**Платформа ClassDojo как инструмент геймификации процесса обучения иностранному языку в школе**

В последние годы мы можем наблюдать, как в сфере образования формируется специфическое глобальное виртуальное игровое медиапространство. Цифровой контент образования, использование разнообразных образовательных информационных ресурсов и приложений кардинально меняют процесс обучения. На сегодняшний день становится очевидно, что использование только традиционных форм и методов организации учебной деятельности становится недостаточным. С развитием педагогических технологий и методов появляется множество возможностей для оптимизации учебного процесса. Особое внимание, на наш взгляд, заслуживает технология геймификации.

К. Капп, один из основоположников данной технологии, понимал под геймификацией «внедрение игровых технологий в неигровые процессы, в том числе в образование», а также «использование игровой механики, эстетики и игрового мышления для вовлечения людей в обучение и решение различных задач и для повышения их мотивации» [Капп: 15]. Элементы игры, используемые в геймификации, включают систему достижений, такие как очки, баллы, награды, медали, уровни, доски почета, шкалы прогресса, задания и испытания, а также элементы социального взаимодействия игроков: ники, аватары, мгновенная обратная связь, виртуальная валюта и др.

В последнее десятилетие геймификация приобретает перспективные линии развития в структуре занятий по иностранному языку в условиях школы [Назырова: 103]. Учителя часто вынуждены сталкиваться с низким уровнем мотивации многих обучающихся, слабой заинтересованности в иностранном языке. Инструментом, способным улучшить ситуацию, нам видится платформа с элементами геймификации classdojo.com.

Для начала работы на платформе учителю необходимо зарегистрироваться и создать свой класс, добавить в него обучающихся. Для создания системы баллов (Навыков) учителю необходимо в Параметрах перейти к настройкам Навыков. В данном меню можно самостоятельно настроить и подписать критерии, по которым будут начисляться или отниматься баллы. Количество присваиваемых или отнимаемых баллов учитель также может настроить по своему усмотрению. Так, например, баллы могут начисляться за правильный ответ “Right answer”, выполнение творческого задания “Creative approach”, правильное выполнение задания на аудирование “Superb listener”, плодотворную и активную работу в команде “Team work” и др. Баллы могут также и отниматься, например, за списывание “Cheating”, отсутствие домашнего задания “No homework”, неуважительное поведение “Bad behaviour” и др. Внутренний распорядок и правила использования баллов учитель также может продумать по своему усмотрению и обсудить принятое решение с обучающимися. Например, если обучающийся за текущий урок набирает 5 баллов, ему выставляется дополнительная оценка «5» в электронный журнал.

Один из важных принципов работы ClassDojo – моментальная реакция и быстрая обратная связь. Учитель в режиме реального времени имеет возможность оценивать учащегося через организованную систему баллов. Функция оценивания в настоящее время приобретает новый смысл, меняются цели оценивания. Сегодня оценивание должно быть направленно не просто на выявление недостатков, оно должно стать механизмом, обеспечивающим непрерывность процесса совершенствования качеств образования, должно обеспечить конструктивную обратную связь для всех участников образовательного процесса.

Все учащиеся класса отображаются на платформе в виде монстриков с показателем текущего количества баллов. Для того, чтобы обучающиеся смогли отслеживать свои результаты с помощью смартфона или компьютера из дома, им нужно скачать приложение ClassDojo или зайти на платформу через браузер, учителю нужно выдать классу текстовый код или QR-код. Ученики также могут войти с использованием учетной записи Google. Каждый ученик может самостоятельно настроить свой аватар и полностью кастомизировать его (выбрать внешность монстрика, одежду, аксессуары и т. д.) Если у обучающегося нет технической возможности зайти в свою учетную запись, учитель может помочь настроить внешний вид аватара, выбрав один из множества готовых шаблонов. В случае, если ученик не вошел в свою учетную запись, его прогресс и аватар все равно отображается и виден классу [Кислякова: 116].

Помимо функции начисления баллов, на сайте есть кнопка «Случайный выбор», посредством которой отвечающий выбирается случайно и автоматически, таким образом снижается негативное отношение к учителю, который спросил одного ученика, а не другого.

Кроме этого, есть таймер, который позволяет детям видеть время на выполнение задания и обратный отсчет. Необходимость самостоятельно рассчитывать время позволяет формировать у обучающихся регулятивные навыки.

На платформе есть также возможность для игрового взаимодействия обучающихся и учителя посредством встроенной игры-песочницы “Dojo Islands” (Острова Додзе), которая представляет собой виртуальный мир для творчества и интерактивного обучения.

Таким образом, мы пришли к выводу, что на сегодняшний момент школе необходимо расширение методического потенциала в целом, и использование активных форм обучения в частности. К таким активным формам обучения относится и геймификация. Использование педагогами образовательной платформы ClassDojo позволит в значительной степени повысить мотивацию обучающихся, привнести в обучение красочность, интерактивность, творчество и стабильную обратную связь посредством внедрения игровых элементов.

**Список литературы**

1. Кислякова, Ю. Н. Организация взаимодействия участников образовательного процесса посредством платформы Classdojo / Ю. Н. Кислякова, Д. А. Барчук // Дополнительное образование взрослых: формальное, неформальное, информальное : Сборник научных статей Международной научно-практической конференции, Минск, 25–26 ноября 2021 года. – Минск: Учреждение образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка», 2021. – С. 115-119.
2. Назырова, А. А. Актуальные проблемы геймификации образовательного процесса в школе / А. А. Назырова // Вопросы педагогики. – 2020. – № 7-2. – С. 103-105.
3. Kapp K. The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. – San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012. – 336 p.