

УДК 37

DOI: 10.24411/1999-5407-2020-10410

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ФАКТОР ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ИНОЯЗЫЧНОГО ОБРАЗОВАНИЯ В НЕЯЗЫКОВОМ ВУЗЕ

И. А. Бобыкина, В. С. Короткова

Челябинский государственный университет, Челябинск

Одной из актуальных проблем профессиональной подготовки в российских вузах на сегодняшний день является проблема обеспечения качества иноязычного образования обучающихся. В статье рассматривается феномен геймификации, аспекты интеграции игровых технологий в иноязычное образование, актуальные проблемы и перспективы развития. На основе результатов исследования раскрывается влияние геймификации на процесс обучения иностранному языку обучающихся по неязыковым направлениям профессиональной подготовки в вузе.

Ключевые слова: качество образования, геймификация, иностранные языки, высшее иноязычное образование, игровые технологии.

В последние годы проблема обеспечения качества высшего образования вновь приобрела особую актуальность в связи с происходящими системными инновациями. В Федеральном законе № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» понятие «качество образования» определяется как «комплексная характеристика образовательной деятельности и подготовки обучающегося, выражающая степень их соответствия федеральным государственным образовательным стандартам, образовательным стандартам, федеральным государственным требованиям и (или) потребностям физического или юридического лица, в интересах которого осуществляется образовательная деятельность, в том числе степень достижения планируемых результатов образовательной программы» [9]. Как следует из определения, с одной стороны, закон исходит из соотношения уровня подготовки с установленными образовательными стандартами, с другой стороны, интересами и потребностями участников образовательных отношений. При этом федеральный государственный образовательный стандарт (далее - ФГОС) представляет собой совокупность обязательных требований к подготовке обучающихся и основой для объективной оценки качества результатов обучения по образовательной программе соответствующего уровня и соответствующей направленности. Согласно ФГОС высшего образования нового поколения неязыковых направлений подготовки целью иноязычного образования обучающихся неязыковых направлений подготовки является развитие у обучающихся универсальной компетенции, т.е. способности осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на иностранном языке. Новая постановка цели и задач иноязычного образования в вузе требует, соответственно, обновление содержания и организацию процесса обучения иностранным языкам на основе современных подходов и образовательных технологий. Все более очевидной становится при этом необходимость учета интересов и запросов обучающихся, в большей массе представителей нового поколения. По сравнению с прежней моделью просвещения обучающегося современная профессиональная подготовка должна быть ориентирована на качественное преобразование субъектности обучающегося в процессе развития его компетенций, зафиксированных в ФГОС ВО. Требование переориентации целей, содержания, организационных структур и методов обучения с социального заказа на интересы и потребности обучающегося также следует из определения качества образования в Законе РФ «Об образовании в Российской Федерации». Возникшее противоречие между

современными требованиями к организации и реализации иноязычного образования в вузе и недостаточной методико-технологической разработанностью данной проблемы в педагогической науке обусловило необходимость его разрешения и, соответственно, актуальность решения проблемы качественной организации образовательного процесса на основе геймификации, как одной из мировых тенденций в сфере высшего образования, способствующей обеспечению качества подготовки в вузе. Значимость исследования обусловлена также необходимостью определения перспективных направлений развития геймификации в иноязычном образовании на основе мониторинга и научной рефлексии, способствующих осмыслению инноваций и интеграции научного знания в образовательную практику.

Под геймификацией принято понимать «внедрение игровых технологий в неигровые процессы, в том числе в образование» [12, с. 10]. На сегодняшний день мы обнаруживаем, что геймификация, позволяющая разнообразить рутинные действия и организовать деятельность в игровой форме, проникла во все сферы нашей жизни. Практически для любой активности имеется цифровое решение, которое позволяет отслеживать затраченное время, получать очки прогресса и виртуальные достижения и всячески поддерживать на пути к достижению цели. Количество специализированных обучающих приложений и программ становится больше, и у педагогов появляется гораздо больше инструментов для создания лично-развивающей и мотивирующей образовательной среды. Вместе с тем парадоксальным моментом в образовательной практике является то, что, не зная принципов проектирования и реализации процесса иноязычного образования на основе геймификации, субъекты образования частично справляются с этой задачей, интуитивно и фрагментарно воспроизводя отдельные ситуации, не достигая при этом результата. Такая практика кажется совершенно естественной, поскольку игра и игровые методы давно являются одним из элементов методики обучения иностранным языкам. И педагоги, и обучающиеся почти всегда положительно отзываются на игру, даже если это что-то не требующее большой затраты времени и ресурсов, вроде головоломки или кроссворда.

Целью исследования является анализ особенностей и определение перспектив реализации иноязычной подготовки обучающихся вуза на основе геймификации.

Материалом исследования явились законодательные и нормативные документы, документы учебно-методического обеспечения реализации образовательных программ, работы отечественных и зарубежных исследователей.

В качестве базы исследования избран ФГБОУ ВО «Челябинский государственный университет». В исследовании приняли участие педагоги и обучающиеся первого и второго курсов образовательных программ неязыковых направлений подготовки.

В исследовании использовались следующие теоретические и эмпирические методы: анализ нормативной и учебно-методической документации, отечественных и зарубежных работ по проблеме исследования, образовательной практики, обобщение педагогического опыта; анализ продуктов деятельности обучающихся и педагогов, анкетирование, тестирование, наблюдение, опрос педагогов, анализ, обобщение и систематизация полученных данных и др.

Согласно диалектике пространственно-временных соотношений поведение сложных систем, какой является и педагогический дискурс, определяется не только их прошлым опытом, но и возможными будущими состояниями [3]. Поэтому объектом исследования является процесс геймификации иноязычного образования как в ретроспективе, так и в перспективе его развития.

Проследим на основе ретроспективного анализа, каким образом игра стала легитимным элементом образовательного процесса, исследуем, какие инструменты доступны педагогу сейчас, и предположим перспективу развития геймификации иноязычного образования в вузе.

Говоря об играх, необходимо упомянуть исследование нидерландского историка и культуролога Йохана Хейзинги, постулирующее, что «культуре присущ игровой характер» [11]. Сущность игры в его представлениях заключается в следующем. Он замечает, что игра часто исследуется с точки зрения психологии и биологии, и в подобных исследованиях без возражений игра понимается как важное место жизненного процесса, обладающее необходимой, полезной функцией [11. С. 8]. Важность игры обуславливается хотя бы тем, что она гораздо старше человеческого общества: животные играют точно так же, как люди. Но даже в жизни животных игра – это нечто большее, чем чисто физиологическое явление либо физиологически обусловленная психическая реакция. Всякая игра что-то значит. Игра – это функция, которая исполнена смысла. Важный элемент, который определяет сущность игры – это радость и потеха, удовольствие от участия в процессе, доступное человеку любого возраста [11. С. 9]. При этом взрослый человек может играть и выше этого уровня, вовлекая в игру прекрасное и священное. Играя, мы имеем дело с абсолютно первичной жизненной категорией, которую не стоит преуменьшать до пустой потехи.

Исследования Л.С. Выготского раскрывают психологическое значение игры. Практически в одно время с выходом «*Homo ludens*» Йохана Хейзинги Л.С. Выготский, исследователь в области психологии и педагогики, призывает обратить внимание на интересы ребенка. Он также отмечает, что преобладает взгляд на игру как на безделье и способ убить досуг, в то время как наблюдается, что игра составляет естественную особенность человеческой природы. В частности, отмечается, что игры ребенка соответствуют его возрасту и интересам и включает в себя такие элементы, которые ведут к выработке нужных навыков и умений. Игра является «первой школой мысли для ребенка» [2. С. 127]. В исследованиях Л.С. Выготского рассматриваются три группы игр.

Первая группа игр включает себя захват и бросание предметов, перемещение ребенка в среде и элемент подражания – ребенок воспроизводит поведение взрослых и конструирует будущий внутренний опыт. Так, игра в куклы даст ребенку не опыт обхождения с живым ребенком, но ощущение себя родителем.

Вторая группа, так называемые строительные игры, связаны с работой над материалом, и позволяют не только отточить движения ребенка, но и научить ставить цель и достигать её.

Наконец, третья группа, так называемых условных игр, требующих от ребенка решения сложных задач, требующих совместного и комбинированного действия разных способностей и сил [2. С. 124-125].

Поскольку каждая игра не похожа на другую и требует задействовать множество умений (координировать свое поведение с поведением других, становиться в активное отношение к другим, нападать и защищаться, вредить и помогать, рассчитывать наперед результат своего хода в общей совокупности всех играющих), она может служить незаменимым орудием воспитания и развития социальных навыков и умений. Для исследователя исключительно важна эта воспитательная функция, поскольку она способствует формированию взрослого человека. Если игра понимается как разумная и целесообразная, планомерная, социально-координированная, подчиненная известным правилам система поведения или затрата энергии, то обнаруживает свою полную аналогию с трудовой затратой энергии взрослым человеком, за исключением только результатов [2. С. 128].

В дальнейшем теме классификации, области возможного применения и требования к использованию игры было посвящено множество научных педагогических и психологических трудов (П. И. Пидкасистый, М. В. Кларин, Н. В. Самоучкина, Г. К. Селевко, С. А. Шмаков, Д. Б. Эльконин и др.). «Игровую технологию», применяемую в образовательном процессе, всецело признают крайне эффективной, универсальной,

легко воспроизводимой, подходящей для любой учебной дисциплины и решения практически всех воспитательно-развивающих задач» [5. С. 187].

Представляется примечательным сочетание простых и сложных характеристик в сущности игры. Игра может быть способом приятно провести время, простым инструментом в обучении ребенка базовым жизненным функциям в доступной ему форме. И, между тем, игра может быть гораздо более сложным инструментом воспитания и конструирования жизненного опыта или способом прикоснуться к многовековой человеческой культуре. В этом и заключается трудность внедрения игры в образовательный процесс: уверенность в том, что организовать игру легко, что все участники игры получают от неё одинаково положительный опыт, может сыграть злую шутку с педагогом. Важно понимать какие игры будут полезны и интересны конкретной аудитории. Нам представляется, что именно по этой причине так велико разнообразие игр, созданных для образовательных целей: существует потребность в адаптации и поиске решений для конкретного возраста, образовательных целей, способностей, ограничений по здоровью. При этом, как показал анализ научных источников, следует правильно понимать игру и процесс геймификации. Геймификация и игра соотносятся как часть и целое. Игра является самодостаточной. Цель игры в основном развлекательная. По структуре в игре выделяют начало, середину и конец – победу игрока. В отличие от игры геймификация не является самодостаточной системой. Её цель заключается в помощи обучающемуся достичь образовательных целей, поддержать его интерес и мотивацию при помощи внедрения игровых технологий. Именно поэтому прежде, чем приступить к геймификации целого образовательного процесса, дисциплины (модуля), курса, занятия или элемента урока, рекомендуется учесть ее предназначение и особенности ее реализации. Так, например, в руководстве по геймификации образования «The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice» указывается, что геймификация решает следующие задачи:

1. Создание интерактивности в подаче образовательного материала.
2. Противодействие недостаточной вовлеченности со стороны обучающегося.
3. Создание возможности для осмысления и рефлексии.
4. Изменение поведения в положительную сторону.
5. Создание условий для практики в реальной ситуации [12. С. 55].

В данном контексте следует обратить внимание на одну из особенностей геймификации. Она отличается от многих игровых технологий, например, деловой/ролевой игры, тем, что реальность остается реальностью, не превращаясь в игру, в то время как обучающемуся даются игровые установки, которые соотносятся с реальностью [10]. Погружаясь в игровую ситуацию, сознание игрока, как правило, воспроизводит некое психическое состояние (состояние потока), в котором он полностью увлечен игрой. Данное состояние характеризуется крайней степенью концентрации внимания игрока на своей деятельности, абсолютной вовлеченностью и высокой мотивацией к достижению поставленной цели [6]. Воссоздание подобного состояния в неигровых ситуациях, способствующего повышению мотивации субъекта, и является целью многих проектов геймификации [1]. При этом содержание остается неизменным и структурируется, дается оперативная обратная связь, создаются условия вовлеченности, взаимодействия и командной работы обучающихся через различные неформальные формы общения как между обучающимися, так и между ними и педагогом, что, в свою очередь, способствует повышению уровня мотивации обучающихся к решению поставленных перед ними задач.

Особое значение имеет геймификация в системе иноязычного образования в силу обладания широким спектром дидактических возможностей. В экспериментальном исследовании использовались помимо широко распространенной во многих

отечественных вузах игровой технологии Quizlet для развития лексического навыка обучающихся иностранному языку такие игровые технологии, как Duolingo в рамках самостоятельной работы, Kahoot для создания онлайн викторин, тестов, обсуждений, опросов; Blind Kahoot!’ing (Слепой Kahoot) для достижения результатов занятия в форме игры и увлекательных вопросов и заданий на основе технологии «перевернутый класс», технологий пакета программ iSpring для объяснения и обобщения материала, Sway для создания комиксов и др. Согласно результатам анализа теоретических источников и педагогического опыта, анкетирования, тестирования и опроса обучающихся и педагогов, преимуществами образовательного процесса на основе геймификации являются следующие возможности:

- помогает преодолеть страх перед общением на иностранном языке;
- лучше запоминается изучаемый материал;
- лучше концентрируется внимание, активизируется мышление;
- возможность совершать несколько попыток выполнения задания до достижения успешного результата;
- повышается мотивация усвоения иностранного языка и общения на языке;
- возможность совместной работы и принятия единого решения;
- обмен опытом и материалами;
- заинтересованность, увлеченность, вовлеченность, чувство взаимосвязи, самостоятельность, личная ответственность;
- систематичность знаний, структурированность подачи информации;
- вознаграждения за усилия;
- создание атмосферы доверия и взаимной поддержки;
- возможность приобретать и передавать разные виды информации;
- становится понятен смысл балльно-рейтинговой системы оценки образовательных достижений;
- возможность проектировать и реализовывать собственный образовательный маршрут;
- повышается академическая успеваемость и др.

Помимо положительных аспектов выявлены причины, препятствующие успешной реализации образовательного процесса на основе геймификации. К ним относятся: при низком стартовом уровне владения иностранным языком обучающимися по отдельным образовательным программам недостаточное количество часов на дисциплину по иностранному языку, недостаточная психологическая готовность некоторых обучающихся к осуществлению диалогического взаимодействия на основе сотрудничества с педагогами и опыта работы в команде; несогласованность целей между преподавателем и студентом/студентами или между членами команд обучающихся; недостаточно высокий уровень познавательной активности и самостоятельности обучающихся; недостаточная психологическая и методическая готовность группы педагогов к использованию возможностей геймификации; недостаточно высокий уровень владения информационно-коммуникационными технологиями некоторыми педагогами и обучающимися.

Анализ мировых и российских тенденций развития современного иноязычного образования, достижений российских и зарубежных исследователей, педагогического опыта реализации геймификации в образовательном процессе позволил определить возможные направления развития геймификации в иноязычном образовании. Во-первых, необходимо повышение уровня информационной компетентности преподавателей. По мнению Н.В. Кузнецова, преподаватель должен обладать тремя типами компетенций: а) быть специалистом в предметной области; б) владеть современными образовательными технологиями; в) обладать необходимыми цифровыми компетенциями [8. С. 23]. Во-вторых, требуется включение педагогов в активные формы повышения квалификации педагогов по вопросам психолого-педагогических основ организации иноязычного

образования на основе геймификации. Основной задачей данной подготовки выступает акцент на изменении функций педагога. В современном понимании педагог выступает не только в роли модератора, который побуждает обучающегося к усвоению содержания обучения, но и, главным образом, организатором образовательного процесса.

Во-третьих, необходимо регулярно предлагать обучающимся задания с использованием игровых технологий, предполагающие как индивидуальную, так и командную работу. В-четвертых, рекомендуется организация образовательного процесса в смешанном формате, то есть в сочетании традиционных форм работы и игровых элементов и технологий. Это позволит сохранить баланс между внешней и внутренней мотивацией обучающихся иностранному языку, сохранить деловую атмосферу и доверительные отношения в студенческой группе, планомерно и систематично развивать самостоятельность и активность обучающихся. Как справедливо отмечается, в случае отсутствия самостоятельности обучающиеся могут воспринимать геймификацию как дополнительный источник стресса [7].

Таким образом, проведенное исследование показывает актуальность проблемы использования игровых элементов и технологий в образовательном процессе в высшей школе. Результаты обзора научной литературы, опубликованной по обозначенной теме, свидетельствуют о том, что в педагогической теории созданы предпосылки для системного анализа исследуемой проблемы и обоснования возможности реализации образовательного процесса на основе геймификации в высшем образовании. Кроме того, данными подтверждается необходимость разрешения обнаруженных противоречий между теоретическими и нормативными позициями и сложившейся образовательной практикой. В свою очередь, анализ практики иноязычной подготовки на основе геймификации позволил выявить как преимущества по сравнению с обычным обучением, так и причины трудностей внедрения геймификации. Таким образом, дидактический анализ изменений образовательного процесса на основе геймификации и тенденций современного образования позволяет определить ключевые направления дальнейшего развития геймификации иноязычного образования в вузе в целях повышения его качества.

Список литературы

1. Акчелов, Е. О. Геймификация в образовании: новый подход к оценке геймплея / Е. О. Акчелов, Е. В. Галанина, К. С. Никитина. – Текст : электронный // Современные наукоемкие технологии. – 2016. – № 12-1. – С. 103–114. – URL: <http://www.top-technologies.ru/ru/article/view?id=36484> (дата обращения: 20.11.2020).
2. Выготский, Л. С. Педагогическая психология / Л.С. Выготский. – М.: Педагогика, 1991. – 480 с. – Текст : непосредственный.
3. Геймификация: как превратить урок в игру и не перестараться. – URL: <https://mel.fm/shkola/6783041-gamification> (дата обращения: 20.11.2020). – Текст : электронный.
4. Ежова, Т. В. Проектирование педагогического дискурса в высшем профессиональном образовании будущего учителя : автореф. дисс. д-ра пед.н. / Т. В. Ежова. – Оренбург, 2009. – 50 с. – Текст : непосредственный.
5. Игна, О. Н. Имитационная (моделирующая) технология в профессиональной методической подготовке учителя иностранного языка / О. Н. Игна. – Текст : электронный // Вестник ТГПУ. – 2011. – № 9. – С. 186–190. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/imitatsionnaya-modeliruyuschaya-tehnologiya-v-professionalnoy-metodicheskoy-podgotovke-uchitelya-inostrannogo-yazyka> (дата обращения: 20.11.2020).
6. Казакова, Н. Ю. Принципы проектирования обуславливающих достижение состояния «потока» аспектов в гейм-дизайне / Н. Ю. Казакова. – Текст : непосредственный // Вестник Адыгейского государственного университета. – 2016. – № 1 (172). – С. 150–156.

7. Карпикова, И. С. Привлечение аудитории к цифровым СМИ с помощью элементов геймификации / И. С. Карпикова, В. В. Артамонова. – Текст : непосредственный // Вопросы теории и практики журналистики. – 2018. – № 4. – С. 559–614. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/privlechenie-auditorii-k-tsifrovym-smi-s-pomoschyu-elementov-geymifikatsii> (дата обращения: 20.11.2020).
8. Кузнецов, Н. В. Онлайн-образование: ключевые тренды и препятствия / Н. В. Кузнецов. – Текст : электронный // E-Management. – 2019. – № 2 (1). – С. 19–25. – URL: <https://e-management.guu.ru/jour/article/view/24/25> (дата обращения 20.11.2020).
9. Об образовании в Российской Федерации : Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ : ред. от 31.07.2020 : принят Государственной Думой 21 декабря 2012 года : одобрен Советом Федерации 26 декабря 2012 года. – Текст : электронный // КонсультантПлюс : справочно-правовая система. – URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/ (дата обращения 20.11.2020).
10. Орлова, О. В. Геймификация как способ организации обучения / О. В. Орлова, В. Н. Титова. – Текст : электронный // Вестник ТГПУ. – 2015. – №9 (162). – С. 60–64. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-sposob-organizatsii-obucheniya> (дата обращения: 20.11.2020).
11. Хейзинга, Й. Homo ludens. Человек играющий / Хейзинга, Й.; пер. с нидерл Д. В. Сильвестрова ; коммент. Д. Э. Харитоновича. – М.: Азбука Аттикус, 2019. – 440 с. – Текст : непосредственный.
12. Kapp, K. The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice / K. Kapp, L. Blair, R. Mesch. San Francisco: Wiley, 2013. – 480 p. – Текст : непосредственный.

GAMIFICATION AS A FACTOR OF THE QUALITY OF A FOREIGN LANGUAGE EDUCATION IN THE UNIVERSITY

I. A. Bobykina

Chelyabinsk State University, Chelyabinsk, bobykina-ia@mail.ru

V. S. Korotkova

Chelyabinsk State University, Chelyabinsk, muharkinavs@gmail.com

One of the urgent problems of professional training in Russian university today is the problem of ensuring the quality of foreign language education of students. The article discusses the phenomenon of gamification, aspects of integrating gaming into foreign language education, current problems and development of this process. Based on the results of the research, the influence of gamification on the process of teaching a foreign language to students in non-linguistic areas of vocational training at the university is revealed.

Gamification means “the introduction of gaming technologies into non-gaming processes in education”. In addition to the Quizlet game technology, the study used game technologies such as Duolingo, Kahoot to create online quizzes, tests, surveys to develop the lexical skills of students of a foreign language; Blind Kahoot! to achieve the results of the lesson in the form of a game and exciting questions and tasks based on the flipped classroom technology, technologies of the iSpring software package for explaining and summarizing the material, Sway for creating comics, etc.

According to the results of the analysis of theoretical sources and pedagogical experience, questionnaires, testing and survey of students and teachers, the advantages of the educational process based on gamification are the following possibilities:

- helps to overcome the fear of communicating in a foreign language;*

- attention is concentrated better, thinking is activated;
- the ability to make several attempts to complete the task until a successful result is achieved;
- the motivation for learning a foreign language and communication in the language increases; etc.

In addition to the positive aspects, the authors identified the reasons that impede the successful implementation of the educational process based on gamification. These include: with a low initial level of foreign language proficiency, students in certain educational programs, insufficient hours for a foreign language discipline, insufficient psychological readiness of some students to carry out dialogical interaction based on cooperation with teachers and teamwork experience; inconsistency of goals between the teacher and student / students or between members of student teams; insufficiently high level of cognitive activity and independence of students; insufficient psychological and methodological readiness of a group of teachers to use the possibilities of gamification; insufficiently high level of knowledge of information and communication technologies by some teachers and students.

The main directions of the development of gamification in foreign language education: increasing the level of information competence of teachers, including teachers in active forms of professional development of teachers on the psychological and pedagogical foundations of organizing foreign language education based on gamification.

Key words: quality of education, gamification, foreign languages, higher education in a foreign language, gaming technologies.

References

1. Akchelov E. O., Galanina E. V., Nikitina K. S. (2016) Geymifikatsiya v obrazovanii: novyy podkhod k otsenke geympleya [Gamification in education: a new approach to assessing gameplay]. *Sovremennye naukoemkie tekhnologii* [Modern high technologies]. No. 12-1, pp. 103–114, available at: <http://www.top-technologies.ru/ru/article/view?id=36484>, accessed 20.11.2020 (in Russ.).
2. Vygotskiy, L. S. (1991) *Pedagogicheskaya psikhologiya* [Pedagogical psychology]. M.: Pedagogika, 480 p. (in Russ.).
3. *Geymifikatsiya: kak prevratit' urok v igru i ne perestarat'sya* [Gamification: how to turn a lesson into a game and not overdo it], available at: <https://mel.fm/shkola/6783041-gamification>, accessed 20.11.2020 (in Russ.).
4. Ezhova, T. V. (2009) *Proektirovanie pedagogicheskogo diskursa v vysshem professional'nom obrazovanii budushchego uchitelya : avtoref. diss. d-ra ped. n.* [Designing pedagogical discourse in higher professional education of a future teacher: author. diss. Doctor of Pedagogical Sciences], Orenburg, 50 p. (in Russ.).
5. Igna, O. N. (2011) Imitatsionnaya (modeliruyushchaya) tekhnologiya v professional'noy metodicheskoy podgotovke uchitelya inostrannogo yazyka [Imitation (modeling) technology in professional methodical training of a foreign language teacher]. *Vestnik TGPU* [Bulletin of TSPU], No. 9, pp. 186–190, available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/imitatsionnaya-modeliruyushchaya-tehnologiya-v-professionalnoy-metodicheskoy-podgotovke-uchitelya-inostrannogo-yazyka>, accessed 20.11.2020 (in Russ.).
6. Kazakova, N. Yu. (2016) Printsipy proektirovaniya obuslovlivayushchikh dostizhenie sostoyaniya «potoka» aspektov v geym-dizayne [Principles of design of aspects determining the achievement of the “flow” state in game design]. *Vestnik Adygeyskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of the Adyghe State University], No. 1 (172), pp. 150–156 (in Russ.).

7. Karpikova, I. S., Artamonova V. V. (2018) Privlechenie auditorii k tsifrovym SMI s pomoshch'yu elementov geymifikatsii [Attracting the audience to digital media using elements of gamification]. *Voprosy teorii i praktiki zhurnalistiki* [Questions of theory and practice of journalism], No. 4, pp. 559–614, available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/privlechenie-auditorii-k-tsifrovym-smi-s-pomoschyu-elementov-geymifikatsii>, accessed 20.11.2020 (in Russ.).
8. Kuznetsov, N. V. (2019) Onlayn-obrazovanie: klyuchevye trendy i prepyatstviya [Online education: key trends and obstacles]. *E-Management*, No. 2 (1), pp. 19–25, available at: <https://e-management.guu.ru/jour/article/view/24/25>, accessed 20.11.2020 (in Russ.).
9. Ob obrazovanii v Rossiyskoy Federatsii : Federal'nyy zakon ot 29.12.2012 № 273-FZ : red. ot 31.07.2020 : prinyat Gosudarstvennoy Dumoy 21 dekabrya 2012 goda : odobren Sovetom Federatsii 26 dekabrya 2012 goda [On education in the Russian Federation: Federal Law of December 29, 2012 No. 273-FZ: ed. from 31.07.2020: adopted by the State Duma on December 21, 2012: approved by the Federation Council on December 26, 2012]. *Konsul'tantPlyus : spravochno-pravovaya sistema* [ConsultantPlus: reference and legal system], available at: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/, accessed 20.11.2020 (in Russ.).
10. Orlova, O. V., Titova V. N. (2015) Geymifikatsiya kak sposob organizatsii obucheniya [Gamification as a way of organizing training]. *Vestnik TGPU* [Bulletin of TSPU], No. 9 (162), pp. 60–64, available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-sposob-organizatsii-obucheniya>, accessed 20.11.2020 (in Russ.).
11. Kheyzinga, Y. (2019) *Homo ludens. Chelovek igrayushchiy* [Homo ludens. Man playing]. M.: Azbuka Attikus, 440 p. (in Russ.).
12. Kapp, K., Blair L., Mesch R. (2013) *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice*. San Francisco: Wiley, 480 p.

Бобыкина Ирина Александровна, доктор педагогических наук, заведующий кафедрой делового иностранного языка, Челябинский государственный университет.
bobykina-ia@mail.ru

Короткова Владислава Сергеевна, преподаватель кафедры делового иностранного языка, Челябинский государственный университет.
muharkinavs@gmail.com