

ПРИМЕНЕНИЕ МЕТОДОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ ПРИ ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

Мочалова Д. А., 3 курс, 1 пед. группа

Научный руководитель: Маник Светлана Андреевна

Введение

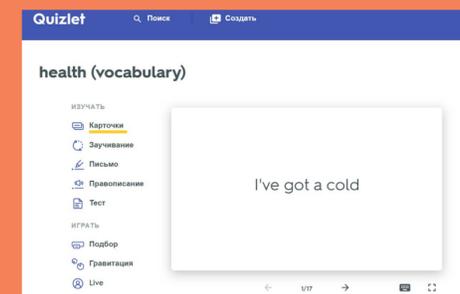
Предмет исследования: методы и средства применения геймификации в образовательном процессе.
Цель исследования: рассмотреть и проанализировать применение онлайн-платформ, реализующих технологию геймификации
Проблема исследования: поиск актуальных онлайн-ресурсов, раскрывающих эффективность применения средств геймификации при обучении английскому языку

Аннотация

Исследование посвящено изучению технологии геймификации на уроках английского языка. Показано, что применение данного метода является неотъемлемой частью современного образовательного процесса. Работа раскрывает историю развития и сущность понятия "геймификация", её особенности и эффективность применения в учебном процессе.

Онлайн-платформы, реализующие технологии геймификации

Quizlet



Wordwall



Методы и материалы

- Анализ литературы по филологии, педагогике, лингвистике, методике преподавания английского языка;
- Сравнение теоретического и практического опыта исследователей;
- Обзор онлайн-платформ, обеспечивающих доступ к технологиям геймификации.



Теоретико-методологическая основа исследования

- Концепция профессионального развития педагога (Ю.В.Громыко, В.И.Слободчиков, Г.П.Щедровицкий и др.);
- Вопросы теории и истории общей психологии (Выготский Л.С.)
- Психология игры (Эльконин Д.Б.)

Duolingo



Online ESL games

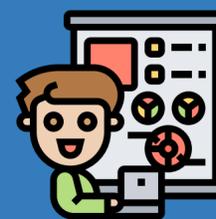


Результаты

В практической части работы был проведён поиск и анализ актуальных онлайн-платформ, направленных на внедрение технологий геймификации в образовательный процесс, в результате чего была доказана эффективность их использования при обучении английскому языку.

К технологиям, имеющим наиболее высокий педагогический потенциал, относятся следующие игровые онлайн-ресурсы:

- "Quizlet"
- "Wordwall"
- "Duolingo"
- "Online ESL games"



Использованная литература

1. Панфилова, А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога / А.П. Панфилова. – М.: Академия, 2008. – 223 с.
2. Kapp, K.M. The gamification of learning and instruction: game-based methods / K.M. Kapp. – San Francisco: Pfeiffer, 2012. – 301 p.
3. Nelson M. J. Soviet and American precursors to the gamification of work. MindTrek '12: Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference. 2012. С. 23–26.
4. Эльконин Д. Б. Психология игры [Текст] / Д. Б. Эльконин. —Москва: Владос, 1999. — 360 с.
5. Пидкасистый П. И. Технология игры в обучении и развитии [Текст]: учебное пособие / П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров. — Москва: Моск. пед. ун-т, 1996. — 269 с.

