общения с обучающимися и их педагогами.

Количество учащихся в классе: 27. Мальчики – 12. Девочки – 15. Возрастной состав: 16-17 лет. Второгодников нет.

Все учащиеся из полных семей, из них трое учащихся из многодетных семей. Слияния с другими классами не было. Смена классного руководителя была при переходе из начальной школы в среднюю. Классный руководитель активная, доброжелательная женщина. Старается поддерживать в классе дружественную атмосферу, активно сотрудничает с родителями учеников. Учащиеся любят классного руководителя, стараются ее не огорчать.

В классе 20 хорошо успевающих учеников, 7 отличников. Класс занимает среднюю позицию в рейтинге школы по успеваемости.

В классе высокий контроль за оценками учеников со стороны классного руководителя. Классный руководитель 10 класса еженедельно проверяет дневники учеников, заверяет своей подписью проверку дневника, а также отражает активность и результативность участия учеников в жизни класса и школы. После проверки дневников классный руководитель проводит беседы с учащимися по поводу полученных ими оценок за неделю. Если же некоторые ученики получили неудовлетворительные оценки, то классный руководитель поручает старосте проследить за тем, чтобы в течение последующей недели эти оценки были ими исправлены.

Общая успеваемость и подготовленность класса достаточно высокая, это объясняется высокой степенью внешней мотивации, как со стороны учителей, так и со стороны родителей. Родители уделяют должное внимание своим детям, следят за их успеваемостью. Они заинтересованы в хороших результатах учебной деятельности своих детей. Активно посещают родительские собрания, школу, приходят на беседы с классным руководителем.

На уроках учащиеся стремятся максимально полно продемонстрировать имеющиеся у них знания. Однако, в классе есть несколько учащихся, которые проявляют себя излишне эмоционально. Нередко это приводит к нарушению дисциплины на уроке. Наблюдая за работой учеников 10 класса во время практики, мы пришли к выводу, что учащиеся проявляют активность на уроках, где: им интересен изучаемый материал. Учащиеся хорошо воспринимают задания, для выполнения которых нужно размышлять, поспорить, придумать различные варианты решения проблемы.

Проводя уроки у 10 класса, можно прийти к выводу о том, что практически все учащиеся проявляют высокую активность в решении проблемных ситуаций на уроке. На уроках учащиеся продемонстрировали высокую степень самостоятельности в изучении материала. Учащиеся хорошо анализируют новую информацию, обобщают её. Так как на уроках

была установлена тёплая, дружеская атмосфера, то учащиеся не стеснялись говорить о том, что им было не понятно, просили объяснить ещё раз.

В целом, учащиеся проявили себя дисциплинированными и организованными. На каждом этапе урока учащиеся были заняты, выполняли различные задания по изучаемой на уроке теме, а также по темам, которые были пройдены ранее.

Учащиеся 10 класса проявляют высокую степень активности в жизни школы, участвуют в разных внеклассных мероприятиях, в концертах, а также в спортивно-оздоровительных мероприятиях. За время прохождения практики почти все ученики принимали участие в подготовке мероприятия «КВН». Ко всем общественным поручениям ученики подходят с ответственностью.

Используя метод наблюдения, а также проведя диагностику ценностно-ориентационного единства группы по методике Фидлера[1], можно сделать следующие выводы: отношения в классе между учениками дружелюбные, но не «семейные», а скорее товарищеские; в отношении единого мнения по спорным вопросам большинство класса едино в их решении, многие дети не считают свой класс успешным, скорее всего, это связанно с активностью класса на переменах и уроках некоторых учителей, за которую ребята получают замечания; сами дети отмечают высокую взаимоподдержку, теплоту и отношения сотрудничества в классе. Ребята по большинству пунктов в методике едины во мнении и дают приблизительно одинаковые ответы.

Практически все учащиеся 10 класса вовлечены в участие в кружках и секциях.

Ученики 10 класса принимают участие в общественно-полезном труде, но в большей мере для того, чтобы пропустить ряд уроков «неинтересных или ненужных» по их мнению. Ученики очень серьёзно относятся ко всем

[1] Фидлер Ф. Методика оценки психологической атмосферы в коллективе / Ф. Фидлер. [Электронный ресурс] // Psihdocs.ru. URL: https://infourok.ru/biblioteka (дата обращения: 25.01.2021).

своим трудовым обязанностям по школе. При выполнении совместной деятельности ученики проявляют инициативу, добросовестно относятся к её выполнению.

Ребята с уважением относятся к своим обязанностям по классу. Активисты стремятся показать свою самостоятельность, проявить себя с лучшей стороны. При выполнении совместных дел (например, при подготовке к «КВН») ребята советуются друг с другом по поводу организации данного мероприятия, проявляют свои коммуникативные способности. Ребята умеют донести друг до друга нужную информацию, чтобы сплотить действия.

По результатам социометрического исследования, был сделан вывод о том, что в классе есть только одна «звезда» , 6 предпочитаемых, они же являются неформальными лидерами в классе, однако это не усиливает разобщённость ребят. Неформальные лидеры, напротив, помогают активистам класса в организации всех мероприятий. Также в коллективе существует трое «отвергаемых», это связанно с тем, что дети данной категории часто нарушают дисциплину на уроке, за что классу делают замечания, а также в связи с тем, что успеваемость класса становится ниже в связи с невысокими результатами данных ребят.

Большинство учащихся объединено в группы по интересам. В классе преобладает дружеский и доброжелательный настрой. Ребята активные, жизнерадостные. Проведя диагностику по методике А.Н. Лутошкина «Какой у нас коллектив»[1], можно сделать вывод о том, что их коллектив можно назвать «Мерцающим маяком» (степень сплоченности находится на среднем уровне), это означает, что коллектив озабочен тем, чтобы каждый шел верным путем. В таком ученическом коллективе преобладает желание трудиться сообща, помогать друг другу, бывать вместе. Но желание – это еще не все. Дружба, товарищеская взаимопомощь требует постоянного горения, а

[1] Лутошкин А.Н. Методика «Какой у нас коллектив» / А.Н. Лутошкин. [Электронный ресурс] // Инфоурок.ру // URL: https://infourok.ru/biblioteka (дата обращения: 01.05.2021).

не одиночных, пусть даже частых вспышек. В группе есть на кого опереться. Авторитетны «смотрители» маяка, те, кто не даст погаснуть огню, организаторы, актив. Взаимоотношения между мальчиками и девочками носят активный характер.

Конфликты крайне редкие. Учащиеся умеют работать совместно. Когда ученикам нужно выполнить какое-либо поручение, они всегда проявляют себя как сплочённый коллектив.

Подводя итоги, можно утверждать, что психологическая характеристика возраста перекликается с педагогическими особенностями юношеского коллектива, часто выступая стимулятором или движущей силой деятельности класса. Также характеристика форм общения внутри коллектива напрямую связана с особенностями психологического и физического развития старшеклассников. Отметим, что разработка и успешное внедрение курса с использованием, в качестве ведущей технологии, геймификации напрямую зависят от того были ли учтены вышеперечисленные особенности обучающихся.

2.2. Геймификация как способ повышения мотивации школьника

Современные школьники испытывают огромную моральную и физическую нагрузку в течение всего дня, как в школе, так и вне ее стен. Поэтому, очень важным является оптимизация образования и повышение уровня внешней и внутренней мотивации обучающегося.

Обратимся к ФГОС, где огромное внимание уделяется вопросу оценки результатов образовательной деятельности школьников; среди них нас интересует группа личностных, включающих в себя достижения обучающихся в их личностном развитии. Отметим, что данные достижения формируются посредством внешнего воздействия на личность школьника.

Важнейшим условием формирования личностных достижений обучающихся является внешняя и внутренняя мотивация обучения.

Что же понимают в науке под термином мотивация?

В толковом словаре Ушакова встречается общее определение феномена: «это система доводов, аргументов в пользу чего-нибудь»[1]. Но, в рамках темы работы, оно не отражает специфики объекта и предмета исследования, а дает лишь общее представление о слове.

Обратимся к знаниям психологии и педагогики. Проведя анализ литературы, мы выяснили, что в научных кругах сложилось несколько подходов к определению «учебная мотивация».

Согласно первому, рассматриваемый термин есть ничто иное как «совокупность мотивирующих факторов, вызывающих активность субъекта и определяющих ее направленность»[2].

Второй подход определяет учебную мотивацию с точки зрения совокупности учебных мотивов.

На наш взгляд, первый подход дает наиболее полное представление о феномене.

На его основе выделим критерии успешности мотивации в процессе обучения:

– наличие личностного смысла учения для ученика. В данном случае мы говорим о психологической составляющей, является ли используемая технология чем-то значимым для конкретного ученика, смогла ли она «зацепить» его внутренние интересы;

– наличие действенности, т.е. является ли метод мотивации практически-полезным для обучающегося. Наличие компонента можно выявить с помощью наблюдения за активностью ученика в ходе урока;

[1] Ушаков Д.Н. Большой толковый словарь русского языка / Д.Н. Ушаков. [Электронный ресурс] // ushakovdictionary.ru // URL: https://ushakovdictionary.ru (дата обращения: 01.05.2021).
[2] Маркова А.К. Формирование мотивации учения в школьном возрасте: Пособие для учителя / А.К. Маркова. М., 1983. С. 10-12.

– место мотива в общей структуре мотивации. Каждый мотив может быть ведущим, доминирующим или второстепенным. Чем выше метод мотивации в иерархии, тем эффективней он работает;

– самостоятельность возникновения и проявления мотивации. Педагог на первом этапе включения технологии как бы навязывает новый продукт, побуждающий внешнюю мотивацию школьника, и при успешном овладении этим продуктом, мотивация перерастает в более основательную внутреннюю, что является одной из конечных целей внедрения геймификации;

– степень распространения мотива на разные типы деятельности, виды учебных предметов, формы учебных заданий, возможно ли применение полученных знаний для успешного освоения других предметов. В этом вопросе геймификация находится в выигрышном положении, так как ее элементы достаточно универсальны.

После рассмотрения вышеперечисленных критериев, возникает закономерный вопрос: «Каков же залог успеха выбранной технологии в сфере мотивации?» Ответ на него содержится в законе Йеркса-Додсона. Согласно данному закону, чем выше сила мотивации, тем выше результативность деятельности. Т. е. чем выше уровень усвоения материала при внедрении технологии, тем выше уровень мотивации[1].

Обратим внимание на разработки А.К. Марковой относительно данного вопроса. Автор полагает, что есть шесть уровней сформированности учебной мотивации; чем выше уровень, тем эффективней разработка педагога. В основе деления на уровни два критерия: тип отношения к учению и характер доминирующих мотивов. В этой системе показателями сформированности учебной мотивации являются особенности целеполагания (какие цели ставит и реализует школьник в учении), эмоции в ходе учения (как переживает процесс учения), состояние умения учиться (его обученность и обучаемость).

[1] Севостьянов Д.А. Закон Йеркса-Додсона в педагогике и анализ инверсивных отношений / Д.А. Севостьянов, А.Р. Гайнанова. [Электронный ресурс] // Сибирский педагогический журнал. 2014. № 2. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/zakon-yerksa-dodsona-v-pedagogike-i-analiz-inversivnyh-otnosheniy (дата обращения: 23.05.2021).

Безусловной заслугой автора является составление довольно подробной характеристики каждого уровня, которая отражает особенности взаимодействия характера мотивации учащегося с типом его отношения к учению и состоянием учебной деятельности в целом. Программа изучения уровня учебной мотивации должна включать, по мнению автора, несколько блоков: мотивационный, целевой, эмоциональный, познавательный. Для оценки каждого из них в отдельности А.К. Маркова предлагает использовать комплекс диагностических методик. В качестве основных здесь называются наблюдение в обычных условиях и условиях психолого-педагогического эксперимента, беседа, создание ситуации реального выбора, проективные методики.

Однако у А.К. Марковой показатели уровней представлены рядоположено, и в результате остается неясным вопрос о том, в каких случаях расхождение признаков обозначает тот или иной уровень. К сожалению, нам также не удалось найти методику, направленную на выявление уровня развития учебной мотивации в целом, которая решала бы задачу сопоставления многочисленных параметров и выведения итоговой оценки при их различных сочетаниях. И все же, предложенная А.К. Марковой типология уровней учебной мотивации, программа ее изучения является важным шагом в разработке проблемы.

Для начала проанализируем результаты уже существующих исследований в этой области.

Большая часть из них указывает на тот факт, что геймифицированные элементы будут эффективным двигателем мотивационного уровня обучающихся, только при условии их способности превратить обыденные и наскучившие задания интересными.

М. Сайлер провел эксперимент на старшеклассниках, и выяснил, что наибольшее влияние на них оказали следующие компоненты технологии:

– аватары (изображения, используемые в качестве идентификатора в системе). Перед обучающимися была поставлена задача: выбрать картинку

или фотографию, отражающую специфику изучаемого курса и личностные характеристики человека. Испытуемые, на удивление автора, подошли к решению проблемы с большим энтузиазмом, старались не повторяться с другими членами группы, кто-то даже использовал специальные программы для создания неповторимого образа.

– значки, определяющие положение каждого старшеклассника. Стремление изменить положение в группе, освоить новую роль, получить дополнительный знак отличия, значительно увеличили производительность среди испытуемых.

– таблица рейтинга и графики выполненных заданий. Такая форма контроля, привела к здоровой борьбе за лидерство и заставила включиться в работу всех обучающихся.

– многоуровневая система курса. Особенность этого положения в том, что для овладения полным объемом знаний, школьник, должен был, не только выполнять задания, но знакомиться с материалом самостоятельно (через работу с аудио-визуальными лекциями), с помощью живого общения с педагогом, для того чтобы перейти на новый уровень. Результатом внедрения этого элемента стали: повышение посещаемости (отслеживалась онлайн), ускорение процесса усвоения материала, так как онлайн записи можно было просматривать неограниченное количество раз.

– форум для общения. Компонент помог разобраться в сложных вопросах, путем предоставления возможности круглосуточного общения[1].

Таким образом, проведенный эксперимент доказывает состоятельность предположения о том, что грамотное использование технологии способно усовершенствовать образовательный процесс, путем увеличения уровня мотивации.

К.Р. Максимова, на основе проведенного ею исследования, составила таблицу эффективности используемых геймифицированных элементов,

[1] Lopez C.E. The effects of player type on performance: A gamification case study. / C.E. Lopez. [Электронный ресурс] // Computers in Human Behavior. 2019. № 91. С. 333-345. URL: https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S074756321630855X (дата обращения: 23.04.2021).

большая часть которых направлена на повышение уровня мотивации[1]. Рассмотрим ее подробнее.

Таблица1. Оценка эффективности геймифицированных элементов

Форма работы / Задача	Онлайн-тестирование	Соревнование	Форум
1. Ускорение темпов работы	+	+	+
2. Определение лидеров	+	+	+
3. Персонализация процесса обучения	+		+
4. Обеспечение обратной связи			+
5. Увеличение заинтересованности процессом		+	+
6. Объединение общей идеей		+	+

Мы видим, что большая часть задач была успешно реализована в ходе эксперимента, и в совокупности, указанные таблице формы работы, способствовали росту интереса к процессу обучения.

Авторы отмечают еще одну тенденцию: увеличение внешней мотивации приводит к снижению внутренней, а соответственно, дети неохотно выполняют задания при длительном использовании технологии.

[1] Maksimova K.R. Usage of Gamification Theory for Increase Motivation / K.R. Maksimova. // Mediterranean Journal of Social Sciences. 2015. № 153. С. 78. [Электронный ресурс]. URL: https://www.elibrary.ru/item.asp?id=24975740 (дата обращения: 02.03.2021).

Подобного рода выводы можно найти в исследованиях Е.Л. Деши и Р. Кайлоис[1].

В работах авторов встречается утверждение: стимулы и вознаграждения резко снижают уровень внутренней мотивации. Позволим себе не согласиться с данным мнением. Современная школа, на наш взгляд, имеет ряд внешних стимулов, в виде оценок и отметок, которые не только не снижают, но и являются одним из основных мотиваторов изучения дисциплины. Ребенок уже в начальной школе стремится получить вознаграждение от педагога в виде: смайла, «отлично» и т. д. И на протяжении всего процесса обучения школьник ориентируется на высший уровень похвалы и оценки. Такое поведение обусловлено психолого-педагогическими особенностями обучающихся.

М.Д. Ханус и Дж. Фокс провели эксперимент, нацеленный на изучение мотивации. Для реализации хода исследования были взяты ученики двух классов, один учебный план, но в классе «А», были введены геймифицированные элементы, в другом предмет преподавали в классическом варианте. Авторы пришли к выводу, что учащиеся класса «А» имеют более низкий уровень мотивации и более низкий балл на итоговом тестировании. На наш взгляд, исследование было недоработано, а его результаты нельзя считать объективными[2].

Во-первых, в исследовании не было проведено тестирование на выявление первоначального уровня мотивации и знаний. Не учтены различия в подготовке классов (отсюда разница результатов).

Во-вторых, при подготовке эксперимента авторы сделали ключевую ошибку: использовали технологию на протяжении всего курса в больших

[1] Deci E.L. The general causality orientations scale: Self-determination in personality / E.L. Deci, R.M. Ryan // Journal of Research in Personality. 1985. Т. 19. № 2. С. 109-134. [Электронный ресурс]. URL: http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/0092656685900236 (дата обращения: 01.05.2021).

[2] Hanus M D. Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance / M.D. Hanus, J. Fox // Computers & Education. 2015. С. 152-161. URL: http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0360131514002000
(дата обращения: 28.04.2021).

объемах. Как говорилось выше, подобный просчет в большинстве случаев приводит к негативному результату.

В этом отношении мы можем утверждать, что геймификация фокусируется на внешних мотивах, -а еѐ воздействие на мотивацию неравномерно для всех учащихся в классе.

Исследователи считают, что важно использовать расширенный перечень методов, сочетать внешние мотиваторы с внутренними, и разработать методологию геймификации, оптимальным образом использующую преимущества этого феномена в образовании для повышения его качества применительно к каждому обучающемуся.

Подводя итоги главы, стоит сказать о том, что период юношества является важным этапом для обучающихся на пути формирования их жизненных приоритетов. Воздействие геймификации в этом возрасте может оказать огромное влияние на данный процесс, а также технология способствует выработке навыка определения главного и второстепенного, положительного и отрицательного в обучении и дает толчок для раскрытия потенциала учеников, направляет их на пути становления «Я» и профессионального определения.

Главная задача педагога, в этом сложном процессе, определить верный вектор применения технологии, ее внутреннее наполнение и комплексность включения в процесс обучения.

Для этого необходима не только предметная подготовка специалиста, но и знания в области психологии и педагогики, особенно в вопросе мотивации; которая, в свою очередь, является совокупностью внешних и внутренних мотивов, напрямую зависящих от деятельности педагога по составлению и корректировке, в ходе учебного процесса, технологии в зависимости от заинтересованности учеников, уровня их знаний, познавательной активности и особенностей возрастного развития.

Глава 3. Опытно-экспериментальная разработка курса «Право» для 10 класса (профильный уровень)

3.1. Разработка геймифицированного курса «Право» для 10 класса (профильный уровень)

Для того чтобы разработать эффективный геймифицированной курс, необходимо не только провести аналитическую работу по проблеме психологических особенностей и образовательных потребностей целевой аудитории, но и определить вектор дальнейших действий, в нашей работе он состоит из ряда этапов:

– 1 этап: отбор онлайн платформы, в качестве основы курса;

– 2 этап: теоретическая разработка курса с учетом требований ФГОС и примерной образовательной программы СОО в виде рабочей программы и календарно-тематического плана по курсу «Право» (10 класс углубленный уровень).

– 3 этап: разработка и апробация методик оценки эффективности курса.

Начнем с анализа онлайн платформ, на основе которого педагог сможет выстроить эффективную и не сложную в реализации работу.

Для начала выделим критерии сравнения:

– соответствие требованиям ФГОС;

– соответствие требованиям проекта «Цифровая школа»[1];

– наличие интерактивных средств;

– возможность использования виртуальной доски;

– возможность выполнения проектных, творческих заданий;

– наличие внутренних коллекций заданий, материала и т.д;

– наличие LMS (системы управления образовательной деятельностью) с возможностью реализации ИОТ (информационно-образовательных технологий);

– уровни доступа;

[1] Паспорт Федерального проекта «Цифровая школа». [Электронный ресурс]. URL: vk.cc/bY7TTo (дата обращения: 02.02.2021).

– синхронное взаимодействие учитель-обучающийся;

– ведение статистики обучения;

– технические требования;

– возможность разноуровневой работы;

– техническая поддержка;

– стабильность работы;

– тариф;

– сайт.

Результаты исследования представлены в таблице.

Таблица 2. Сравнительный анализ образовательных платформ для создания геймифицированного курса «Право» в 10 классе

Платформа/ Параметр	Якласс	Учи.ру	Российская электронная школа	Социальные сети
Соответствие требованиям ФГОС	Разработки по 1-11 классам, отсутствует ряд предметов, в том числе право 10 класс. Тестовые оболочки для ЕГЭ и ОГЭ отстают от требований 2020-2021 учебного года. Отсутствует возможность создания заданий по формированию УУД. Материа	Разработки по 1-11 классу, отсутствуют материалы по большому количеству классов, полное не соответствие требованиям ФГОС, педагог не может самостоятельно создавать и размещать материал	Разработки 1-11 класс, полностью соответствуют требованиям ФГОС, направлены на достижение триединой цели и формированию УУД, нет возможности дополнять и редактировать материал	Отсутствие контента, возможность педагога создавать сообщества, чаты и т. д.

	лы, которые используются, соответствуют УМК 2008-2011 гг.			
Соответствие требованиям проекта «Цифровая школа»	Не соответствует	Не соответствует	Является частью проекта	Не соответствует
Наличие интерактивных средств	Отсутствие интерактива	Интерактив, представлен решением заданий в форме: заполни пропуск, соедени варианты, впиши цифры	Интерактив представлен в виде видео, заданий разно уровневых	Возможно создание разного уровня и вида интерактивных средств
Возможность использования виртуальной доски	Нет	Есть	Нет	Есть, но не во всех
Возможность выполнения проектных, творческих заданий	Нет	Частично, в олимпиадных заданиях	Есть	Есть
Наличие внутренних коллекций заданий, материала и т. д.	Не по всем предметам	Не по всем предметам	Есть	Нет
Наличие LMS (системы управления	Отсутствует	Отсутствует	Реализован	Отсутствует

образовательной деятельностью) с возможностью реализации ИОТ				
Уровни доступа	Учитель, родитель, школьник, студент, репетитор, гость	Учитель, родитель, школьник	Учитель, ученик, родитель	Нет (только личный аккаунт)
Синхронное взаимодействие учитель-обучающийся	Нет	Нет	Есть	Есть
Ведение статистики обучения	Интегрировано с системой «Дневник.ру»	Автоматизировано в личном кабинете учителя	Вариативно	Вариативно
Технические требования	Браузер с поддержкой CSS 3.0, JavaScript 2.0, Cookies и некоторых элементов HTML5 Работает на	Особых требований нет, возможность работы с планшета, наличие интернета	Интернет, ПК, программы MICROSOFT	Интернет, возможность работать с любого устройства

	компьютерах и мобильных устройствах (однако по САНПиНу работа с мобильными устройствами в образовательном процессе запрещена). Интернет-подключение с пропускной способностью не менее 128 кбит/с			
Возможность разноуровневой работы	Сложный интерфейс	Интерфейс доступный	Интерфейс не сложный, но не для всех вариантов детей с ОВЗ	Зависит от социальной сети
Тех. поддержка	Не реагирует	Отсутствует	Реагирует быстро	Реагирует долго

Стабильность работы	Стабильно	Стабильно	Стабильно	Зависит от интернет соединения
Тариф	Платно	Платно	Бесплатный	Зависит от социальной сети

Также был проведен анализ образовательной платформы MOODLE, но, к сожалению, ее разработка требует дополнительных знаний в области программирования, а главный критерий, по которому проходил отбор платформы для проведения эксперимента, это доступность любому педагогу.

По итогам, для работы была выбрана коллаборация РЭШ и социальных сетей, где главный упор все же был сделан на последнее звено.

Перейдем ко второму этапу разработки курса. Для этого нам необходимо составить рабочую программу, адаптированную под геймификацию. В качестве основы была использована примерная образовательная программа по праву, учебник по праву (10 класс) профильный уровень под авторством Боголюбова[1], а также дополнительная учебная литература под авторством Н.Ю. Воробей[2] и О.А Котовой[3].

Рабочая программа: геймифицированный курс «Право». 10 класс (профильный уровень)

1. Пояснительная записка

В Федеральном государственном стандарте среднего (полного) общего образования содержится обязательная предметная область «Общественные науки», в свою очередь, включающая в себя курс «Право», освоение которого может проходить как на базовом, так и на углублённом уровне.

Ведущая технология (геймификация) и целеполагание определили спектр возможностей курса, к которым относятся:

– усвоение знаний о праве, государстве, государственных органах и т.д.;

– формирование у обучающихся правосознания и правовой культуры;

[1] Боголюбов Л.Н. Право. 10 класс. Профильный уровень / Л.Н. Боголюбов. М., 2016. 286 с.
[2] Воробей Н.Ю. Обществознание. Обязательные понятия, термины школьного курса / Н.Ю. Воробей. М., 2018. 28 с.
[3] Котова О.А. Обществознание 10 класс. Модульный триактив-курс / О.А. Котова. М., 2016. 55 с.

– овладение навыками и умениями применять полученные знания на практике в реальной жизни;

– увеличение продуктивности обучения и уровня вовлеченности школьников;

– развитие межпредметных связей.

Таким образом геймифицированный курс призван интенсифицировать процесс обучения, путем адаптации игрового дизайна в образовательный процесс, для достижения триединой цели образования.

В качестве основы рабочей программы были использованы:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ (в ред. от 30.04.2021).

2. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования № 413 от 17.05.2012 (в ред. от 11.12.2020).

3. Боголюбов, Л.Н. Право. 10 класс. Профильный уровень / Л.Н. Боголюбов. – М.: Просвещение, 2016. – 286 с.

4. Воробей, Н.Ю. Обществознание. Обязательные понятия, термины школьного курса / Н.Ю. Воробей. – М.: Эскимо, 2018.– 28 с.

Место учебного предмета в учебном плане

Учебный план среднего общего образования предполагает изучение курса «Право» на углубленном уровне в 10 классе – 68 часов в год (2 часа в неделю);

Форма организации учебного процесса: урок.

Вид деятельности: учебно-познавательная, проектная, исследовательская, творческая.

Целевая аудитория: учащиеся 10 класса.

Курс «Право» на профильном геймифицированном уровне предполагает достижение следующей цели: оптимизация образовательного процесса, путем внедрения «геймификации» в качестве ведущей технологии, для формирования у обучающихся знаний (углубленного характера) в области права.

Задачи курса:

– всестороннее развитие личности;

– воспитание гражданской ответственности и чувства собственного достоинства, дисциплинированности, уважения к правам и свободам другого человека;

– способствование детальному освоению системы знаний о праве как науке, о принципах, нормах и институтах права;

– способствование профессиональному самоопределению;

– овладение системой знаний, умений и навыков для решения практических задач в социально-правовой сфере.

Планируемые результаты:

Личностные:

формирование гражданской идентичности, чувства патриотизма, уважения к своему народу и истории государства;

– формирование активной гражданской позиции;

– расширение кругозора, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики в поликультурном мире;

– познание основ саморазвития и самовоспитания;

– развитие эстетического отношения к миру;

– совершенствование навыков взаимодействия с окружающими людьми.

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД:

– умение самостоятельно определять цели обучения, формулировать задачи;

– умение развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

– умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;

– умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий и корректировать их в зависимости от ситуации;

– умение оценивать свои возможности и результаты деятельности;

– владение основами самоконтроля, самооценки.

Познавательные УУД:

– развивать умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное, по аналогии) и делать выводы;

– создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

– формировать и развивать правовое мышление, умение применять его в познавательной, коммуникативной, социальной практике и профессиональной ориентации;

– развивать мотивацию к обучению через освоение геймифицированных элементов.

Коммуникативные УУД:

– корректно и аргументированно отстаивать свою точку зрения, в дискуссии уметь выдвигать контраргументы, перефразировать свою мысль;

– критически относиться к собственному мнению, уметь признавать ошибочность своего мнения (если оно ошибочно) и корректировать его;

– представлять в устной или письменной форме развернутый план собственной деятельности;

– соблюдать нормы публичной речи, регламент в монологе и дискуссии в соответствии с коммуникативной задачей;

– создавать цифровые ресурсы разного типа и для разных аудиторий, соблюдать информационную гигиену и правила информационной безопасности.

Предметные результаты:

Знать:

– историю возникновения и развития права в России;

– понятие, сущность, признаки, формы и структуру права;

– понятие, признаки, формы и функции государства;

– основные положения о правотворчестве и правореализации;

– основы конституционного права РФ.

Уметь:

– определять место права в структуре государства;

– различать понятия «право» и «закон»;

– различать государство и негосударственные политические образования;

– характеризовать формы и структуру права;

– дифференцировать и описывать элементы правотворчества и правореализации;

– выражать свою позицию;

– разрабатывать и защищать проекты;

– работать с системой геймифицированных элементов;

– выявлять главное и второстепенное;

– работать с различными видами источников.

Формы контроля: онлайн-тестирования, проекты, творческие работы, подготовка «пасхалок» и т.д.

Формы итогового контроля: разноуровневое тестирование.

2. Общая характеристика курса

Содержание геймифицированного курса «Право». 10 класс (профильный уровень) направлено на взаимодействие с дисциплинами различных областей (информатика, обществознание, история и т.д.), способствует повышению уровня мотивации и уровня усвоения материала.

Программа курса направлена на расширение базовых знаний в области права, полученных в ходе изучения обществоведческих дисциплин, методов взаимодействия, способов получения знаний.

Курс включает в себя 6 логически взаимосвязанных разделов.

3. Содержание программы курса

Раздел I. Право и государство

Право и государство – история возникновения и установления связи между ними. Власть и социальные нормы в древнем мире. Ранние формы права: возникновение и эволюция.

Право: понятие, сущность, признаки. Право как инструмент регулирования социальных отношений. Роль права в государстве. Различие понятий «право» и «закон». Место права в структуре государства при демократическом режиме.

Государство и его сущность. Государство – публичная власть. Отличительные признаки государства и негосударственных политических организаций. Госаппарат как способ осуществления публичной власти.

Форма государства: понятие и элементы. Форма правления понятия и виды. Формы государственного устройства: понятие и виды. Политический режим: понятие, сущность, виды и характеристика.

Функции государства. Понятие функций государства. Классификация функций государства и их характеристика. Государственный механизм: структура и принципы.

Правовое государство: принципы и условия формирования. Гражданское общество: понятие и его элементы. Взаимодействие государства, права и гражданского общества. Гражданское общество как фактор формирования демократии и правового государства.

Раздел II. Формы и структура права

Место права в системе социальных регуляторов. Социальные нормы: понятие, виды. Связь морали и права.

Нормы права: понятие, признаки, структура. Регулятивные и Правоохранительные юридические нормы. Виды юридических норм: управомочивающая, запрещающая, обязывающая, регулятивная, правоохранительная.

Источники права: понятие и основные виды. Международный договор и международный обычай как источники права.

Система права: понятие и структура (норма, институт, отрасль, подотрасль). Отрасли российского права – классификация и характеристика. Группирование отраслей права: базовые (конституционное право; материальные и процессуальные отрасли); специальные; комплексные отрасли. Деление права на частное и публичное.

Современные правовые системы. Различие понятий «система права» и «правовая система». Характеристика классификаций правовых систем. Европейские и традиционные системы права.

Раздел III. Становление и развитие отечественного права

Возникновение и эволюция русского права. Характеристика этапов эволюции русского права. Законодательные акты как фактор развития права: Русская Правда, Судебник 1497 г., Соборное уложение 1649 г.

Этапы развития законодательства периода СССР. Характеристика отраслей советского права. Ограничения и запреты в законах советского периода.

Эволюция права современной России. Развитие федерализма в РФ. Изменения в системе правосудия России. Характеристика основных отраслей: административного, гражданского, уголовного и уголовно-процессуального права, жилищного, семейного права.

Раздел IV. Правотворчество и правореализация

Правотворчество: понятие, принципы, виды. Законодательный процесс: субъекты законодательной инициативы, стадии законодательного процесса в РФ.

Реализация права: понятие и основные формы. Применение права через нормативные акты. Толкование права: понятие, виды, способы.

Правоотношения: понятие, субъекты, содержание. Субъективное право и юридические обязанности. Правосубъектность и ее содержание. Юридические факты.

Законность: понятие, принципы, гарантии. Правовой порядок: понятие и гарантии. Правовое регулирование: понятие, механизм, виды и средства, элементы. Правомерное поведение. Эффективность права.

Правонарушение: признаки, виды, причины роста противоправных деяний. Юридическая ответственность: понятие, виды. Презумпция невиновности. Правовая ответственность несовершеннолетних.

Преступление: понятие, признаки. Преступность – общественно-правовое явление. Преступность в России: организованная, латентная, международный терроризм. Наказание: понятие, виды, цели.

Правоохранительные органы: понятие и виды. Суды, прокуратура, полиция, ФСБ: обязанности и порядок функционирования. Деятельность адвокатуры и нотариата.

Правосознание: понятие, виды. Естественное право, как основа правосознания. Правовой нигилизм и его причины. Формы правового нигилизма и пути их преодоления.

Правовая культура. Правовое воспитание. Понятие коррупции и коррупционных правонарушений. Опасность коррупции для гражданина, общества и государства. Антикоррупционные меры, принимаемые на государственном уровне.

Раздел V. Право и личность

Права человека: понятие, сущность, структура. Понятие и сущность прав человека. Естественный и неотчуждаемый характер прав человека.

Развитие идеи прав человека в истории правовой мысли. Поколения прав человека. Структура прав человека.

Правовой статус человека и гражданина. Понятие правового статуса. Юридические основания правового статуса личности. Элементы правового статуса. Юридические права и обязанности. Субъективные права. Различие правового статуса человека и гражданина. Основания ограничения прав и свобод человека и гражданина. Юридические механизмы защиты.

Юридические механизмы защиты прав человека в Российской Федерации. Система органов защиты прав человека в России. Юридические гарантии защиты прав человека. Защита прав и свобод человека всеми способами, не запрещёнными законом.

Особенности социального государства. Необходимость социального государства. Гуманистический смысл социального государства. Становление социального государства в России.

Международная защита прав человека. Устав ООН и Международный билль о правах человека. Контроль за соблюдением международных договоров по правам человека. Главные и вспомогательные органы ООН в области прав человека. Региональные организации в области прав человека.

Раздел VI. Основы конституционного права Российской Федерации

Конституционное право Российской Федерации и его место в системе права. Виды конституций. Предмет и метод конституционного права. Конституционное право, как отрасль юридической науки. Верховенство Конституции в обществе и государстве.

Основы конституционного строя Российской Федерации. Понятие конституционного строя. Человек, его права и свободы – высшая ценность. Народ как носитель суверенитета и единственный источник власти. Правовые основы экономической, социальной и политической системы. Федеративное государственное устройство.

Система органов государственной власти Российской Федерации. Понятие государственного органа. Правовой статус и

полномочия Президента РФ. Виды парламентов. Федеральное Собрание Российской Федерации: структура, полномочия и функции. Правительство Российской Федерации: порядок формирования, области деятельности, структура. Прокуратура в Российской Федерации.

Судебная власть. Понятие суда. Демократические принципы судопроизводства. Правовой статус судьи в РФ. Профессиональный судья. Непрофессиональный судья (присяжный заседатель).

Судебная система: понятие, характеристика, типы. Конституционный Суд Российской Федерации. Верховный Суд Российской Федерации. Суды арбитражной юрисдикции.

Система конституционных прав и свобод в Российской Федерации. Конституционный статус личности. Конституционные права и свободы. Уполномоченный по правам человека. Конституционные обязанности гражданина РФ. Воинская обязанность и альтернативная гражданская служба.

Институт гражданства. Гражданство Российской Федерации: понятие, основания приобретения и прекращения. Статус лиц без гражданства и иностранных лиц.

Избирательное право: понятие, сущность, принципы. Выборы, их значение и разновидности. Принципы проведения выборов в Российской Федерации. Избирательная система.

Избирательный процесс: понятие и стадии. Избирательный процесс в Российской Федерации. Выборы. Референдум. Органы местного самоуправления: понятие, система, принципы, сферы деятельности

4. Учебно-тематический план рабочей программы геймифицированного курса «Право». 10 класс (профильный уровень)

	Наименование	**кол-**	**Виды контроля**	**Геймифицированный**

п/п	разделов, тема урока	во час.		элемент
	Раздел I. Право и государство	**12**		Объяснение правил курса с учетом геймификации (введение рейтинговой системы, правил работы на онлайн платформах)
1	Происхождение права и государства			Соц. сеть Вконтакте. (Работа в сообществе ПРАВО 10 КЛАСС МОУ СОШ №1. Создание мема по теме
2	Сущность права			Просмотр видео ряда в сообществе ВКонтакте (дифференцированно по группам) поиск «пасхалок» для выполнения последующих заданий
3-4	Сущность государства		Устный опрос, работа с документами	Просмотр видео ряда в сообществе ВКонтакте (дифференцированно по группам) поиск «пасхалок» для выполнения следующих заданий

5-6	Формы государства		Составить таблицу «Формы государственного устройства»	Выгрузить материалы домашнего задания на платформу
7	Функции государства			Выполнение онлайн-квеста с использованием «пасхалок» на основе Платформы ВКонтакте
8	Правовое государство			Прослушивание аудио лекции на платформе РЭШ, групповая работа «Идеальное государство» на базе платформы РЭШ
9	Гражданское общество		Диктант по терминам	
10-11	Проектная работа по теме « Право и государство»		Защита мини-проекта	
12	Повторительно-обобщающий урок по теме «Право и государство»		Тест с различными уровнями сложности	Выведение рейтинговой таблицы, включение рейтинга групп
	Раздел II. Формы и структура права	**10**		

13	Право в системе социальных норм		Устный опрос, составление таблицы «Виды правовых норм»	
14 - 15	Нормы права			Прослушивание онлайн лекции на платформе РЭШ, создание чек листа по теме
16	Источники права			Просмотр иллюстративного ряда, поиск «пасхалок» для выполнения теста
17 - 18	Система права			Выполнение онлайн тестирования (Google формы)
19	Правовые системы современности		Сочинение по теме урока	
20 - 21	Проектная работа по теме «Источники и структура права»		Защита мини-проекта	
22	Повторительно-обобщающий урок по теме «Формы и структура права»			Выведение рейтинга, прохождения бонусного уровня в форме игры «Что? Где? Когда?», получение дополнительных

				баллов, поощрение лидеров
	Раздел III. Становление и развитие отечественного права	**4**		Внедрение сторителлинга (Киберпрыжок в Мир Права)
23	Формирование и развитие русского права			Изучение лекции на базе соц. сети ВКонтакте. Создание на ее основе «пасхалок» для одноклассников
24	Эволюция советского законодательства			Создание комикса-загадки
25	Формирование права современной России			Изучение онлайн лекции. Поиск «пасхалок»
26	Проектная работа «Путешествие по Вселенной Право»		Практическая работа	Создание книги «Вселенная Право». Подведение итогов рейтинга
	Раздел IV. Правотворчество и правореализация	**15**		
27	Правотворчество		Составление схемы по теме	Выгрузка работ на платформу Вконтакте

- 28			урока	
29 - 30	Реализация и толкование права			Создание мема по теме
31 - 32	Правовые отношения		Составление таблицы по теме: «Виды правовых отношений»	
33	Законность и правопорядок			Создание мема по теме
34	Правонарушение и юридическая ответственность		Диктант по терминам	Изучение онлайн лекций. Выполнение теста на базе Google форм
35	Преступление и наказание		Составить сравнительную таблицу по теме урока	Выгрузка работ с «пасхалками» для одноклассников на платформу Вконтакте
36	Органы охраны правопорядка		Создание сценок по теме урока	
37	Правосознание		Представление рисунка на тему: «Мое правосознание»	
38	Правовая культура			Создание видео-скетчей по теме
	Проектная работа		Защита мини-	Создание мини-лекций

39 - 40	по теме «Правотворчество и правореализация»		проекта	в формате ЦОР
41	Повторительно-обобщающий урок по теме «Правотворчество и правореализация»		Интеллектуальная игра	«Своя игра» по теме. Подведение итогов рейтинга
	Раздел V. Право и личность	**10**		
42	Права человека: понятие, сущность, структура		Написание конспекта по теме	
43 - 44	Правовой статус человека и гражданина			Изучение мини-лекций
45 - 46	Юридические механизмы защиты прав человека в Российской Федерации		мини-сочинение по теме урока	Изучение мини-лекций
47 - 48	Особенности социального государства			Прохождение мини-теста на базе Google формы

49 - 50	Международная защита прав человека		Составить сравнительную таблицу по теме урока на основе международных документов	
51	Повторительно-обобщающий урок по теме «Право и личность»		Тест с различными уровнями сложности	Подведение итогов рейтинга
	Раздел VI. Основы конституционного права Российской Федерации	**16**		
52	Конституционное право Российской Федерации		Работа с Конституцией РФ. Составить схему «Ветви государственной власти России»	Выгрузка работ на платформу ВКонтакте
53 - 54	Основы конституционного строя Российской Федерации		Работа с Конституцией РФ. Составить схему по теме	Просмотр мини-лекций. Поиск «пасхалок», составление схем с их включением
55 -	Система органов государственной власти Российской		Составить мини-лекцию «Президент РФ»	Выгрузка работ на платформу ВКонтакте

56	Федерации. Президент Российской Федерации			
57	Федеральное Собрание Российской Федерации			Создать комикс по теме
58	Правительство Российской Федерации			Создать комикс по теме
59	Судебная власть			Составить путеводитель «Судебная власть от А до Я»
60	Судебная система			Просмотр мини-лекций. Поиск «пасхалок», составление схем с их включением
61	Система конституционных прав и свобод в Российской Федерации		Работа с Конституцией РФ. Составить схему «Права и обязанности гражданина РФ»	
62	Институт гражданства. Гражданство		Дебаты на тему «Быть гражданином двух	

	Российской Федерации		стран хорошо или плохо?»	
63	Избирательное право		Составить конспект по теме	
64	Избирательный процесс		Составить таблицу «Принципы избирательной системы»	
65 - 66	Проектная работа по теме: «Основы конституционного права Российской Федерации»		Защита мини-проекта	
67	Повторительно-обобщающий урок по теме: «Основы конституционного права Российской Федерации».		Тест с различными уровнями сложности	
68	**Итоговое повторение по предмету «Право» 10 класс**	**1**	Интеллектуальная игра	Поведение итогов года, поощрение лидеров

3.2. Оценка эффективности применения технологии геймификации в образовательном процессе опытно-экспериментальным путем

Выявление степени эффективности геймифицированного курса, требует разработки методики оценки в двух аспектах: мотивационном и обучающем.

Перейдем к разработке первого компонента. За основу была взята методика модификации Н.Г. Лускановой, которая реализуется через анкетирование обучающихся[1]. Методика доработана с учетом возрастных особенностей экспериментальной группы.

Для того, чтобы результаты были максимально приближены к действительности, необходимо исключить присутствие классного руководителя и посторонних лиц на уроке, обеспечить эмоциональную безопасность за счёт недопущения разглашения результатов родителям или иным лицам.

Для проведения анкетирования необходимы: печатные варианты анкеты с инструкцией выполнения и вопросами для каждого обучающегося, письменные принадлежности.

Анкетирование проводится дважды: в начале эксперимента и по его завершении.

Инструкция по выполнению работы включает в себя подробное описание действий требуемых от испытуемого.

«Уважаемые, 10-тиклассники, вашему вниманию предложена анкета, которая включает в себя 10 вопросов. На каждый вопрос есть три варианта ответа. Выберите, пожалуйста, один из предложенных и обведите его в кружок».

Вопросы:

1. Нравится ли тебе заниматься на уроках Права? Варианты ответа: Да; Нет; Не всегда.

[1] Ахметова А.М. Оценка уровня школьной мотивации по методике Н.Г. Лускановой / А.М. Ахметова. [Электронный ресурс] / Образовательная сеть nsportal // URL: https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/raznoe/2017/09/03/otsenka-urovnya-shkolnoy-motivatsii-po-metodike-n-g-luskanovoy (дата обращения: 05.05.2021).

2. В день, когда у тебя по расписанию урок Права, хочется ли тебе идти в школу? Варианты ответа: Чаще хочется остаться дома; Бывает по-разному; Иду с радостью.

3. Если бы учитель сказал, что завтра в школу не обязательно приходить всем ученикам, желающие могут остаться дома, ты пошёл бы в школу или остался дома? Варианты ответа: Не знаю; Остался бы дома; Пошёл бы в школу.

4. Тебе нравится, когда отменяют уроки Права? Варианты ответа: Да; Нет; Иногда.

5. Ты хотел бы, чтобы тебе не задавали домашних заданий? Варианты ответа: Да; Нет; Зависит от задания.

6. Ты хотел бы, чтобы в школе перемены, по времени, были больше, чем уроки? Варианты ответа: Не знаю; Да, хотел бы; Нет, не хотел бы.

7. Ты часто рассказываешь о школе родителям? Варианты ответа: Часто; Редко; Никогда.

8. Ты хотел бы, чтобы у тебя был менее строгий учитель по Праву? Варианты ответа: Затрудняюсь ответить; Да; Нет.

9. У тебя в классе много друзей? Варианты ответа: Мало, Много, Нет ни одного.

10. Тебе нравятся твои одноклассники? Варианты ответа: Да; Не очень; Нет.

Для обработки результатов была выбрана следующая шкала:

– 3 балла за положительный ответ

– 1 бал за нейтральный ответ

– 0 баллов за негативный ответ.

Соответственно:

– 25-30 баллов свидетельствуют о высоком уровне школьной мотивации, учебной активности.

– 20-24 балла – хорошая школьная мотивация.

– 15-19 баллов – положительное отношение к внеурочной деятельности в школе.

– 10-14 баллов – низкая школьная мотивация.

– Ниже 10 баллов – негативное отношение к школе, школьная дезадаптация.

Для проведения эксперимента был выбран 10 класс МОУ СОШ № 1 г. Сердобска, в классе 27 человек.

Длительность эксперимента составила 6 учебных недель, в течении которых было проведено 6 геймифицированных уроков в соответствии с планом учебных занятий.

Результаты представлены в виде таблицы, где первый столбец номер обучающегося, второй результаты первого анкетирования, третий – второго анкетирования, четвертый – показатель изменения уровня.

Таблица 3. Результаты исследования уровня мотивации обучающихся

№ обучающегося	А1	А2	Показатель изменения уровня
1.	20	23	+3
2.	19	25	+6
3.	18	22	+4
4.	18	20	+2
5.	21	23	+3
6.	22	27	+5
7.	20	23	+3
8.	23	25	+2
9.	15	20	+5
10.	16	20	+4
11.	15	20	+5

12.	15	20	+5
13.	17	20	+3
14.	19	20	+1
15.	24	25	+1
16.	21	25	+4
17.	20	24	+4
18.	20	21	+1
19.	18	19	+1
20.	18	19	+1
21.	18	20	+2
22.	19	20	+1
23.	19	20	+1
24.	19	21	+2
25.	20	22	+2
26.	20	21	+1
27.	20	21	+1

По итогам эксперимента были выявлены следующие результаты.

Минимальный бал за анкетирование, который получило четверо учеников – 15; максимально возможный 30 – 0 учеников, соответственно уровень мотивации может быть увеличен на 15 единиц максимум. Этот показатель мы взяли за 100 %.

Проведя несколько математических расчетов, мы пришли к выводу, что изучаемый уровень по итогам эксперимента был увеличен в среднем на 2,6 балла или на 17 %.

В учебном году 34 недели, соответственно в перспективе за этот период времени, в идеале, возможно увеличить уровень мотивации до 96,3 %.

Таким образом, обоснованное и продуманное внедрение геймифицированного курса, даже на непродолжительное время, увеличивает уровень мотивации обучающихся.

Далее необходимо исследовать еще один немаловажный показатель – уровень усвоения и владения материалом.

Для этого была выбрана следующая методика действий:

1. Первоначальное тестирование по материалу курса «Обществознание», относящегося к тематике «Право». Вычисление среднего балла.

2. Итоговое тестирование по итогам эксперимента по проведенному материалу. Вычисление среднего балла.

3. Сравнение уровня первоначальных и конечных знаний.

4. Наблюдение за деятельностью обучающихся на уроках и при выполнении домашних и практических заданий. Оценка глубины знаний и соответствия планируемых результатов реально достигнутым.

Результаты тестирования приведены в таблице

Таблица 4. Результаты контрольных тестов обучающихся 10 класса

№ Обучающегося	Тест 1	Тест 2	Показатель изменения среднего балла
1.	7	7	0
2.	5	5	0
3.	6	7	1
4.	4	5	1
5.	5	5	0
6.	4	5	1
7.	3	6	3

8.	5	5	0
9.	9	10	1
10.	9	10	1
11.	7	9	2
12.	8	9	1
13.	8	9	1
14.	8	9	1
15.	8	9	1
16.	7	9	2
17.	5	9	4
18.	5	8	3
19.	5	8	3
20.	6	8	2
21.	4	8	4
22.	5	7	2
23.	5	5	0
24.	3	5	2
25.	5	6	1
26.	8	8	0
27.	2	4	2

В ходе эксперимента было проведено два контрольных теста, направленных на выявление уровня знаний обучающихся. Испытуемым в обоих случаях было предложено 10 тестовых вопросов. За каждый тест можно было получить максимально 10 баллов.

Итоги первого этапа эксперимента показали, что минимальный бал, который был получен испытуемыми – 2, а максимальный 9. Средний бал составил 5,7.

После интерпретации результатов второго тестирования мы определили, что минимальный бал по окончанию эксперимента, который был получен обучающимися – 4; максимальный – 10; средний бал – 7,2.

Также мы получили бал, показывающий средний уровень увеличения уровня усвоения знаний по предмету. Он составил 1,4. Таким образом, уровень усвоения материала увеличился на 17 %.

По итогам каждого урока были сделаны заключения по нескольким параметрам: включенность в работу, уровень владением материалом, грамотность речи, умение выстраивать свою деятельность на уроке, определять главное и второстепенное.

На первых двух уроках детям была интересна новая деятельность, но работать было сложно, так как они привыкли работать в другом темпе и с помощью других методов. Домашнее задание также вызвало некоторые трудности, с которыми помог справиться общий тематический чат ВКонтакте.

На третьем и последующих уроках обучающиеся начали активно работать, делиться идеями по совершенствованию курса. Домашние и проектные групповые задания выполнялись в срок, качественно.

К пятому уроку был заметен прогресс в ораторском умении, ответы четкие, вопросы грамотно построены.

На шестом уроке, технология стала обыденной частью образовательного процесса, но за счет разнообразных видов и форм работы, а также умеренной включенности, не отвергалась обучающимися и реализовывалась в полном объеме.

Таким образом, полученные результаты исследования показывают, что тщательная поэтапная подготовка и грамотное использование технологии геймификации в курсе обществоведческих дисциплин, приводит к стремительному росту двух взаимосвязанных и основополагающих компонентов образовательного процесса: мотивации и уровня усвоения материала.

При этом дети не просто следуют за продуманным планом педагога, но и принимают активное участие в его корректировке, внося продуктивные предложения, как в ходе урока, так и в процессе выполнения домашнего задания путем общения через чат ВКонтакте. Особенно актуален такой вариант деятельности для тех, кто по каким-либо причинам не может изложить своё мнение в ходе или после урока напрямую педагогу, это, в свою очередь, безусловно, является положительным фактором, так как в образовательный процесс, включается превалирующая часть обучающихся.

Заключение

Основная цель российского образования на сегодняшний день – формирование компетентного выпускника во всех потенциально значимых сферах жизни. В рамках проведённого исследования мы определили, что реализации вышеуказанной цели способствует использование современных технологий, в том числе «геймификации».

В работе, на основе анализа немногочисленных работ по теме, нами был выработан авторский вариант понятия «геймификация», в котором мы отразили специфику технологии в ходе реализации образовательного процесса.

Изучаемый феномен, является технологией обучения, построенной на адаптации игрового дизайна в образовательный процесс, для достижения триединой цели образования (обучение, развитие и воспитание школьника).

Некоторые авторы, в своих работах, синонимизируют понятия «геймификация», «игрофикация» и «эдьютеймент». Изучив литературу по теме, мы пришли к выводу о том, что использование терминов в качестве тождественных ошибочно.

Для раскрытия сущности и потенциала технологии геймификации были выведены положения, в виде соответствия трем компонентам (научному, процессуально-описательному и процессуально-действенному), присущим образовательным технологиям, они позволили утверждать, что явление можно рассматривать как технологию. Стоит отметить, что использование элементов геймификации в качестве метода или приёма в процессе изучения обществоведческих дисциплин также допускается.

При определении потенциала исследуемого явления, нами было выделено несколько аспектов:

– геймификация – универсальное средство при подготовке обучающимися домашней, контрольной работ;

– использование технологии возможно в качестве ведущей учебной деятельности;

– применение технологии эффективно в целях повышения мотивации и формирования универсальных учебных действий школьников;

– ресурсозатраность при подготовке геймифицированных курсов или отдельных уроков обосновывается двумя факторами: уменьшением времени на проверку работ педагогом, увеличением вариантов обратной связи и эффективности обучения, разнообразием форм взаимодействия между обучающимися.

В ходе исследования были проанализированы психологические особенности обучающихся возраста 15-17 лет, выбранного для дальнейшей практической реализации технологии в курсе «Право», составлена психолого-педагогическая характеристика 10 класса МОУ СОШ № 1 г. Сердобска, и на основе полученных данных, определена потребность и возможность внедрения технологии геймификации в ход образовательного процесса. Результаты анализа привели нас к выводу о том, что характеристика класса перекликается с психологическими особенностями юношеского возраста, раскрытого в работах психологов. Именно в этом коллективе возможна реализация геймифицированного курса. Воздействие геймификации в этом возрасте может оказать огромное влияние на процесс формирования личностных ориентиров, вместе с тем технология способствует выработке навыка определения главного и второстепенного, положительного и отрицательного в обучении и даёт толчок для раскрытия потенциала учеников, направляет их на пути становления «Я» и профессионального определения.

В практической главе был описан алгоритм создания и внедрения технологии геймификации, а также проведен эксперимент по внедрению технологии в курс «Право» за 10 класс профильного уровня.

Апробация технологии позволила экспериментально доказать, что геймификация – эффективный способ реализации образовательного процесса, а также повышения уровня мотивации обучающихся.

Проведя эксперимент, и проанализировав параметры мотивационного уровня и уровня усвоения материла, мы пришли к выводу: оба увеличились за 6 недель в среднем на 17 %, что подчеркивает эффективность технологии.

Стоит отметить, только тщательная поэтапная подготовка и грамотное использование технологии в курсе обществоведческих дисциплин, приводит к стремительному росту двух основополагающих компонентов образовательного процесса: мотивации и уровня усвоения материала.

При этом дети не просто следуют за продуманным планом педагога, но и принимают активное участие в его корректировке, внося продуктивные предложения, как в ходе урока, так и в процессе выполнения домашнего задания путем общения через чат ВКонтакте, выбранного нами в качестве платформы для реализации геймифицированного курса.

Таким образом, геймификация – достаточно новое для мира явление, сложное по своей структуре и отчасти схожее с игрой. Но все же со своими особенностями, которые делают её обособленной технологией достижения целей, поставленных перед педагогом и продиктованных потребностями обучающихся поколения Z.

Технология заключает в себе широкий спектр методов, приёмов и средств для реализации различных задач современного обучения, направленного в сторону активного внедрения современных технологий, и способствует достижению намеченных руководством страны результатов в данном направлении.

Список использованных источников и литературы

I. Нормативно-правовые акты

1. Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020). – [Электронный ресурс] // СПС «КонсультантПлюс» // URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_28399 (дата обращения: 21.12.2020).

2. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ (в ред. от 30.04.2021). – [Электронный ресурс] // СПС «КонсультантПлюс» // URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/ (дата обращения: 30.04.2021).

3. Указ Президента РФ № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года» № 204 от 7 мая 2018 г. (в ред. от 21.07.2020). – [Электронный ресурс] // СПС «ГАРАНТ» // URL: https://base.garant.ru/71937200/ (дата обращения: 06.02.2021).

4. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержден приказом Минобрнауки РФ № 1897 от 17.12.2010 г. (в ред. от 04.02.2021). – [Электронный ресурс] // СПС «ГАРАНТ» // URL: http://ivo.garant.ru/#/document/55170507/paragraph/1:0 (дата обращения: 02.02.2021).

5. Паспорт Федерального проекта «Цифровая школа». – [Электронный ресурс] // URL: vk.cc/bY7TTo (дата обращения: 02.02.2021).

6. Примерная основная образовательная программа основного общего образования. – [Электронный ресурс] // URL: https://fgosreestr.ru/wp–content/uploads/2017/03/primernaja–osnovnaja–obrazovatelnaja–programma–osnovogo–obshchego–obrazovanija.pdf (дата обращения: 02.02.2021).

II. Монографии и статьи по теме исследования

7. Ананьев, Б.Г. К психофизиологии студенческого возраста / Б.Г. Ананьев // Современные психологические проблемы высшей школы. – Л., 1974. – 280 с.

8. Богданова О.А. Эдьютейнмент как особый тип учения / О.А. Богданова // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: Информатика и информатизация образования. – 2014. – № 4 (30). – С. 61-65.

9. Буров, В.А. Эдьютеймент и геймификация в обучении иностранному языку: сходства и различия / В.А. Буров // Вопросы методики преподавания в ВУЗе. – 2020. – № 35. – С. 9-17.

10. Варенина, Л.П. Геймификация в образовании / Л.П. Варенина // ИСОМ. – М., 2014. – № 6-2. – С 314-317.

11. Васенина, Е.А. ИКТ в интеллектуально-ориентированном образовательном процессе: приобретения и потери / Е.А. Васенина // Информатика и образование. – 2012. – № 4. – С. 62-65.

12. Вербах, К. Вовлекай и властвуй: игровое мышление на службе бизнеса / К. Вербах, Д. Хантер. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 223 с.

13. Выготский, Л.С. О двух направлениях в понимании природы эмоций в зарубежной психологии в начале XX века / Л.С. Выготский // Вопросы психологии. – 1968. – № 2. – С 149-156.

14. Горбачева, Е.В. Эдьютейнмент – он повсюду, или Современное подрастающее поколение нужно учить по-другому / Е.В. Горбачева // Молодой ученый. – 2020. – № 1 (291). – С. 130-132.

15. Гуремина, Н.В. Эдьютейнмент как эффективная технология развития творческого потенциала личности в учебном процессе / Н.В. Гуремина // Russian Journal of Education and Psychology. – 2016. – № 3-2 (59). – С. 88-94.

16. Дьяконова, О.О. Понятие «эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике / О.О. Дьяконова // Сибирский педагогический журнал. – 2012. – № 6. – С. 182-185.

17. Железнякова, О.М. Сущность и содержание понятия «эдьютейнмент» в отечественной и зарубежной педагогической науке / О.М. Желязнекова // Alma mater (Вестник высшей школы). – 2013. – № 2. – С. 67-70.

18. Караваев, Н.Л. Анализ программных сервисов и платформ, обладающих потенциалом для геймификации обучения / Н.Л. Караваев, Е.В. Соболева. – 2017. – № 8. – [Электронный ресурс] // «Концепт» // URL: http://doi.org/10.24422/mcito.2017.8.6960. (дата обращения: 01.01.2021).

19. Кармалова, Е.Ю. Эдьютейнмент: понятие, специфика, исследование потребности в нем целевой аудитории / Е.Ю. Кармалова // Вестник Челябинского государственного университета. – 2016. – № 7 (389). – С. 64-71.

20. Кобзева, Н.А. Edutainment как современная технология обучения / Н.А. Кобзева // Ярославский педагогический вестник. – 2012. – № 4. – С. 192-195.

21. Королева, Д.А. Всегда онлайн: использование мобильных технологий и социальных сетей современными подростками дома и в школе / Д.А. Королева // Вопросы образования. – 2016. – № 1. – С. 206-224. – [Электронный ресурс] // URL: https://doi.org/10.17323/1814–9545–2016–1–205–224 (дата обращения: 04.02.2021).

22. Краснова, Т.И. Геймификация обучения иностранному языку / Т.И. Краснова // Молодой ученый. – 2015. – №11 (91). – С. 1373-1375.

23. Орлова, О.В. Геймификация как способ организации обучения / О.В. Орлова, В.Н. Титова // Вестник Томского Государственного Педагогического Университета. – Томск, 2015. – № 9 (162). – С. 60-64.

24. Самосенкова, Т.В. Технология «Эдьютейнмент»: к истории вопроса / Т.В. Самосенкова // Научные ведомости Белгородского

государственного университета. Сер. Гуманитарные науки. – 2017. – № 28(277). – С. 142-149.

25. Севостьянов, Д. А. Закон Йеркса-Додсона в педагогике и анализ инверсивных отношений / Д.А. Севостьянов, А.Р. Гайнанова. – [Электронный ресурс] // Сибирский педагогический журнал. – 2014. – № 2 // URL: https://cyberleninka.ru/article/n/zakon-yerksa-dodsona-v-pedagogike-i-analiz-inversivnyh-otnosheniy (дата обращения: 23.05.2021).

26. Сапух, Т.В. Применение технологии «эдьютейнмент» в образовательной среде университета / Т.В. Сапух // Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2016. – № 8(173). – С. 30-34.

27. Шерстнёва, Н.А. Педагогическая технология: понятие, сущность / Н.А. Шерстнёва // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. – 2014. – № 10-3. – С. 114-117.

28. Эльконин, Б.Д. Избранные психологические труды / Под ред. В.В. Давыдова, В.П. Зинченко. – М.: Педагогика, 1989. – 554 с.

III. Учебники, библиографическая и справочная литература

29. Бахмутова, Л.С. Методика преподавания обществознания: учебник и практикум для вузов / Л.С. Бахмутова, Е.К. Калуцкая. – М.: Издательство Юрайт, 2020. – 274 с.

30. Боголюбов, Л.Н. Право. 10 класс. Профильный уровень / Л.Н. Боголюбов. – М.: Просвещение, 2016. – 286 с.

31. Воробей, Н.Ю. Обществознание. Обязательные понятия, термины школьного курса / Н.Ю. Воробей. – М.: Эскимо, 2018.– 28 с.

32. Горкин, А.П. Энциклопедия «Техника» / А.П. Горкин. – М., 2006. – [Электронный ресурс] // «Наука. Искусство. Величие» // URL: http://find–info.ru/doc/encyclopedia/technics/fc/slovar–206.htm#zag–807 (дата обращения: 11.11.2020).

33. Даль, В.И. Толковый словарь живого великорусского языка / В.И. Даль. – М.: Цитадель, 1998. – 654 с.

34. Кон, И.С. Психология юношеского возраста / И.С. Кон. – М.: Книга по Требованию, 2013. – 176 с.

35. Котова, О.А. Обществознание 10 класс. Модульный триактив-курс / О.А. Котова – М.: НКДЛ, 2016. – 55 с.

36. Леонтьев, А.Н. Проблемы развития психики. – М.: Изд-во МГУ, 1981. – 584 с.

37. Маркова, А.К. Формирование мотивации учения в школьном возрасте: Пособие для учителя / А.К. Маркова. – М.: Просвещение, 1983. – 96 с.

38. Назарова, О.Ю. Теория и методика обучения праву / О.Ю. Назарова. – Томск: Центр учебно-методической литературы Томского государственного педагогического университета, 2003. – 52 с.

39. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие / Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.

40. Сластенин, В.А. Педагогика: Учебное пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / В.А. Сластенин, И.Ф. Исаев, Е.Н. Шиянов. – М.: Издательский центр «Академия», 2013. – 576 с.

IV. Интернет – ресурсы

41. «Цифровая школа» изменит роль педагогов в образовательных организациях. – [Электронный ресурс] // Министерство просвещения Российской Федерации // URL: https://edu.gov.ru/press/35/cifrovaya–shkola–izmenit–rol–pedagogov–v–obrazovatelnyh–organizaciyah
(дата обращения: 01.05.2020).

42. Ахметова, А.М. Оценка уровня школьной мотивации по методике Н.Г. Лускановой / А.М. Ахметова. – [Электронный ресурс] // Образовательная сеть nsportal // URL: https://nsportal.ru/nachalnaya-

shkola/raznoe/2017/09/03/otsenka-urovnya-shkolnoy-motivatsii-po-metodike-n-g-luskanovoy (дата обращения: 05.05.2021).

43. Game-based learning VS геймификация: 5 основных отличий. – [Электронный ресурс] // URL: https://habr.com/ru/company/uchi_ru/blog/51692 / (дата обращения: 23.04.2021).

44. Геймификация в образовании: игровое обучение и полезное развлечение. – [Электронный ресурс] // «Мегаталант.com» // URL: https://mega-talant.com/school/webinar/vebinar-geymifikaciya-v-obrazovanii-igrovoe-obuchenie-i-poleznoe-razvlechenie (дата обращения: 07.03.2021).

45. Зикерман, Г. Геймификация в бизнесе: как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов. – [Электронный ресурс] // «Книгогид.ру» // URL: https://knigogid.ru/books/792987-geymifikaciya-v-biznese/toread (дата обращения: 03.03.2021).

46. Лутошкин, А.Н. Методика «Какой у нас коллектив» / А.Н. Лутошкин. – [Электронный ресурс] // Инфоурок.ру // URL: https://infourok.ru/biblioteka (дата обращения: 01.05.2021).

47. Фидлер, Ф. Методика оценки психологической атмосферы в коллективе / Ф. Фидлер. – [Электронный ресурс] // Psihdocs.ru // URL: https://infourok.ru/biblioteka (дата обращения: 25.01.2021).

48. Ушаков, Д.Н. Большой толковый словарь русского языка / Д.Н. Ушаков. – [Электронный ресурс] // ushakovdictionary.ru // URL: https://ushakovdictionary.ru (дата обращения: 01.05.2021).

V. Источники на иностранном языке

49. Apostol, S. Gamification of learning and educational games / S. Apostol, L. Zaharescu, I. Alexe // Quality and efficiency in e–learning. – 2013. – [Электронный ресурс] // URL: http://proceedings.elseconference.eu/index.php?paper=42e250b284110445d15f593e1084a44d (дата обращения: 01.05.2021).

50. Browman, A.S. Identity-specific motivation: How distinct identities direct self-regulation across distinct situations / A.S. Browman // Journal of Personality and Social Psychology. – 2017. – Т. 113. – № 6. – С. 835–857. – [Электронный ресурс] // URL: http://doi.org/10.1037/pspa0000095 (дата обращения: 14.11.2020).

51. Coonradt, C. The Game of Work / C. Coonradt. – Gibbs Smith, 2012. –
[Электронный ресурс] // URL:https://books.google.ru/books?id=JpnC_Nh1RAIC&printsec=copyright&hl=ru#v=onepage&q&f=false (дата обращения: 01.05.2021).

52. Deci, E.L. The general causality orientations scale: Self-determination in personality / E.L. Deci, R.M. Ryan // Journal of Research in Personality. – 1985. – Т. 19. – № 2. – С. 109-134. – [Электронный ресурс] // URL: http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/0092656685900236 (дата обращения: 01.05.2021).

53. Deterding, S. From game design elements to gamefulness: defining «gamification» / S. Deterding. – New York: ACM Press, 2011. – С. 9-15. – [Электронный ресурс] // URL: http://dl.acm.org/citation.cfm?doid=2181037.2181040 (дата обращения: 01.11.2020).

54. Hanus, M.D. Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance / M.D. Hanus, J. Fox // Computers & Education. – 2015. – Т. 80. – С. 152-161. – [Электронный ресурс]. URL: http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0360131514002000 (дата обращения: 01.05.2021).

55. Johnson, L. NMC Horizon Report: 2014 K-12 Edition / L. Johnson. – Austin, Texas, 2014. – [Электронный ресурс]. URL: http://cdn.nmc.org/media/2014-nmc-horizon-report- k12-EN.pdf (дата обращения: 01.10.2020).

56. Kapp, K.M. Tools and techniques for transferring know-how from boomers to gamers / K.M. Kapp // Global Business and Organizational Excellence. – 2007. – Т. 26. – № 5. – С. 22-37. – [Электронный ресурс] // URL: http://doi.wiley.com/10.1002/joe 20162 (дата обращения: 01.05.2021).

57. Lopez, C.E. The effects of player type on performance: A gamification case study. / C.E. Lopez. – [Электронный ресурс] // Computers in Human Behavior. – 2019. – № 91. – С.333-345 // URL: https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S074756321630855X (дата обращения: 23.04.2021).

58. Maksimova, K.R. Usage of Gamification Theory for Increase Motivation / K.R. Maksimova. // Mediterranean Journal of Social Sciences. – 2015. – № 153. – С. 77-80. – [Электронный ресурс] // URL: https://www.elibrary.ru/item.asp?id=24975740 (дата обращения: 02.03.2021).

59. Marczewski, A. Gamification: a simple introduction & a bit more/ A. Marczewski // Amazon Digital Services, 2013. – 153 с. – [Электронный ресурс] // URL: https://books.google.ru/books?id=IOu9kPjlndYC&hl=ru&source=gbs_navlinks_s (дата обращения: 03.03.2021).

60. Nelson, M.J. Soviet and American precursors to the gamification of work / M.J. Nelson // MindTrek 12: Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference. – 2012. – С. 23-26. – [Электронный ресурс] // URL: http://doi.org/10.1145/ 2393132.2393138 (дата обращения: 01.05.2021).