

**Белорусский государственный университет
Факультет социокультурных коммуникаций**

Кафедра компьютерной лингвистики и лингводидактики

**Реферат дипломной работы
«Геймификация и гейминг в процессе обучения английскому
языку»**

**Воробьева Екатерина Анатольевна,
Руководитель Прохоренко Олеся Геннадьевна**

2018 год

РЕФЕРАТ

дипломной работы Воробьевой Е.А.

ГЕЙМИФИКАЦИЯ И ГЕЙМИНГ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

Работа 63 страницы, 29 рисунков, 3 таблицы, 38 источников.

Ключевые слова: игра, геймификация, педагогика игры, игровые элементы, мотивация, эксперимент, диагностика, онлайн-сервис.

Цель исследования – теоретическое обоснование и практическая интеграция геймификации и гейминга в процесс обучения английскому языку

Объектом исследования является обучение английскому языку.

Предмет исследования – интеграция геймификации и гейминга в обучение английскому языку.

В процессе исследования применялись следующие **методы:** критический анализ научной литературы, педагогический эксперимент, опрос.

В результате проведения исследования было установлено, что геймификация и гейминг повышают интерес к обучению и мотивацию учащихся независимо от их возраста, развивают творческий потенциал преподавателя и обучающихся, обеспечивают выполнение различных функций и развитие компетенций в процессе обучения.

Теоретическая новизна работы заключается в уточнении понятий «геймификация» и «гейминг» в контексте обучения; проведении сравнительно-сопоставительного анализа онлайн и оффлайн ресурсов и инструментов с элементами гейминга и геймификации.

Практической значимостью являются разработанные и апробированные алгоритмы внедрения элементов геймификации и гейминга в процесс обучения слушателей различной целевой аудитории; проведение анализа результатов эксперимента по внедрению геймификации и гейминга в процесс обучения детей.

Материалы дипломной работы были апробированы на 74-ой научной конференции студентов и аспирантов БГУ, Минск, 18.05.2017; 75-ой научной конференции студентов и аспирантов БГУ, Минск, 17.05.2018; внедрены в процесс обучения слушателей образовательного центра 2English.

Автор работы подтверждает, что приведенный в работе материал объективно отражает состояние исследуемого процесса, а все заимствования из источников сопровождаются ссылками на их авторов.

подпись студента

РЭФЕРАТ

дыпломной працы Вараб'ёвай К.А.

ГЕЙМІФІКАЦЫЯ І ГЕЙМІНГ У ПРАЦЭСЕ НАВУЧЭННЯ АНГЕЛЬСКОЙ МОВЫ

Праца 63 старонкі, 29 малюнкаў, 3 табліцы, 38 крыніц.

Ключавыя словы: гульня, гейміфікацыя, педагогіка гульні, гульнявыя элементы, матывацыя, эксперымент, дыягностыка, анлайн-сэрвіс.

Мэта даследавання – тэарэтычнае абгрунтаванне і практычная інтэграцыя гейміфікацыі і геймінгу ў працэс навучання ангельскай мове

Аб'ектам даследавання з'яўляецца навучанне ангельскай мове.

Прадмет даследавання – інтэграцыя гейміфікацыі і геймінгу ў навучанне ангельскай мове.

Падчас даследавання ўжываліся наступныя **метады:** крытычны аналіз навуковай літаратуры, педагогічны эксперымент, апытанне. У вынікі правядзення даследавання было ўсталявана, што гейміфікацыя і геймінг павялічваюць цікавасць да навучання і матывацыю, развівае творчы патэнцыял, забяспечвае выкананне розных функцый і развіццё кампетэнцый падчас навучання.

Тэарэтычная навізна працы складаецца ва ўдакладненні паняткаў «гейміфікацыя» і «геймінг» у кантэксце навучання; правядзенні параўнальна-параўнальнага аналізу анлайн і афлайн рэсурсаў і прылад з элементамі геймінгу і гейміфікацыі.

Практычнай значнасцю з'яўляюцца распрацаваныя і апрабаваныя алгарытмы ўкаранення элементаў гейміфікацыі і геймінгу ў працэс навучання слухачоў рознай мэтавай аўдыторыі; правядзенне аналізу вынікаў эксперыменту паўкараненні гейміфікацыі і геймінгу ў працэс навучання дзяцей. Матэрыялы дыпломнай працы былі апрабаваны на 74-ай навуковай канферэнцыі студэнтаў і аспірантаў БДУ, Мінск, 18.05.2017; 75-ай навуковай канферэнцыі студэнтаў і аспірантаў БДУ, Мінск, 17.05.2018; укаранены ў працэс навучання слухачоў адукацыйнага цэнтра 2English. Аўтар працы пацвярджае, што прыведзены ў працы матэрыял аб'ектыўна адлюстроўвае стан доследнага працэсу, а ўсе пазычаныя з крыніц суправаджаюцца спасылкамі на іх аўтараў.

подпіс студэнта

SUMMERY

of diploma paper by Kate Vorobiova

GAMIFICATION AND GAMING IN THE PROCESS OF TEACHING ENGLISH

Work 63 pages, 29 pictures, 3 tables, 38 sources.

Keywords: game, gamification, game pedagogy, game elements, motivation, experiment, diagnostics, online service.

The aim of the research is theoretical substantiation and practical integration of gamification and gaming in the process of teaching English

The object of the study is to teach English.

The subject of the study is the integration of gamification and gaming in the teaching of English.

During the research, the following **methods** were used: critical analysis of scientific literature, pedagogical experiment, survey.

The results of the study found that gamification and gaming enhance the interest in learning and motivation of students regardless of their age, develop the creative potential of the teacher and students, ensure the performance of various functions and development of competencies in the learning process.

Theoretical novelty of the work is to clarify the concepts of "gamification" and "gaming" in the context of training; conducting comparative analysis of online and offline resources and tools with elements of gamification and gaming.

The practical importance is the developed and approved algorithms for the introduction of gamification and gaming elements in the learning process of listeners of different target audiences; analysis of the results of the experiment on the introduction of gamification and gaming in the process of teaching children.

Materials of the thesis were approved at the 74th scientific conference of students and post-graduate students of the Belarusian State University, Minsk, May 18, 2017; 75th scientific conference of students and post-graduate students of the Belarusian State University, Minsk, 17.05.2018; introduced into the learning process of the listeners of the educational center 2English.

The author confirms that the material presented in the work objectively reflects the state of the process under investigation, and all borrowings from sources are accompanied by references to their authors.

student's signature