

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
(ФГБОУ ВО «АмГУ»)

Факультет филологический

Кафедра иностранных языков

Направление подготовки 44.03.05 – Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль) образовательной программы Иностранный язык (немецкий) и иностранный язык (английский)

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой

_____ О.Н. Морозова

« _____ » _____ 2023 г

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему: Особенности применения цифровой игропедагогики при обучении изучающему чтению старших школьников

Исполнитель

студент группы 891-об

(подпись, дата)

А.Р. Бурханова

Руководитель

доцент, канд. пед. наук

(подпись, дата)

И.И. Лейфа

Нормоконтроль

(подпись, дата)

Е.В. Глазкова

Благовещенск 2023

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
(ФГБОУ ВО «АмГУ»)

Факультет филологический
Кафедра иностранных языков

УТВЕРЖДАЮ
Зав. кафедрой

_____ О.Н. Морозова
подпись И.О. Фамилия
« _____ » _____ 2023 г.

З А Д А Н И Е

К выпускной квалификационной работе студента _____

1. Тема выпускной квалификационной работы (проекта): _____

(утверждена приказом от _____ № _____)

2. Срок сдачи студентом законченной работы (проекта) _____

3. Исходные данные к выпускной квалификационной работе: _____

4. Содержание выпускной квалификационной работы (перечень подлежащих разработке вопросов): _____

5. Перечень материалов приложения: (наличие чертежей, таблиц, графиков, схем, программных продуктов, иллюстративного материала и т.п.) _____

6. Консультанты по выпускной квалификационной работе (с указанием относящихся к ним разделов) _____

7. Дата выдачи задания _____

Руководитель выпускной квалификационной работы: _____

(фамилия, имя, отчество, должность, ученая степень, ученое звание)

Задание принял к исполнению (дата): _____

(подпись студента)

РЕФЕРАТ

Бакалаврская работа содержит 102 с., 5 рисунков, 3 таблицы, 3 приложения, 55 источников.

ОБРАЗОВАНИЕ, ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК, ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, ИГРОПЕДАГОГИКА, ОБУЧЕНИЕ, ОСНОВАННОЕ НА ИГРАХ, ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ, КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА

В работе были исследованы особенности применения цифровой игропедагогики при обучении изучающему чтению старших школьников.

Цель работы – выявить особенности применения цифровой игропедагогики при обучении изучающему чтению школьников.

Теоретическая часть работы посвящена исследованию сущности и принципов игрового обучения, трудностей, возникающих при применении цифровой игропедагогики, цифровизации и ее влиянию на различные сферы общества и на психологическое и физическое благополучие молодого поколения.

В практической части был проведено анкетирование школьников МАОУ «Школа № 16 г. Благовещенска им. Героя Советского Союза летчика-космонавта А.А. Леонова» направленный на выявление уровня общей академической мотивации и мотивации к изучению ИЯ, была создана система бейджей и игрофицированная система, позволяющая создать ясную политику выдачи бейджиков, была создана учебно-методическая разработка по цифровой игре «Deronia».

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	6
1 Теоретические аспекты цифровой игропедагогике при обучении изучающему чтению старших школьников	9
1.1 Игропедагогика: сущность, проблемы и перспективы	9
1.2 Игрофикация (gamification) в системе координат	16
1.3 Сущность и принципы обучения, основанного на играх (game-based learning)	24
1.4 Влияние цифровизации на психологическое и физиологиче- ское здоровье учащихся	32
1.5 Обучение изучающему чтению	38
2 Составление цифровых игропрактик	43
2.1 Диагностика общей академической мотивации и мотивации к изучению ИЯ	43
2.2 Использование цифровых значков на образовательной плат- форме Moodle	52
2.3 Критерии отбора и содержание используемой цифровой игры	57
Заключение	62
Библиографический список	66
Приложение А Список утверждений и вопросов опросника	72
Приложение Б Значки к компьютерной игре «Deronia»	74
Приложение В Учебно-методическая разработка «Deronia»	75

ОПРЕДЕЛЕНИЯ, ОБОЗНАЧЕНИЯ, СОКРАЩЕНИЯ

ИЯ – Иностранный язык;

VUCA-мир – акроним английских слов volatility (нестабильность), uncertainty (неопределенность), complexity (сложность) и ambiguity (неоднозначность);

ООН – Организация Объединенных Наций;

ЮНИСЕФ – англ. United Nations International Children's Emergency Fund – международная организация, действующая под эгидой Организации Объединенных Наций;

ОЭСР – Организация экономического сотрудничества и развития.

ВВЕДЕНИЕ

В современном обществе цифровые технологии играют все более значимую роль в различных сферах жизни, в том числе и в образовании. Одним из наиболее перспективных направлений в этой области является игропедагогика, которая позволяет создавать обучающие игры для детей и подростков. В данной работе рассматривается применение цифровой игропедагогике при обучении изучающему чтению старших школьников. Особое внимание уделяется выявлению особенностей использования цифровых игр в процессе обучения. Результаты исследования могут быть полезными для педагогов и методистов, которые заинтересованы в повышении качества образования, в том числе путем преобразования устоявшейся системы.

Исходя из вышесказанного, можно заключить, что **актуальность данной работы** связана непосредственно с преобразованиями образовательной системы, с активной цифровизацией многих учебных процессов и с повышением требований в обществе к методам преподавания.

Проблематика же заключается в том, что несмотря на столь стремительный темп развития, некоторые нововведения так и остались невостребованными в системе российского образования. В то время как в европейских странах происходит активная геймификация образования, интеграция цифровых игр в образовательную среду, в российской преподавательской практике эта инновация не была принята во внимание из-за сложившихся стереотипов о назначении игр и их влиянии на здоровье человека.

Научная новизна исследования состоит в анализе и выявлении особенностей применения цифровой игропедагогике при обучении изучающему чтению старших школьников.

Объект исследования: цифровая игропедагогика как неотъемлемый аспект обучения ИЯ.

Предмет исследования: особенности применения цифровой

игропедагогики при обучении изучающему чтению старших школьников.

Гипотеза исследования: внедрение элементов цифровой игропедагогики в образовательный процесс обладает рядом особенностей, усиливающих мотивацию учащихся к изучению ИЯ.

Цель исследования: выявить особенности применения цифровой игропедагогики при обучении изучающему чтению школьников.

Задачи исследования:

1. Изучить теоретические основы игропедагогики и ее применение в образовании.

2. Выяснить, какое влияние оказывает цифровизация на здоровье молодого поколения.

3. Изучить особенности использования изучающего чтения в рамках преподавания ИЯ.

4. Провести анкетирование на предмет наличия интереса к обучению и к изучению ИЯ.

5. Создать систему бейджей для виртуальной обучающей среды и учебно-методическую разработку на основе цифровой игры «Deronia».

Теоретическая значимость данной работы состоит в определении таких понятий как «игрофикация», «игропедагогика», «цифровизация», «игровые технологии», «обучение, основанное на играх», «бейджификация», «цифровые игры», «серьезные игры» и «игровой дизайн», «компьютерная игра», «педагогическая технология», «изучающее чтение»; в изучении игропедагогики и ее применения в образовании, в выведении принципов, на которые должен опираться игропедагог, в изучении влияния цифровизации на психологическое и физическое здоровье обучающихся, в выявлении особенностей изучающего чтения в рамках преподавания ИЯ, в выявлении элементов игр и трудностей, сопровождающих применение цифровых игр.

Практическая ценность состоит в проведении анкетирования среди школьников МАОУ «Школа № 16 г. Благовещенска им. Героя Советского Союза летчика-космонавта А.А. Леонова», результаты которого могут быть

использованы учителями ИЯ данной школы для корректировки построения образовательного процесса, в создании системы бейджей, игрофицированной системы и учебно-методической разработки на базе компьютерной игры «Deronia», которые могут быть в дальнейшем интегрированы в практику преподавания с целью повышения эффективности обучения.

В данной выпускной квалификационной работе были использованы следующие *методы исследования*: анализ научной и методической литературы, синтез, определение, конкретизация, классификация, индукция, анкетирование, сравнительный анализ.

1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ЦИФРОВОЙ ИГРОПЕДАГОГИКИ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИЗУЧАЮЩЕМУ ЧТЕНИЮ СТАРШИХ ШКОЛЬНИКОВ

1.1 Игрпедагогика: сущность, проблемы и перспективы

Сегодня все большую популярность набирает такое направление педагогики как «игропедагогика», то есть педагогика, которая сочетает в себе классический стиль преподавания и современные игровые технологии, которые позволяют сделать процесс обучения более эффективным, благодаря большей степени вовлеченности учащихся [2].

Профессия игропедагога, согласно «Атласу новых профессий», появится в ближайшем будущем и будет требовать от специалиста наличия таких надпрофессиональных компетенций как: *навыки художественного творчества* (предполагает наличие творческого мышления и развитого эстетического вкуса); *работа с людьми* (умение взаимодействовать с коллективом, отдельными людьми, а также продуктивно общаться); *мультиязычность и мультикультурность* (знание иностранных языков, понимание культурного контекста других стран); *межотраслевая коммуникация* (понимание технологий и процессов, находящихся на межотраслевом стыке, наличие междисциплинарных знаний); *системное мышление* (предполагает умение работы со сложными системами и некоторую мобильность, вызванную необходимостью постоянно включаться в новые проекты) [2].

Эти надпрофессиональные компетенции отвечают запросам VUCA-мира, современного сложного мира, где понятие «стабильность» семимильными шагами уходит на второй план. Поэтому игры в нынешней образовательной среде столь важны, ведь именно они позволяют нам в условиях относительно безопасной реальности применять различные стратегии поведения, они являются ускоренной возможностью апробировать решения без реальных рисков [14]. Игры позволяют людям использовать, полученный без реальной опасности опыт в неигровой среде. А игропедагогика позволит вырастить

специалистов, которые будут обладать достаточным уровнем мобильности, нестандартного мышления и оригинальности для успешного функционирования и интеграции в VUCA-мир.

Главная цель игропедагогики – это передача знаний, а также формирование умений и навыков учащихся по предмету обучения.

Но помимо этого преподаватель ВШЭ А.А. Комиссаров выделяет другие значимые цели игропедагогики: развитие творчества и креативности детей; развитие умения командной работы; формирование системного мышления; развитие эмпатии; развитие адаптивности учащихся; передача знаний; стимулирование любознательности, любви к учению; принятие ответственности за свои поступки и выборы в жизни (игре) [15].

Осознав важность такого направления педагогики как игропедагогика, необходимо рассмотреть данное понятие более детально и выяснить, какие компоненты входят в данное семантическое поле. С учетом того, что теоретическая база у этого направления развита еще недостаточно, систематизация информации должна происходить в соответствии с мнениями ведущих игропедагогов.

Итак, А.А. Комиссаров в своем выступлении дал следующее определение понятия «игропедагогика»: «Игропедагогика – это методический инструментарий, основанный на изучении мотивации учащихся и применении интерактивных способов взаимодействия учителя с учеником» [15].

Под игровыми технологиями подразумевается *комплекс современных игровых методов*, которые базируются на идеях позиционного самоопределения, проблематизации, разработке инновационных методов, учитывающих специфику современных культурно-исторических и социоэкономических ситуаций [21].

Понятие геймификации или игрофикации является достаточно спорным в ученых кругах, поэтому многие ученые трактуют его по-разному. Так группа исследователей из Германии, Дании, Канады и Великобритании говорят, что

игрофикация – это использование элементов (не полноценных игр) дизайна или устройства характерного для игры в неигровом контексте [23]

Финские исследователи в области маркетинга полагают, что игрофикация является формой пакетирования услуг, где основная услуга усиливается дополнительной, базирующейся на правилах сервисной системы, которая обеспечивает обратную связь и механизм взаимодействия с пользователем с целью содействия и поддержки общего пользовательского значения. Такое определение в образовательной сфере верно скорее для сервисных систем, по типу «Duolingo», которая предоставляет какую-либо образовательную услугу и обортывает ее в привлекательную для потребителя игровую оболочку, целью которой является их завлечение [23].

В русскоязычном сегменте игрофикация обрела популярность после проведенного на платформе Coursera образовательного курса профессором Пенсильванского университета К. Вербаха «Gamification», где он определил геймификацию как процесс использования игровых механик и игрового мышления для решения неигровых проблем и для вовлечения людей в какой-либо процесс [23].

Но все эти термины не отражают истинную суть геймификации, так как наличие данного феномена в образовательной системе определяется высокой долей контекстуальности. Чтобы понять, что перед нами – игра или все-таки игрофикация, необходимо учитывать разные факторы, такие как: отношение игрока к применяемой системе, цель создателей этой системы, а также опыт потребителя. Наиболее достоверно передала суть данного понятия исследователь Ю.П. Олейник, что игрофикация является процессом распространения игры на различные сферы образования, который позволяет рассматривать игру и как метод обучения и воспитания, и как форму воспитательной работы, и как средство организации целостного образовательного процесса [23].

Итак, подведя итог всему вышесказанному, можно отметить, что понятие игропедагогика является наиболее обобщающим и широким, вбирающим в себя

такие понятия, как геймификация и игровые технологии, при помощи которых игропедагог реализует свою деятельность.

Проведя анализ различных принципов, Е.И. Пассов вывел следующую их иерархию: принципы первого ранга (общедидактические), которые лежат в основе обучения любому предмету; принципы второго ранга (общеметодические), которые лежат в основе обучения ИЯ; принципы третьего ранга (частнометодические), которые лежат в основе обучения тому или иному виду речевой деятельности; принципы четвертого ранга – значимые для узкой сферы обучения [26].

В первую очередь профессия игропедагога должна основываться на общедидактических принципах обучения, таких как:

1. Принцип сознательности. Согласно одной из трактовок данного принципа сознательность является сопоставлением родного и иностранного языков, необходимого для более глубокого проникновения в их структуру (Л.В. Щерба, И.В. Рахманов). Этот принцип предполагает наличие определенного уровня осознанности у обучающихся, а также наличие внутренней мотивации.

2. Принцип активности. В современной психологии активность является главным инструментом познания, поэтому только при активном участии в процессе обучения, учащийся может овладеть иностранным языком. При внедрении данного принципа раскрывается потенциал игропедагогике, ведь ее компоненты как раз и направлены на то, чтобы придать деятельности учащихся более активную роль [26].

3. Принцип наглядности. Здесь в первую очередь идет речь о языковой наглядности, которая предполагает умышленный показ языкового материала с целью облегчения осмысления учащимися [42].

4. Принцип развивающего обучения. Обучение должно способствовать всестороннему развитию ребенка, а не только формированию знаний, умений и навыков [3].

5. Принцип доступности и посильности. Этот принцип предполагает то, что методика преподавания и материал, который учитель предоставляет детям,

должны быть для них доступны. В первую очередь необходимо учитывать возрастные особенности обучающихся, а также их индивидуальные особенности. При этом учебный процесс по мнению Л.С. Выготского не должен быть легким, ведь процесс обучения сам по себе довольно трудоемкий. Но он должен быть преодолимым, необходимо всегда придерживаться «зоны ближайшего развития».

6. Принцип прочности. Этот принцип подразумевает надежное усвоение учащимися выданного материала. Игропедагогика легко следует данному принципу, так как она владеет разными инструментами, позволяющими закрепить знания учеников, например, такими как: системный контроль за усвоением, самостоятельность работы учащихся, яркое преподнесение материала и его многократное повторение [18].

7. Принцип систематичности. Процесс обучения должен состоять из последовательных шагов и отличаться непрерывностью, теория же при этом должна быть неразрывно связана с практикой [27].

У исследователей нет единого мнения по поводу того, какие методические принципы должны войти в список принципов обучения, каждый автор создает свой набор. В структуру методических принципов обучения ИЯ входят следующие принципы:

Принцип учета особенностей родного языка. При правильной организации учебного процесса этот принцип будет учитывать трудности при освоении ИЯ, возникающие из-за расхождений с родным языком и, тем самым, будет препятствовать интерферирующему влиянию со стороны родного языка [26].

Принцип функциональности. Этот принцип способствует практическому овладению языком, так как он направлен на усвоение учащимися новых лексических единиц и грамматических структур в тесной связи с их функциями в речи.

Принцип единства и разнородности целей и путей обучения. П.Б. Гурвич так раскрывает данный принцип: «Если цель – усвоение языкового материала до

уровня рецептивного владения – путь к этой цели может лежать через репродуктивные и продуктивные упражнения...» [5, с. 17].

Принцип устного опережения. Принцип предполагает устное введение материала и использование письменных текстов в качестве наглядного подкрепления [26].

Принцип комплексности. Этот принцип способствует успешному усвоению всех четырех видов речевой деятельности (говорение, чтение, аудирование, письмо).

Принцип программирования коммуникативной деятельности. А.П. Старков включает в данный принцип отбор языкового материала для упражнений, отбор самих упражнений, моделирование действительности с применением наглядности. Этот принцип успешно реализуется в игропедагогике при правильном использовании игропедагогом игровых технологий.

Что касается игропедагогике, необходимо сохранение всех принципов обучения ИЯ (общедидактических и общеметодических), кроме общеметодического принципа устного опережения, ведь игропедагогика предполагает развитие нескольких видов речевой деятельности одновременно, поэтому данный принцип к такой форме обучения является неприменимым.

Итак, под руководством опытного игропедагога игровые технологии позволяют сделать доступным обучение для людей с любыми физическими и психическими возможностями, для людей разных возрастов и мировоззрений. Игра же может стать точкой соприкосновения различных миров. И по сравнению с классическим методом преподавания в образовательных учреждениях, игропедагогика совмещает в себе и обучение, и развлечение, вследствие чего игропедагогика обладает следующими значимыми преимуществами: *высокая мотивированность учащихся и как следствие – высокая результативность* (поскольку игра остается исключительно увлекательной деятельностью для человека независимо от возраста); *естественная коммуникативность* (игра является наиболее приближенной формой к реальному общению); *уменьшение языкового барьера, увеличение диалогической речевой деятельности;*

модульность (адаптация к имеющимся условиям – потребностям учащихся, возрастному периоду, их интересам, потребностям); *полифункциональность* (способность решать несколько образовательных задач одновременно, например, развивать мыслительную деятельность, память и восприятие, развивать социальные навыки, развивать умение работать в команде, формировать мировоззрение, воспитывать толерантное отношение к чужим культурам); *мультимедийность* (использование медиаресурсов для наглядности или большей интерактивности); *более эффективное закрепление изучаемого материала*; *финансовая доступность* (практически не требует материальных затрат); *простота и универсальность* (игровые технологии гибко варьируются, поэтому могут быть применимы к игрокам любых возрастов и с любыми возможностями, в любом месте и с различным уровнем сложности); *повышение психологического благополучия ввиду уменьшения напряжения, связанного со страхом ошибок, наличием конкуренции и постоянного наблюдателя в лице педагога* [9].

Но, несмотря на все преимущества игропедагогики, в нашей стране эта отрасль еще недостаточно развита. По мнению некоторых исследователей, основными причинами столь низкой заинтересованности педагогов этой формой обучения являются: клишированное мышление, деструктивные установки по поводу того, что игра – это не более чем развлечение, отдых, не слишком полезное времяпрепровождение и занятие, необходимое лишь детям; отсутствие информации об играх нового поколения, недостаток этих самых игр и их разработчиков; непринятие педагогическим сообществом игропедагогики в образовательном процессе; недостаток методистов, игропрактиков и мультипликаторов, которые могли бы поделиться своим опытом применения игровых технологий в образовательном процессе [9].

Подводя итог всему вышесказанному, можно с уверенностью утверждать, что игропедагогика является необходимой ступенью развития для каждого педагога, стремящегося отвечать стандартам современных реалий. Игрофикации, в свою очередь, является мощнейшим инструментом в

методической копилке его педагогических технологий, благодаря которому можно не только сделать занятия более увлекательными, но и повысить качество запоминания материала обучающимися.

1.2 Игрофикация (gamification) в системе координат

Игрофикация с давних времен была неотъемлемым атрибутом педагогической практики. Однако никогда еще она не была так широко распространена во всех сферах жизни общества как сегодня, что, несомненно, связано с повсеместным внедрением цифровых технологий. Можно сказать, что геймификация является своего рода попыткой мира соответствовать обновленным запросам молодых людей. И в связи с этим можно сказать, что главной целью геймификации на сегодняшний день является повышение внутренней мотивации человека, которая способствует более эффективной работе в отличие от мотивации внешней.

Однако следует помнить, что, несмотря на все тенденции VUCA-мира, игрофикация является лишь еще одним инструментом образовательного процесса, она не должна становиться единственным его инструментом, следует использовать ее лишь на определенных этапах. Этот метод обучения приобретает наибольшую значимость лишь тогда, когда при помощи него педагог модифицируем учебный процесс, но не заменяем его полностью [6].

Ввиду того, что геймификацию часто путают с другими близкими понятиями такими как: игровое обучение, бейджификация, серьезные и цифровые игры, считаем уместным внести некоторую конкретику.

Итак, игрофикацией не являются:

1. Обучение, основанное на играх или же игровое обучение (game-based learning or BGM). Оно является типом активного обучения в рамках игры, имеющей конкретные цели обучения и измеримые результаты. Если в игровом обучении игра является процессом обучения, то в геймификации скорее игровые компоненты добавляются к традиционному методу обучения [38].

2. Бейджификация. Понятие бейджификация произошло от англ. слов points (очки), badges (значки), leaderboards (таблицы лидеров) и оно также не

отражает сущность геймификации, но при этом является ее частью. Некоторые исследователи называют бейджификацию элементарной формой игрофикации [28]. Такую форму работы часто критикуют, ведь применение данного метода работы в очном образовании может вызвать негативную реакцию со стороны обучающихся (особенно это отслеживается в младших классах), если правила получения таких значков будут недостаточно регламентированы и педагог будет их выдавать лишь по собственному усмотрению. Однако этот недостаток нивелируется при внедрении бейджификации в цифровую среду, где, правила регламентируются заранее [33].

3. Цифровые и настольные игры, созданные в первую очередь для развлечения (они являются частью игрового обучения).

4. Серьезные игры (Serious Games), созданные специально для обучения профессионалов широкого спектра – от военных до врачей, но содержащие развлекательные элементы.

5. Игровой дизайн, который использует только игровые идеи, а не реальные элементы из игр (сюда входят пользовательские интерфейсы, имитирующие интерфейсы из игр; дизайн или иллюстрации, вдохновленные играми) [46].

В данной работе будет рассматриваться применение *игрового обучения и геймификации*, поскольку их внедрение в образовательное пространство не составляет трудностей, и они продуцируют более высокий рост мотивации у обучающихся.

Итак, в сравнении с другими игровыми подходами можно сказать, что характеристиками геймификации являются: игровые элементы, игровой дизайн, неигровой контекст и организация в игровой форме.

В соответствии с этими данными можно противопоставить игрофикацию по измерению *частное/целое* цифровым играм и серьезным играм, а по измерению *организация в игровой форме/игра как процесс* игровому дизайну и цифровым играм (рисунок 1) [33].

Бывают ситуации, когда невозможно четко охарактеризовать, какая игровая технология была использована, поэтому для таких случаев видится целесообразным использование следующей схемы.

Для начала нужно задаться вопросом, какова цель данной технологии. Если основной целью является развлечение, то перед нами цифровые или настольные игры. Если эта технология предполагает симулирование реальных жизненных ситуаций с целью обучения, то это серьезная игра. Если эта игровая форма содержит игровые элементы, то это геймификация, если не содержит, то это игровой дизайн (рисунок 2).



Рисунок 1 – Геймификация в системе координат

Напомним, что геймификация включает в себя множество различных игровых элементов, поэтому иногда для педагога представляется затруднительным определить, что перед ним – игровой элемент или нет. К. Вербах и Д. Хантер в книге «Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса» разработали «Пирамиду элементов», где все игровые элементы разделены на 3 категории: динамика, механика и компоненты (рисунок 3) [22].

В самой верхней части пирамиды находится динамика. **Динамика** – самый важный элемент игрофицированной системы, динамика образует так называемую «грамматику» игры (но не ее правила) и включает в себя эмоциональную составляющую (любопытность, разочарование, радость); логичность повествования (хронология); развитие игрока; характер взаимодействия между участниками (поддержка, товарищество), а также ограничения (разные лимиты).

В самом центре пирамиды находится **механика**. Игровых механик существует множество, но основными являются: вызовы (цели, которые нужно достичь); элемент случайности; обратная связь (предоставляемая информация о результатах действий игроков); сотрудничество и соревновательный аспект; награды, выдаваемые за определенные действия; сделки между игроками; очередность ходов, получение внутриигровых ресурсов.

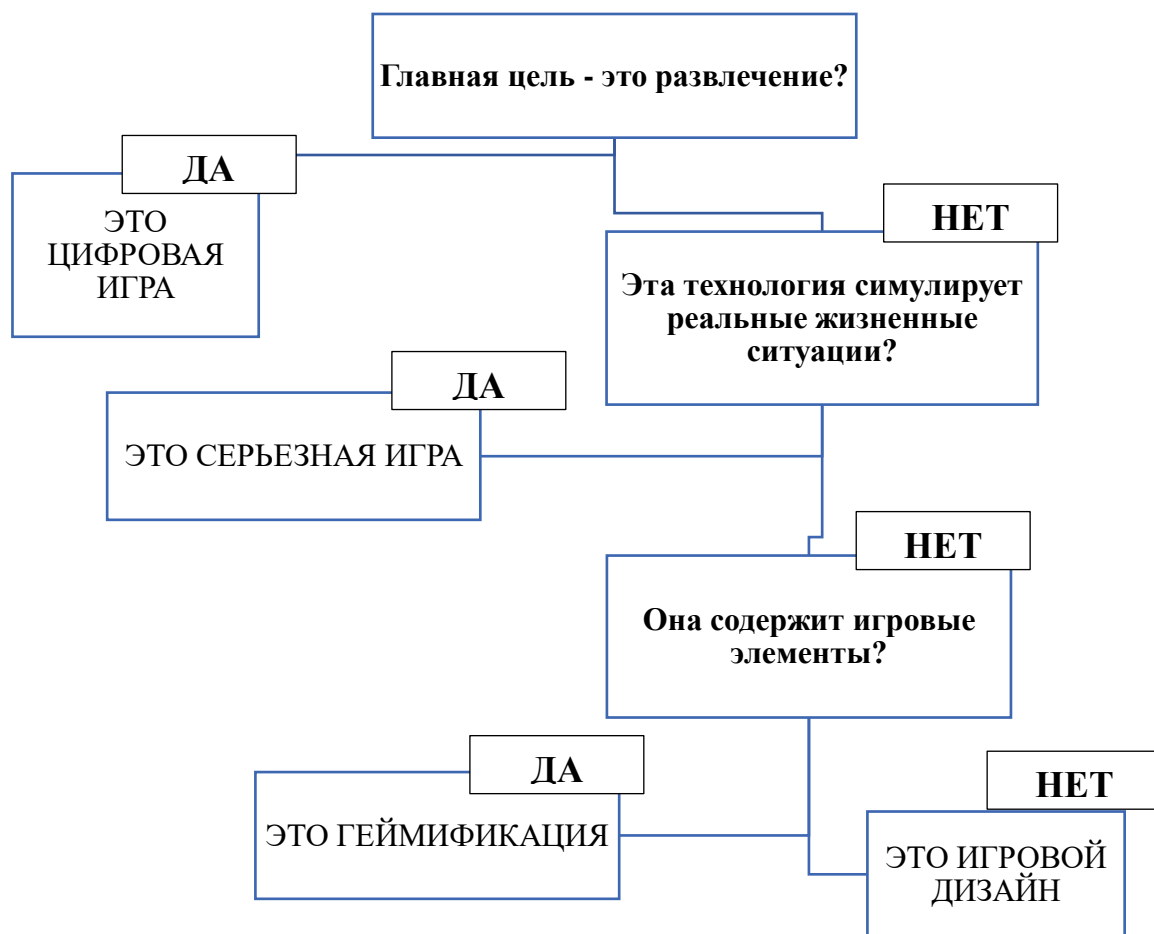


Рисунок 2 – Схема определения игровой технологии

Компоненты являются основой всей пирамиды, они подбираются в зависимости от выбранной динамики и механики. Сюда входят достижения, бейджи (визуализация достижений), списки лидеров, задачи с целями и наградами (квесты), виртуальная валюта, баллы, битвы, команды и другие элементы [12].

Руководствуясь данной пирамидой элементов, педагог может наиболее эффективно внедрить в игрофицированную систему игровые элементы, прорабатывая вначале динамику и механику игры, а затем подбирая к этим двум пунктам соответствующие компоненты.



Рисунок 3 – Пирамида элементов

Разобравшись с категориальным аппаратом, следует немного изучить и математическую теорию игр, основные принципы которой Д.ф. Нейман и О. Моргенштерн изложили в книге «Теория игр и экономическое поведение», чтобы понимать, на какие виды игр необходимо сделать упор для создания благоприятной учебной атмосферы и продуктивного сотрудничества между детьми [11].

Итак, согласно Д.ф. Нейману и О. Моргенштерну, игры делятся на игры с нулевой суммой (антагонистические) и с ненулевой.

Антагонистические игры предполагают, что если одна сторона выигрывает, то другая обязательно проигрывает, поскольку в таких играх новые ресурсы получить невозможно, игроки вынуждены перераспределять то, что уже есть. В играх с *ненулевой суммой* либо все игроки проигрывают, либо все игроки выигрывают, а выигрыш одной стороны не обязательно означает проигрыш другой [8].

Как правило, люди предпочитают больше антагонистические игры, поскольку такие игры направлены на соперничество, а не на кооперацию, что дает сильную мотивацию сторонам. Однако в образовательном процессе использовать данный вид игр не рекомендуются, поскольку мотивация действует лишь в краткосрочной перспективе и не на всех участников процесса, поскольку появляются статусы победившего и проигравшего, которые могут расстроить детей [43]. Также такие игры могут спровоцировать возникновение конфликтов и подорвать доверие между участниками, поэтому использовать их нужно осмотрительно.

При использовании геймификации как метода обучения в педагогической практике необходимо помнить, что мотивация учащихся играет далеко не последнюю роль, они должны быть заинтересованы в нововведениях. Так педагог должен помнить, что наказания в играх не всегда являются эффективной мерой стимулирования на более плодотворную работу, ведь игрок не всегда может понять в данном случае, за что он получил ту или иную санкцию.

Однако Д. Шелл пишет в своей книге «The Art of Game Design», что, хоть награда и является более эффективным средством повышения мотивации, но и наказания играют не только демотивирующую роль. Если игрок рискует что-то потерять или не получить, тогда игровой процесс становится для него более привлекательным и интересным, поскольку здесь срабатывает азарт риска [54].

На основе пирамиды элементов, современных интерактивных технологий и теории игр были отобраны игрофицированные задания с ненулевой суммой, отвечающие общедидактическим принципам.

Паутинка

Динамика: эмоции, отношения.

Механика: сотрудничество, очередность ходов, элемент случайности.

Компоненты: квесты.

Для начала игропедагогу необходимо расставить обучающихся по кругу, а затем дать любому игроку клубок шерсти. Выбранный игрок придумывает начало истории, состоящее из одного предложения, а затем бросает клубок шерсти другому игроку, удерживая нитку за один конец. Следующий игрок должен продолжить историю и снова бросить клубок, продолжая удерживать нить, создавая, таким образом, паутину по ходу игры. Игра работает как электрическая цепочка, где от одного обучающегося ход переходит к другому. В какой-то момент игрокам будет сложно удержать клубок шерсти, и они его уронят. Тот, кто уронит клубок, будет рассказывать всю историю с самого начала. В итоге, должен получиться интересный и неожиданный рассказ.

Броуновское движение

Динамика: временной лимит, отношения, эмоции, продвижение.

Механика: сотрудничество, вызовы.

Компоненты: квесты и достижения.

Данная игра проводится на определенную, соответствующую учебному материалу тематику (семья, путешествия, одежда, еда и прочее). Игропедагог выдает участникам по одному вопросу. Задача игроков состоит в том, чтобы за отведенное время (10 минут) пройтись по аудитории и опросить каждого обучающегося по своему вопросу на иностранном языке. Преподаватель помогает сформулировать вопросы и следит за соблюдением всех правил [25].

Список примерных вопросов на тему «Berühmte Persönlichkeiten und ihre Werke»:

Hast du einen Lieblingsschriftsteller?

Hast du deutsche Bücher gelesen?

Kennst du deutsche Wissenschaftler?

Welche Zeitgenossen haben dich am meisten beeindruckt?

Welche russischen Künstler kennst du?

Welche Bücher hat die deutsche Schriftstellerin Charlotte Link geschrieben?

Welche Russländer sind im Ausland sehr bekannt?

Welche Politiker unterstützt du?

Welche Schauspieler magst du im russischen Kino?

Wer ist die berühmteste Person in Russland?

Пять вопросов

Динамика: лимиты, отношения, прогрессия учащихся.

Механика: сотрудничество, вызовы, обратная связь.

Компоненты: квесты, достижения.

Необходимо заранее написать имена известных личностей, персонажей или названия объектов на отдельных карточках. Затем игроки по очереди приклеивают эту карточку ко лбу так, чтобы содержание карточки видели все кроме ее носителя. Обучающиеся будут вынуждены задать вопросы остальной части группы, чтобы получить информацию и угадать, что у них на карточке. Каждый игрок может задать лишь пять вопросов, отсюда и название игры.

Список примерных карточек по теме «Der Verehrer» по произведению Шарлотты Линк: *Bernhard, Lydia, Leona, Eva, Lisa, Anna, Carolin, Olivia, Paul, Robert, Millie, Kommissar Hülsch, Nicole, Weissenburger.*

А также карточки «Deponia» на основе игры от Daedalic Entertainment: *Rufus, Goal, Toni, Wenzel, Hannek, Lonzo, Lotti, Gizmo, Lotek.*

Необитаемый остров

Динамика: лимиты, отношения, эмоции.

Механика: вызовы, обратная связь, соревновательный аспект.

Компоненты: квесты, битвы.

Необходимо выдать каждому обучающемуся по листу бумаги и сообщить им, что они должны нарисовать любой предмет. После того, как ребята справятся с заданием, педагог должен собрать их рисунки и раздать снова, но так, чтобы они не получили свой рисунок. Затем необходимо сообщить игрокам, что они застряли на необитаемом острове, на котором выжить сможет лишь половина класса. Все, что у них есть на этом острове – это изображенный предмет на рисунке, который они получили. Теперь обучающиеся должны убедить других игроков, что с помощью этого предмета они точно смогут выжить [36].

Таким образом, чтобы успешно внедрить игрофикацию в образовательный процесс игропедагогу необходимо четко разграничивать данную дефиницию и смежные понятия и понимать, какие виды игр помогут достичь поставленной педагогической цели. Также игропедагог должен грамотно внедрять различные элементы наказания и поощрения, чтобы способствовать повышению мотивации учащихся.

1.3 Сущность и принципы обучения, основанного на играх (game-based learning)

Компьютерные игры стали одним из доминирующих средств развлечения в обществе за последние десятилетия. Самые успешные игры приносят больше продаж, чем фильмы, музыкальные произведения и аналогичные медиа-средства. Игроки вкладывают значительную часть свободного времени в развитие своего цифрового альтер-эго, ведут дискуссии в онлайн-сообществах и строят свою виртуальную жизнь. Поэтому не удивительно, что данная тенденция коснулась и системы образования. Поскольку цифровые игры поддерживают высокий уровень мотивации пользователей, они могут способствовать также возникновению такого же эффекта в рамках образования. Однако не все формы цифровых игр подходят для использования в классе. Чтобы сделать возможным целенаправленное использование компьютерных игр в образовательных учреждениях, требуется детальное знание различных форм этой среды, различных стилей игры, технических аспектов.

Для выполнения данной задачи необходимо понять, что же такое «**компьютерная игра**». Компьютерная игра представляет собой разновидность игр, в которых компьютер выполняет роль ведущего или партнера по игре, а возникающие по ходу игры игровые ситуации воспроизводятся на экране дисплея. Пользователям дается возможность управлять игровой ситуацией при помощи различных команд. От прочих подобных медиапродуктов компьютерные игры отличаются высокой динамичностью, зрительной и слуховой наглядностью и способностью к нарастанию сложности и разнообразия по мере роста мастерства игроков. Необходимо также отметить, что компьютерные игры широко используются при обучении иностранным языкам (сюда входят игры, направленные как на овладение системой языка, так и на развитие речевых умений) [1].

Итак, компьютерные игры являются, прежде всего, результатом распространения **цифровизации**, процесса замещения всего аналогового в различных сферах общества [20].

Компьютерные игры наряду с настольными играми являются основой **game-based learning**. Обучение, основанное на играх, является в свою очередь типом активного обучения в рамках игры, имеющим конкретные цели обучения и измеримые результаты. В широком смысле **game-based learning** использует видеоигры в качестве вспомогательного средства преподавания и обучения [38]. То есть данный тип обучения не является заменой традиционного метода преподавания, это лишь еще один инструмент, который педагоги могут использовать для повышения эффективности своей работы. Игровое обучение является частью **педагогических технологий**, совокупности психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса (Б.Т. Лихачев) [16].

Согласно NFER (национальному фонду исследований в области образования) обучение, основанное на играх, подчиняется следующим

принципам: *внутренняя мотивация*. Игра обладает мотивирующим аспектом, потому что в целом является добровольной деятельностью. Поэтому игры, которые используют для обучения, лучше всего работают в контексте приглашения и убеждения, а не принуждения; *обучение должно происходить через наслаждение и «веселье»*. Некоторые авторы высказывают мнение, что игры могут быть средством вовлечения учащихся в «поток». Поток является состоянием сознания, которое характеризуется высоким уровнем сосредоточенности и погружением в процесс деятельности. Лучше всего возникновению такого состояния способствует увлеченность процессом [24]; *реалистичность*: процесс обучения должен быть контекстуализированным, целенаправленным, а не абстрактным; *большая самостоятельность и автономия*. Игры поощряют независимые исследования игроков; интересы обучающихся могут отделяться от отдельно взятой игры в сторону аспектов окружающей ее «экосистемы». Эти аспекты могут включать технические и художественные навыки, такие как программирование, письмо, рисование, создание музыки; а также желание узнать больше по определенным темам, например, о науке, истории или мифологии [52].

Однако основоположник игрового обучения Д.П. Джи выделяет иное количество принципов игрового обучения, и поскольку его система принципов кажется более подробной, наглядной и верной, она будет рассматриваться как главная:

1. Идентичность. По мнению Д.П. Джи глубокое обучение невозможно, если учащиеся не возьмут на себя долгосрочные обязательства. Изучение новой области, будь то иностранные языки или изготовление мебели, требует от учащегося обрести новую идентичность: взять на себя обязательство видеть и ценить работу и мир так же, как это делают хорошие лингвисты или хорошие производители мебели. Хорошие видеоигры привлекают игроков через идентичность. Игроки либо наследуют ярко сформированный и привлекательный персонаж, либо они могут создать свой персонаж с нуля. В

любом случае игроки становятся приверженцами нового виртуального мира, в котором они будут жить, учиться и действовать через свою новую личность.

2. Интерактивность. Главное различие между книгами и играми состоит в том, что игры действительно отвечают игроку. Фактически, ничего не происходит, пока игрок не начнет действовать. Затем игра реагирует на его поступок, давая игроку, таким образом, обратную связь и новые проблемы.

3. Производство. Игроки являются производителями, а не только потребителями; они «писатели», а не «читатели». Даже на простейшем уровне игроки разрабатывают игры при помощи действий, которые они совершают, и решений, которые они принимают. Открытые игры в конечном итоге становятся отдельными играми для каждого игрока. На более высоком уровне многие игры могут видоизменяться игроками при помощи модификаций. И так игроки помогают «писать» миры, в которых они живут. В школе же они должны помогать «писать» предметную область и учебную программу, которую они изучают.

4. Принятие риска. Качественные компьютерные игры снижают последствия неудач; в случае неудачи игроки могут начать с последнего сохранения. Таким образом, игрокам предлагается рисковать, исследовать и пробовать что-то новое. На самом деле, в игре неудачи являются положительным аспектом. Столкнувшись с противником или задачей, игрок использует начальные неудачи как способ найти верный образец поведения или более правильный способ решения задач и получить обратную связь о достигнутом прогрессе. В школе слишком часто остается все меньше места для риска, исследований и неудач.

5. Настройка под себя. Обычно игроки могут так или иначе настроить игру в соответствии со своим стилем обучения и игры. Игры часто имеют разные уровни сложности, и многие игры позволяют игрокам решать задачи по-разному. Если перенести данный принцип на реалии образовательных учреждений и сделать учебные программы более персонализированными, то они не только

сформируют индивидуальный темп обучения, но будут способствовать пересечению учебной программы с интересами, желаниями и стилями учащихся.

6. Чувство контроля. Благодаря всем вышеперечисленным принципам игроки начинают ощущать настоящее чувство свободы воли и контроля. У них появляется реальное чувство ответственности за то, что они делают [40].

7. Хорошо упорядоченные проблемы. Игровая среда, как правило, содержит проблемы, которые естественным образом переходят друг в друга, позволяя мастерству игрока расти и развиваться.

8. Вызов и консолидация. Игры предлагают игрокам набор сложных задач, а затем позволяют им решать эти проблемы, пока они не станут рутинными или не будут доведены до автоматического выполнения. Затем игра ставит перед игроками новый класс проблем, требуя от них переосмыслить свое уже само собой разумеющееся мастерство и изучить что-то новое. В свою очередь, новое образовавшееся мастерство закрепляется посредством повторения для того, чтобы игра снова бросила игроку вызов. Так каждый становится экспертом в чем-либо, в чем стоит быть экспертом. В школе иногда у учеников с низкой успеваемостью не хватает возможностей для консолидации, а у отличников не хватает реальных препятствий для развития своего школьного мастерства.

9. «Точно в срок» и «По запросу». Люди плохо разбираются в большом количестве информации, поданной вне контекста; вот почему учебники являются достаточно неэффективными. Игры, в свою очередь, почти всегда предоставляют словесную информацию либо «точно в срок», то есть в тот момент, когда игроки могут ее использовать; либо «по запросу», то есть когда игрок чувствует потребность в этой информации и может эффективно ее использовать. Информация должна работать в школе точно так же.

10. Ситуативное значение. Люди плохо запоминают значения слов, выданных без контекста, поскольку многие слова являются многозначными. Игры всегда определяют значения слов с точки зрения действий, изображений и диалогов, к которым они относятся, и показывают, как слова различаются в зависимости от действий, изображений и диалогов.

11. Сложно, но выполнимо. Благодаря многим из вышеперечисленных принципов качественные игры кажутся игрокам «выполнимыми», но достаточно сложными. Это очень мотивирующее состояние для учащихся. Учеба часто бывает слишком легкой для одних учеников и слишком сложной для других.

12. Системное мышление. Игры позволяют игрокам мыслить в целом, а не только отдельными действиями, помогая им увидеть, как их действия влияют не только на их игровой процесс, но и на игровой процесс других игроков.

13. Исследование, всестороннее мышление, переосмысливание целей. Д.П. Джи говорит, что его, как и многих представителей поколения «бэби-бумеров» (люди, родившаяся в промежуток с 1946 по 1964), учили в школе тому, что умный человек может быстро и эффективно продвинуться к своей цели, и именно этот аспект делает человека умным.

Игры в свою очередь поощряют иное отношение. Они побуждают игроков тщательно исследовать, прежде чем двигаться вперед, мыслить нестандартно, а не просто линейно. Если у игрока что-то не получается, то ему нужно переосмыслить свою модель поведения. Именно такой подход и является в современном мире наиболее востребованным.

14. Умные инструменты и распределенные знания. Виртуальные персонажи, которыми можно манипулировать в игре, и многие другие аспекты игрового мира в действительности являются «умными инструментами». Виртуальные персонажи обладают собственными навыками и знаниями, которые они предоставляют игроку. Знания, необходимые для игры, распределяются между игроком и подконтрольными персонажами. Другим примером могут послужить масштабные многопользовательские игры, где игроки работают в командах, и каждый участник вносит свой вклад и свои уникальные навыки.

15. Межфункциональные команды. В многопользовательской среде игроки обладают разными классовыми навыками, что заставляет их полагаться на других игроков, что в свою очередь способствует развитию важного гибкого навыка (soft skill) «работа в команде» у обучающегося.

16. Эффективность выше компетентности. Хорошие компьютерные игры работают по принципу, прямо противоположному принципу большинства школ: эффективность важнее компетентности. Игроки могут действовать, прежде чем они станут компетентными, при поддержке дизайна игры, «умных инструментов», предлагаемых игрой, и часто также поддержки других, более продвинутых игроков. Также происходит и овладение иностранным языком, хоть и не во всех учебных заведениях [37].

Обучение, основанное на играх, отличается от других педагогических технологий тем, что также предполагает *наличие определенных трудностей*, с которыми придется столкнуться педагогу:

1. Игры отвлекают. Некоторые исследования показывают, что онлайн-обучение нарушает практику осмысленного чтения. В наши дни кажется, что школьники могут выполнять несколько задач одновременно; однако они действительно не могут этого сделать. Исследования показывают, что воспоминания учеников были дезорганизованы, когда традиционная форма обучения сменилась на онлайн-вариант; они заикливались на несущественных данных, не могли следовать конкретным указаниям, требующим внимания.

2. Игры побуждают к насилию и агрессии. Хотя определенная конкуренция и позволяет учащимся быть более заинтересованными в процессе обучения, слишком сильная конкуренция автоматически вызывает агрессивные мысли. Кроме того, исследователи также пришли к выводу, что у игроков, ранее игравших в жестокие видеоигры, отмечался более высокий уровень агрессии, когда они сталкивались с конфронтацией.

3. Отсутствие фокуса. После того, как игры полностью интегрируются в образовательную систему, трудной частью данного процесса становится достижение баланса между обычными заданиями, классными инструкциями и играми. Хотя новая тенденция интерактивных образовательных игр предполагает объединение обучения и развлечения, этот метод может привести к чрезмерной зависимости. Если обучающиеся начнут использовать игры не для обучения, они потенциально могут потерять фокус.

4. Зависимость. Каждая победа в игре запускает центр вознаграждения в голове людей, и этот центр вознаграждения может оказывать настолько ощутимый эффект, что может ненароком привести к зависимости. Учащиеся могут потеряться в фантастических приключениях после длительного «погружения» в игру. А это может в свою очередь привести к тому, что любая деятельность, не связанная с цифровыми технологиями, будет казаться скучной и не столь увлекательной.

5. Игры все еще находятся на «ранней стадии» разработки, поэтому, несмотря на очевидные преимущества, трудно предсказать долгосрочные результаты обучения из-за отсутствия эмпирических данных, подтверждающих эффективность *game-based learning*. Усилия, которые прилагают родители, учителя и воспитатели, могут и вовсе не окупиться [52].

6. Пустая трата времени. Возможно, из-за культурных предубеждений или просто личных стереотипов, многие люди считают, что игры легкомысленны и являются роскошью, которой можно предаться лишь после работы, и что они не предполагают серьезного обучения. Более того, игры имеют негативное клеймо и классифицируются как жестокие и бессмысленные. Родители могут рассматривать их как пустую трату времени.

7. Соревнование. Соревновательный компонент может действовать прямо противоположно тому, что ожидалось изначально, потому что учащиеся могут потерять мотивацию к фактическому изучению материала, когда они так «сосредоточены на победе». Также проигрыш в игре, возможно, не сможет вызвать мотивацию учиться и перепроходить уровни, а только поспособствует снижению самооценки.

8. Путаница реального мира с виртуальным миром. В наши дни люди могут быть полностью оторваны от физического мира, потому что, на самом деле, сегодня нам даже нет необходимости выходить из своей квартиры. Люди могут буквально купить все, что они захотят, не выходя из дома. Если люди будут познавать реальный мир через виртуальный, то могут возникнуть различные

противоречия, расхождения с тем, что они видели в игре и с тем, что происходит в мире за окном [30].

Итак, подводя итог всему вышесказанному, можно заключить, что game-based learning является перспективной ветвью развития педагогики, которая еще не является достаточно изученной и приобретает множество недостатков (от потери первоначальной образовательной цели до приобретения зависимости обучающимся) при неправильно организованном процессе обучения. Но если педагог будет ориентироваться на принципы, сформулированные Д.П. Джи и NFER, и будет стараться внедрить их в реалии своего преподавания, то с трудностями данного типа обучения он вероятнее всего не столкнется.

1.4 Влияние цифровизации на психологическое и физиологическое здоровье детей

Интенсивное развитие цифровых технологий делает актуальным вопрос о влиянии цифровизации на повседневную жизнь людей. В мире к этому явлению сложилось двоякое отношение – с одной стороны, цифровизация способствует всестороннему развитию человечества, ведь она открывает новые возможности для самореализации, развития бизнеса и других сфер общества; с другой стороны, цифровизация разрушила привычный уклад нашей жизни и имеет потенциальную опасность для человечества, ведь многие последствия цифровизации так и остались неизученными.

В связи с цифровизацией общества следующие изменения укрепились в нашем обществе: изменение мирового экономического порядка. Экономика теперь базируется на технических нововведениях; гуманитаризация технологий. Увеличился темп осваивания людьми передовых технологий; гуманитаризация и медиатизация конфликтов. В современном мире люди сражаются не за территорию, они сражаются за идеи, ценности, информацию. И нынешние битвы протекают в совершенно новом поле – цифровом, где правила ведения войны совсем другие; появление профессий будущего, которые отвечают современным запросам общества, чья деятельность связана с медиасредой, а надпрофессиональные компетенции выходят на первый план;

деинституционализация. Предполагает развитие внеинституциональных движений общества. Популяризация самообразования и самоорганизации [20].

Эти факторы оказывают влияние на человечество, в особенности на подрастающее поколение, ведь согласно данным международной организации, действующей под покровительством ООН (ЮНИСЕФ) молодежь чаще всего пользуются веб-ресурсами. Появились тревожные данные о том, что все больше сокращается возраст пользователя сети Интернет. Так в некоторых странах дети до 15 лет пользуются Всемирной сетью столь же часто, как и взрослые старше 25 лет [55].

На самом деле предоставленные данные не вызывают удивления, ведь в эту возрастную группу как раз и входят цифровые аборигены.

Цифровые аборигены – это дети, которые были выращены в медиасреде, начиная примерно с 1980 г. Впервые этот термин ввел М. Пренски, к данной категории людей он относит поколение Y, то есть миллениалов (дети, рожденные в период между 1980 – 2000-е гг.) и поколение Z, зумеров (дети, рожденные в 2000-е годы и по сегодняшний день) [47]. Цифровое поколение выросло в результате распространения цифровизации – процесса замещения всего аналогового в различных сферах общества [20].

Многие исследователи и публицисты, в том числе М. Пренски, высказывали свои предположения о том, что вероятнее всего цифровое поколение думает совершенно по-другому [47]. В связи с этим утверждением выделяют следующие характеристики поколения медиадетей: цифровая многозадачность. Появилась благодаря постоянному воздействию нескольких медиараздражителей; развитость визуального канала восприятия. Миллениалы и зумеры получают информацию в основном благодаря иллюстрациям и видеоряду; постоянное наблюдение за жизнью других людей. Главные сподвижники этой характеристики – социальные сети; интерактивность. Вступление в различные интернет-сообщества; игра является неотъемлемой частью жизни [20].

Итак, цифровые аборигены избыточное количество времени посвящают Интернету и цифровым технологиям, что, по мнению многих ученых, может достаточно пагубно отразиться на их здоровье и сне. Воздействие экранного излучения отодвигает момент засыпания, снижает выработку мелатонина и уменьшает количество сна. Также медиаконтент может способствовать психологическому и физическому возбуждению, что также не сказывается положительно на здоровом сне ребенка. При этом следует отметить, что интерактивные занятия, такие как цифровые игры, больше препятствуют процессу засыпания, по сравнению с менее вовлекающими занятиями, как проверка электронной почты или новых сообщений в социальных сетях. Такое ухудшение качества сна может привести к различным деструктивным психологическим состояниям, таким как: повышенная тревожность, депрессивное расстройство, неадекватная самооценка [41].

Помимо ухудшения ментального состояния и угнетения мыслительных функций, цифровые устройства могут доставлять физический дискомфорт, вроде головных болей, болей в различных частях тела, особенно в шее и спине [50].

Однако необходимо отметить, что разумное использование цифровых технологий может оказать положительное влияние на психику и физиологическое здоровье детей, а также на их социальное благополучие. Кроме того, при правильном использовании интернет-ресурсов, сеть может стать главным советчиком по различным вопросам здоровья, принципам правильного питания и ведения здорового образа жизни. Всемирная сеть позволяет детям получить медицинскую консультацию практически из любой точки мира, а интернет-пространство служит местом для создания приложений и сообществ, где детям оказывается анонимная психологическая помощь. Конечно, предоставляемая информация может оказаться недостоверной, вследствие чего детям может быть нанесен еще больший вред. Но в эпоху цифровых технологий такое явление является неизбежным и остается только развивать цифровую грамотность у детей [4].

Несмотря на все вышесказанное, исследователей всегда в первую очередь интересовало именно психологическое благополучие подрастающего поколения, в связи с чем были сделаны определенные выводы о влиянии цифровой среды на здоровье детей. Так выяснилось, что не только переизбыток использования цифровых технологий пагубен для цифровых аборигенов, но также и его дефицит. По сообщению Организации экономического сотрудничества и развития (ОЭСР) самое оптимальное время пребывания в интернет-пространстве в будние дни составляет 2 часа, а в выходные дни – 4 часа [49]. Дети, которые проводят онлайн свыше 6 часов каждый день являются «экстремальными интернет-пользователями» и, согласно опросу, для таких детей характерен низкий уровень удовлетворенностью жизнью, они чаще подвергаются травле, они получают оценки хуже по сравнению со сверстниками и чувствуют себя социально изолированными. Возможно, что переизбыток времяпрепровождения в интернет-пространстве – не причина подобных деструктивных изменений, а лишь сигнал того, что ребенок находится в уязвимом состоянии и нуждается в помощи [4].

Такая характеристика цифровых аборигенов как многозадачность также является отнюдь не однозначной. Исследования подтверждают, что миллениалы и зумеры более многозадачные, чем предшествующие им поколения, однако они в определенной мере расплачиваются за свою многозадачность. Частое чередование задач увеличивает мозговую нагрузку, что в перспективе ведет к падению эффективности и угнетению когнитивных способностей. Также исследование Г. Марк и ее коллег показало, что у студентов колледжей многозадачность тесно связана с высоким стрессом. Причины подобной связи остаются до сих пор неясными [47].

Таким образом, цифровые технологии могут быть использованы как во вред, так и во благо. Примером положительного влияния цифровизации могут послужить различные бесплатные приложения, созданные с целью развития ребенка как личности; приложения, основанные на сказкотерапии, которая выступает как своеобразная форма проработки внутренних психологических

проблем (например, приложение, доступное на платформе Play Маркет под названием «Voice»); приложения, основанные на принципах когнитивно-бихевиоральной терапии (к примеру приложение доступное на платформе Play Маркет под названием «Дневник психологического и эмоционального здоровья»), благодаря которым дети могут сами работать со своими поведенческими и психологическими проблемами (если эти проблемы выражены в легкой степени, в ином случае лучше все же обратиться к специалисту).

Необходимо также отметить, что ограничение использования передовых технологий не может быть оптимальным путем достижения психологического благополучия детей, так как недостаток цифрового взаимодействия может привести к повышенной тревожности цифровых аборигенов [4].

Что касается образовательной системы, то цифровизация здесь является еще более неоднозначным явлением, так как существует достаточное количество исследований, которое подтверждает отрицательную взаимосвязь между использованием интернет-ресурсов во внеучебных целях и падение школьной успеваемости, однако причины подобной закономерности остаются неизвестными [44]. Кроме того, есть также исследования о положительном влиянии использования цифровых технологий в учебных целях и повышении успеваемости [42]. Так что не стоит заранее предосудительно относиться к цифровым ресурсам в образовательной системе; при правильном использовании открывается множество перспектив для развития этого направления [4].

Необходимо также понимать, что *недостаточно лишь внедрить цифровые технологии в образовательную среду*, нужно обеспечить высокий уровень подготовки преподавателей, хороший уровень их владения различными цифровыми средствами, высокую заинтересованность у педагогов и детей, а также грамотно сформированную педагогическую систему. Такой способ обучения будет достаточно эффективен при условии совмещения традиционных способов обучения и цифровых технологий. Однако если проведение живых лекций и занятий не представляется возможным (например, из-за растущей

пандемии), то в образовательном процессе появляются более серьезные проблемы:

– *пагубное влияние на физическое благополучие детей и преподавателей.*

Из-за недостатка двигательной активности, а также большого количества часов перед экранами цифровых устройств, здоровье, как педагогов, так и обучающихся может значительно ухудшиться, поэтому необходимо еще более внимательно планировать и организовывать учебный процесс;

– *угнетение эмоционального состояния участников образовательного процесса.* Из-за отсутствия взаимодействия со сверстниками и обоюдной поддержки ученики могут почувствовать себя подавленно, отстраненно, так как не будет удовлетворена одна из главных потребностей человека – потребность в общении «с глазу на глаз»;

– *разные цифровые возможности.* Большинство онлайн-платформ предполагает использование в первую очередь персонального компьютера или ноутбука, но у значительной части обучающихся в наличии есть лишь смартфоны, из-за чего они не могут пользоваться всеми возможностями цифровых образовательных платформ и вследствие данного фактора растет разница между детьми с «полным боевым комплектом» и детьми со смартфонами. Для решения данной проблемы нужно либо разрабатывать такой процесс обучения, чтобы все дети были в равных условиях, либо необходимо искать какие-то дополнительные пути нивелирования данной проблемы;

– *отсутствие возможности подключения интернет-сети.* В некоторых городах, а в особенности в некоторых отдаленных населенных пунктах зачастую отсутствует возможность участия в цифровом образовании из-за невозможности выхода в интернет-пространство (данное обстоятельство связано с недостаточным распространением сетевых коммуникаций) [17].

Таким образом, учитывая все вышесказанное, трудно оспорить значимость игропедагога в современном образовательном процессе. Мир меняется, и преподаватели должны измениться вместе с ним, сделав образовательный процесс более наглядным, доступным и цифровым. Педагогам не следует

отстраняться от цифровизации образовательного процесса, ведь тем самым педагог отстраняется и от ребенка, упуская возможность помочь ему сориентироваться в интернет-пространстве и сделать его пребывание в сети более безопасным.

1.5 Обучение изучающему чтению

Чтение, как вид речевой деятельности, является более важным видом деятельности, по мнению доктора М.Ф. Патель, нежели устная и письменная речь, поскольку чтение выступает не только как способ получения информации, но и как источник положительных эмоций, например, таких как радость [7].

«Чтение делает человека цельным, беседа дает живость и остроумие, а письмо улучшает память. Если человек будет меньше писать, он познает плоды плохой памяти, если он будет мало говорить, ему не хватит ума и присутствия духа, а если он будет меньше читать, у него возникнет дефицит знаний», – изрек Фрэнсис Бэкон в своем эссе «О занятиях науками» [29, с. 2].

Для совершенствования навыков чтения у учащихся методист и бывший преподаватель Кембриджского университета Д. Хармер [39] в своей книге «Как учить английскому языку?» выделил следующие принципы:

1. *Чтение – это не пассивный вид деятельности.* Чтобы чтение было успешным, читателю необходимо понимать значение слов, видеть образы, которые вырисовывают слова, прослеживать тезисы и осознавать, насколько он согласен с ними.

2. *Учащиеся должны быть вовлечены в процесс чтения.* Как и во многих других аспектах урока, учащиеся, которые не вовлечены в процесс чтения, с гораздо меньшей вероятностью извлекут для себя пользу от проделанной работы.

3. *Учащихся следует воодушевлять на реакцию не только на сам язык, но и на содержание текста.* Важно изучать тексты во время чтения с точки зрения того, как используется язык: сколько абзацев содержится в тексте, сколько раз в нем используются придаточные предложения. Однако послание, скрытое в тексте, не менее важно, поэтому необходимо дать учащимся возможность

отреагировать на содержание текста. Они должны выражать чувства, которые у них возникают в отношении этой темы, поскольку так провоцируется личное участие ученика в изучаемом материале.

4. *Предугадывание – ключевой фактор в чтении.* Когда читатель изучает тексты на родном языке, то часто у него возникает правильное представление о наполнении текста еще до того, как он примется за сам процесс чтения. Обложки книг намекают на содержание книги, фотографии и заголовки указывают, о чем пойдет речь в статье, а отчеты мы идентифицируем как отчеты, не прочитав ни единого слова.

В тот момент, в котором мы получили «подсказки», наш мозг начинает предсказывать, о чем пойдет речь в тексте. Ожидания установлены, и активный процесс чтения готов начаться. Так и преподаватели должны давать своим ученикам «подсказки», чтобы они тоже могли предсказать, что же последует вскоре. Так они станут более заинтересованными читателями.

5. *Сопоставление задачи с темой.* Учитель может дать ученикам знаменитый монолог Гамлета «Быть или не быть» и попросить их посчитать, сколько раз был использован инфинитив. Учитель может дать учащимся меню ресторана и попросить их расставить ингредиенты в алфавитном порядке. Для таких заданий могут быть причины, но на первый взгляд они выглядят довольно поверхностно. Ученики будут более заинтересованы в том, что в действительности имел в виду Гамлет, и что из себя представляет это ресторанное меню.

После того как решение о выдаваемом ученикам тексте будет принято, необходимо подготовить хорошие задания – правильные вопросы, вовлекающие и полезные головоломки и т.д. Самый интересный текст может быть испорчен скучными и неуместными вопросами; самое банальное сообщение можно сделать действительно захватывающим при помощи творческих и сложных заданий.

6. *Учителя используют чтение текстов в полной мере.* Любой текст для чтения содержит обилие предложений, слов, идей, описаний и др. Не имеет

смысла давать ученикам чтение текстов, а затем забрасывать ради какой-либо другой деятельности. Учителя интегрируют чтение в план урока, используют тему для обсуждения и дальнейшие задания для обучения языку и дальнейшей его активации [39].

В современной методике принято выделять виды чтения в зависимости от поставленной перед субъектом цели, от характера деятельности читателя и от точности понимания прочитанного.

Согласно С.К. Фоломкиной, различают следующие виды чтения:

1. Ознакомительное (*extensive reading*) – чтение, которое инициируется с ознакомительной целью, для формирования общего представления о содержании текста. Этот вид чтения используется для чтения художественной литературы, где внимание читателя не отвлекается на поиск дефиниций новых слов. Главное, чтобы общий смысл выводился из контекста [19].

2. Просмотровое (*skimming*) – дает читателю инструменты для определения круга вопросов, поднимаемого в тексте. Такое беглое чтение не предполагает использование словаря, поскольку текст нужно «просмотреть» и выборочно обработать содержащуюся в нем информацию. К этому виду чтения прибегают, чтобы понять, насколько интересна предложенная книга, насколько она коррелирует с изучаемым субъектом вопросом [19].

3. Поисковое (*skanning*) – направлено на поиск и обработку определенной информации, содержащейся в тексте. Коммуникативная задача по поиску фактов/лексики/грамматики, как правило, ставится учителем с целью дальнейшего ее обсуждения, а также творческого применения [19].

4. Изучающее (*intensive reading, reading for detail*) – предполагает полное и четкое понимание всей информации, а также ее критическое осмысление. Это вдумчивое чтение, направленное на целенаправленный анализ прочитанного с опорой на языковые и логические связи текста. Его задачей также является формирование у обучаемых умений самостоятельно преодолевать трудности в понимании иностранного языка [10].

Для дальнейшего применения цифровой игропедагогики в виде обучения, основанного на играх следует использовать именно изучающее чтение, поскольку главной задачей данного вида чтения является привлечение внимания к грамматическим формам, дискурсивным маркерам и другим деталям поверхностной структуры с целью понимания буквального значения, импликаций, риторических отношений и тому подобного» [31], что является неотъемлемым аспектом при обучении ИЯ.

Согласно М.Ф. Пателю Правину и М. Джейн изучающее чтение подготавливает основу для объяснения затруднений, возникающих при изучении грамматических структур; расширяет словарный запас и знание различных идиом; нацелено на активное использование языка.

Выбранный для интенсивного чтения материал должен соответствовать интересам учащихся на родном языке: рассказы, романы, пьесы и стихи, статьи о научных открытиях, художественных достижениях, политическом развитии и аспектах современной общественной жизни в стране изучаемого языка.

Важно не только прочитывать выбранный материал, но и подробно обсуждать его в классе, анализировать и использовать в качестве основы для дальнейшей разработки упражнений. На этом этапе некоторые учителя превращают увлекательный процесс в монотонную привычку и начинают злоупотреблять такой формой работы, постоянно добавляя раздел чтения в качестве домашнего задания. Это становится утомительной рутинной работой, выполняемой бесцельно, и вскоре уничтожает всякое удовольствие от чтения [51].

Упражнения, которые могут быть использованы для обучения чтению:

1. Учащиеся читают небольшие объявления о каникулах, поиске партнеров, продаже вещей и т.д. Затем они преобразуют эти объявления в описания (средний/продвинутый уровень).

2. Учащиеся читают перемешанные инструкции к простому действию (использование микроволновки, например) и располагают разрозненные кусочки инструкции в верном порядке (базовый/средний уровень).

3. Учащиеся читают рецепт и, после сопоставления инструкции с картинками, им нужно приготовить блюдо (базовый/средний уровень).

4. Учащиеся читают отрывок из пьесы или фильма. После того как учитель убедился, что ученики поняли отрывок, он дает им задания разыграть его (любой уровень).

5. Учащимся дано определенное количество слов из текста. В группах им необходимо предугадать, о чем пойдет речь в тексте. Затем они читают текст, чтобы выяснить, были ли их первоначальные предположения верными (базовый/средний уровень).

6. Учащимся нужно сопоставить ключевые предложения и абзацы, из которых они взяты (средний/выше среднего).

7. Учащимся необходимо прочитать текст и догадаться (используя предоставленные картинки), кто мог написать такой текст (средний/продвинутый уровень).

8. Учащиеся читают рассказ с пропущенным концом. В группах они должны разработать свое собственное окончание (средний/продвинутый).

9. Учащиеся читают файл фактов о стране, населении, технологиях или процессе. Им нужно преобразовать информацию в гистограммы или круговые диаграммы (средний/продвинутый).

10. Учитель дает ученикам первые строчки стихотворения и предлагает написать собственную поэму, используя определенную схему рифмовки (средний/продвинутый) [39].

Представлена лишь малая часть возможных упражнений, которая может быть использована на уроках ИЯ для обучения такому виду речевой деятельности как чтение. Все ограничивается фантазией учителя, доступными ресурсами, уровнем владения языком учащимися и целесообразностью применяемых упражнений. Педагогу следует помнить, зачем он использует то или иное конкретное упражнение на уроке, какие знания, умения, навыки приобретают, благодаря этим заданиям, ученики, и как это коррелируется с задачами урока.

2 СОЗДАНИЕ ЦИФРОВЫХ ИГРОПРАКТИК

2.1 Диагностика общей академической мотивации и мотивации к изучению ИЯ

Перед началом составления цифровых игропрактик, было проведено исследование, необходимое для выяснения актуальности нововведений и понимания текущей заинтересованности учащихся. Исследование проводилось на базе МАОУ «Школа № 16 г. Благовещенска им. Героя Советского Союза летчика-космонавта А.А. Леонова». В выборку вошли учащиеся 8-11 классов, занимающиеся по УМК М.З. Биболетовой «Enjoy English», изучающие английский язык 2-3 раза в неделю согласно учебному плану.

Для исследования общей мотивации к обучению была выбрана «Шкала академической мотивации» (ШАМ), разработанная Т.О. Гордеевой, О.А. Сычевом и Е.Н. Осиним. В основу опросника легла шкала академической мотивации (AMS-C) Р. Валлеранда [7]. Испытуемым предлагалось отметить, насколько они согласны с тем или иным утверждением в рамках 5-балльной шкалы, где «совсем не соответствует» – 1 балл, «скорее соответствует» – 2 балла, «нечто среднее» – 3 балла, «скорее соответствует» – 4 балла, «вполне соответствует» – 5 баллов. Утверждения являлись вариациями ответа на вопрос «Почему Вы в настоящее время ходите на занятия?».

Исходный вариант опросника состоял из 7 шкал: три шкалы внутренней мотивации (мотивация познания, достижения и саморазвития), три шкалы внешней мотивации (мотивация самоуважения, интроецированная и экстернальная), шкала амотивации. В текущем исследовании была использована краткая версия ШАМ, поскольку после прохождения измерения общей академической успеваемости, учащимся еще предстояло ответить на ряд вопросов, касающихся мотивации к изучению ИЯ. Поэтому в конечном варианте было использовано 5 шкал (двадцать вопросов), показывающих мотивацию к

познанию, достижению, интроецированию и экстернальную мотивацию, а также амотивацию [7].

Цель шкалы мотивации познания заключается в определении желания изучать новое, понимать изучаемый материал, она тесно связана с удовольствием от самого процесса познания, в то время как шкала мотивации достижения измеряет стремление достигать высоких результатов в учебе и получать удовольствие от решения сложных задач. Обе эти шкалы соответствуют шкалам AMS-C опросника.

В следующих двух шкалах уже наблюдаются значительные расхождения в интерпретации значений интроецированной и экстернальной мотивации. Шкала интроецированной мотивации оценивает желание учиться, которое происходит из чувства стыда и долга перед самим собой и другими людьми (AMS-C). Ученик учится не ради получения знаний, а ради повышения уязвленной самооценки (ШАМ). Шкала экстернальной мотивации измеряет ситуацию, когда учащийся вынужден учиться, чтобы соответствовать требованиям, выдвигаемым социумом (AMS-C), а также чтобы получить в будущем социально одобряемую работу (ШАМ).

Шкала амотивации измеряет отсутствие интереса и осмысленности в учебной деятельности, понимания ее значимости. Шкала ШАМ соответствует шкале AMS-C опросника [7].

Надежность ШАМ была изучена авторами с двух сторон:

- 1) надежность как устойчивость (ретестовая надежность);
- 2) надежность как внутренняя согласованность.

Ретестовая надежность предполагает близость совпадения результатов последовательных измерений, проведенных в одних и тех же условиях исследования. Если корреляция между отдельными вводными теста высока (от 0,7 и выше), то он имеет хорошую ретестовую надежность [53].

Внутренняя согласованность обычно является мерой, основанной на корреляциях между различными элементами одного и того же теста. Она

измеряет, дают ли несколько элементов, которые предлагают измерить одну и ту же общую конструкцию, одинаковые баллы [45].

Например, если респондент выражает согласие с утверждениями «Мне нравится изучать китайский язык» и «Мне нравилось изучать китайский язык в прошлом» и несогласие с утверждением «Я ненавижу китайский язык», это будет свидетельствовать о хорошей внутренней согласованности теста.

Внутреннюю согласованность обычно измеряют с помощью альфы Кронбаха, статистики, вычисляемой на основе парных корреляций между элементами. Внутренняя согласованность находится в диапазоне от отрицательной бесконечности до единицы (таблица 1). Очень высокая надежность (0,95 или выше) не обязательно желательна, так как это указывает на то, что элементы могут быть избыточными. Цель разработки надежного опросника состоит в том, чтобы оценки по схожим предметам были связаны (внутренне непротиворечивы), но каждый из них также предоставлял некоторую уникальную информацию [45]

Таблица 1 – Оценка уровня согласованности

Альфа Кронбаха	Внутренняя согласованность
$0,9 \leq \alpha$	Отличный
$0,8 \leq \alpha < 0,9$	Хороший
$0,7 \leq \alpha < 0,8$	Приемлемый
$0,6 \leq \alpha < 0,7$	Под вопросом
$0,5 \leq \alpha < 0,6$	Бедный
$\alpha < 0,5$	Неприемлемо

Т.О. Гордеева и ее коллеги проверили ретестовую надежность ШАМ в ходе тестирования студентов 1-3 курсов АГАО. Опросник студенты проходили два раза с интервалом в четыре недели. Результаты исследования показали, что показатели внутренней мотивации отличаются большей стабильностью, чем показатели внешней [7].

Надежность шкал альфы Кронбаха составила для познавательной мотивации 0,91, для мотивации достижения 0,89, для интроецированной 0,76 и экстернальной мотивации 0,71 и для амотивации 0,84 [7].

И хоть вновь наблюдаются некие погрешности со стороны показателей внешней мотивации, однако в целом ШАМ представляется валидным.

В ходе исследования общей академической мотивации было опрошено 95 учащихся «Школы № 16 г. Благовещенска», которым предстояло отметить, насколько они согласны с представленными высказываниями (20 утверждений в первой части опросника), и которым нужно было ответить на 6 вопросов во второй части.

Учащиеся 8-х классов были представлены 20 % (19 респондентов), 14,7 % (14 респондентов) – учащиеся 9-х классов, 41,1 % (41 респондент) опрошенных – учащиеся 10 классов, 22,1 % (21 респондент) – ученики 11-х классов.

Среди них было 57,9 % представителей женского пола и 42,1 % – мужского.

Интерпретация краткой версии (список утверждений представлен в ПРИЛОЖЕНИИ А).

Познавательная мотивация – 1, 6, 11, 16;

Мотивация достижения – 2, 7, 12, 17;

Интроецированная мотивация – 3, 8, 13, 18;

Экстернальная мотивация – 4, 9, 14, 19;

Амотивация – 5, 10, 15, 20.

Анализируя познавательную шкалу мотивации, можно отметить, что от 35 % вплоть до 45 % респондентов не уверены в том, получают ли они удовольствие от самого процесса познания или нет.

Ситуация проясняется, когда уточняются детали сообщения «мне нравится учиться, потому что это интересно» – 16,8 % отметили, что утверждение скорее не соответствует их внутреннему состоянию. При этом в схожем вопросе «мне интересно учиться» процент был гораздо ниже – всего 8,4 %. Такие показатели свидетельствуют о том, что некоторые люди учатся не потому, что они хотят это делать. Они исходят из внешней, а не из внутренней мотивации.

В остальном динамика представилась довольно положительной – от 11 до 15 % учатся, потому что их радует процесс изучения всего нового и от 26 до 33 % отметили, что описание, представленное в утверждениях, им близко (было набрано 4 балла из 5).

Некая неопределенность сохраняется и при изучении мотивации достижения. Респонденты не уверены, насколько их привлекает сложность задания, ощущение брошенного вызова. Разброс в десять баллов сохранился и в этой шкале – от 29,5 % до 40 %. Четверть опрошиваемых (от 15,8 до 22,1 %) отметила, что поиск сложных задач скорее не соответствует кругу их интересов. Десятая часть (от 6,3 до 15,8 %) нашла такой способ времяпрепровождения и вовсе безынтесным. Доля участников, выбравших вариант ответа «скорее соответствует» лежит в диапазоне от 22,1 до 26,3 %.

Кажется любопытным, что последний вариант ответа «вполне соответствует» возрастал от меньшего к большему, от первого вопроса к последнему в этой категории, от 8,4 до 13,7. Вероятно, это связано с тем, что описание качеств каждый раз расширялось, конечная формулировка выглядела как «я просто люблю учиться, решать сложные задачи и чувствовать себя компетентным(ой)» и, благодаря такому изменению, респондентам стало проще ассоциировать себя с характеристикой.

Внешняя мотивация превалирует над внутренней, что выяснилось из следующих двух шкал – интроецированной и экстернальной. По интроецированной шкале 29,5 % опрошенных на утверждение «мне стыдно плохо учиться» выбрали вариант «вполне соответствует», 16,8 % «скорее соответствует». То есть практически половина респондентов учатся из-за давления общества, в котором они находятся – фактического или ощущаемого. Около 30,6 % выбрали варианты «совсем не соответствует» и «скорее не соответствует» и 22,1 % решили остаться посередине, «нечто среднее».

Однако «стыдно плохо учиться» не соответствует «должен посещать занятия и учиться», что видно при рассмотрении 18 вопроса. Динамика изменилась: 44,2 % выбрали «нечто среднее», 24,2 % – «скорее соответствует»,

13,7 % – «вполне соответствует», 7,4 % – «скорее не соответствует» и 10,5 % – совсем не соответствует». Учащиеся не уверены, приравнивается ли посещаемость к знаниям, из-за этого 44,2 % предпочли выбрать золотую середину в ответах. Вопрос 13 схож с вопросом 18, изменения в процентах незначительны.

Около 43,2 % заставляет учиться совесть (варианты «вполне соответствует» и «скорее соответствует»), 29,4 % не зависят от внутреннего регулятора поведения («совсем не соответствует» и «скорее не соответствует»), 27,4 % выбрали «нечто среднее».

Осуждения близких людей боятся 34,8 % опрошенных (варианты «вполне соответствует» и «скорее соответствует»), чуть больше 36,8 % не заботятся о мнении окружающих («совсем не соответствует» и «скорее не соответствует»), 18,9 % балансируют между двумя гранями.

Возможных проблем с родителями и учителям пытаются избежать 40 % (варианты «вполне соответствует» и «скорее соответствует»), 33,7 % не слишком переживают («совсем не соответствует» и «скорее не соответствует»), 26,3 % испытывают «нечто среднее».

Гораздо больший процент учащихся (57,9 %) беспокоится из-за своего будущего и потому стараются учиться (варианты «вполне соответствует» и «скорее соответствует»), 22,1 % не волнуются по этому поводу («совсем не соответствует» и «скорее не соответствует»), 20 % выбрали вариант «нечто среднее».

Посещаемость волнует учащихся в примерно равных пропорциях: 31,5 % учащихся предпочли варианты «вполне соответствует» и «скорее соответствует», 32,6 % – «совсем не соответствует» и «скорее не соответствует», 35,8 % – «нечто среднее».

По шкале амотивации респонденты набрали низкие баллы по сравнению с другими шкалами. Почти половина опрошенных понимают цели своего обучения, и потому не согласны с утверждениями 5, 10, 15, 20 (от 44,2 до 49,5

%), четверть согласилась с утверждениями (от 20 до 25,2 %). Большой разброс был представлен в варианте «нечто среднее» (от 25,3 до 35,8 %).

Сильно повысился процент ответов (29,5 %) в варианте «совсем не соответствует» в десятом утверждении «раньше я понимал(а), зачем учусь, а теперь не уверен(а), стоит ли продолжать». Многие обучающиеся точно знают причину своего обучения, будь то давление со стороны или внутренние причины, они не задаются вопросом, зачем они это делают.

Итак, чтобы выяснить, какая мотивация превалирует у учащихся общеобразовательной школы № 16, необходимо вывести среднее значение для совокупности параметров «вполне соответствует» и «скорее соответствует» по каждой из шкал.

Познавательная мотивация: $(42,1 + 36,8 + 48,4 + 40) / 4 = 41,8$.

Мотивация достижения: $(31,6 + 32,6 + 38,9 + 40) / 4 = 35,8$.

Интроецированная мотивация: $(46,3 + 43,2 + 36,8 + 37,9) / 4 = 41$.

Экстернальная мотивация: $(31,5 + 40 + 34,8 + 57,4) / 4 = 41$.

Амотивация: $(22,1 + 25,2 + 23,1 + 20) / 4 = 22,6$.

По результатам проведения подсчетов можно сказать, что при обучении учащиеся школы № 16 руководствуются познавательной, интроецированной и экстернальной мотивацией, в меньшей степени мотивацией достижения. Внешняя мотивация немного превалирует над внутренней. Амотивация слабо выражена.

Внутренняя мотивация по большей части опирается на радость от познания нового (48,4 %), интерес к обучению (42,1 % и 36,8 %), удовольствие от изучения нового материала на занятиях (40 %), чувство собственной компетентности (40 %), любовь к прикладыванию интеллектуальных усилий (38,9 %), любовь к решению трудных задач (32,6 % и 31,5 %).

Внешняя мотивация исходит из беспокойства из-за грядущего будущего (57,9 %), ощущения стыда за плохую учебу (46,3 %), угрызений совести (43,2 %), избегания проблем с родителями и учителями (40 %), чувства долга за посещение

и учебные обязанности (37,9 % и 36,8 %), боязни осуждения близких (34,8 %), самого факта посещаемости (31,5 %).

Амотивация рождена из сомнений относительно нужности дальнейшего обучения (25,2 % и 23,1 %), ощущения траты собственного времени (22,1 %), привычки (20 %).

Во второй части исследования была поставлена цель выявить текущий уровень мотивации школьников к изучению ИЯ, их удовлетворенности учебной программой, и какие изменения в общеобразовательной системе, касающихся уроков ИЯ, они хотели бы видеть.

Во второй части опросника было введено шесть вопросов (см. в продолжении ПРИЛОЖЕНИЯ А).

В первом вопросе 77,9 % учащихся указали, что им нравится изучение ИЯ (варианты «да, определенно» и «скорее да»). У 11,6 % возникли затруднения с ответом, 10,5 % отметили варианты «скорее нет» и «точно нет».

Про конкретизации вопроса (вопрос № 2 – «нравится ли вам изучать иностранный язык в рамках школьной программы?») динамика претерпела сильные изменения. Лишь 35,8 % учащихся подтвердили, что в таких условиях их интерес все еще сохраняется (варианты «да, определенно» и «скорее да»), около 26,3 % выбрали пункт «затрудняюсь с ответом», 10,5 % предпочли «скорее нет», 27,4 % – «точно нет».

В третьем вопросе респондентам разрешалось выбрать несколько вариантов ответа. Так уроки иностранного языка можно улучшить посредством добавления интерактивных элементов – так считают 57,9 % опрошенных, большую наглядность хотят видеть 54,7 % учащихся, игровую форму работы 51,6 %, групповую работу 29,5 % учеников. В варианте «другое» было предложено ввести практику с носителем языка.

В четвертом и пятом вопросах предлагалась оценить интерес к изучению ИЯ, если образовательный процесс будет основан на прохождении компьютерной игры и выполнении заданий по ней. На четвертый вопрос 73,7 %

опрошенных ответили «да, определенно» и «скорее да», 11,6 % затруднились с ответом, 14,7% ответили «скорее нет» и «точно нет».

На пятый вопрос «как часто следует проводить такие занятия?» 48,4 % – «1-2 раза в неделю», 15,8 % – «1-2 раза в месяц», 14,7 % ответили «ежедневно» и столько же «3-4 раза в месяц», 3,2 % – «1-2 раза в триместр», 2,2 % – «другое», 1,1 % – «раз в полгода».

Исходя из полученных данных, можно прийти к выводу, что в целом учащимся интересно изучение ИЯ, но прослеживается общий уровень неудовлетворенности построением образовательного процесса в рамках школьной программы.

Однако идеи по поводу улучшения существующей системы учащиеся не выдвигают (исключение – практика с носителем – предложил один учащийся), лишь соглашаются с уже имеющимися предложениями: введение интерактивности, наглядности, игровых элементов и групповой формы работы.

Учащихся интересует в высокой степени возможность введения цифровых игр в образовательных процесс (73,3 %), и они благосклонны к частому использованию данного нововведения (48,4 % проголосовали за проведение таких занятий 1-2 раза в неделю).

Также учащихся попросили оценить их уровень владения ИЯ. Результаты представлены в таблице 2.

Таблица 2 – Уровень владения ИЯ среди обучающихся школы № 16

Уровень языка	Процент обучающихся
A1	15,8
A2	25,3
B1	36,8
B2	14,7
C1	5,3
C2	2,1

Данные показатели не следует принимать за истину, поскольку они отражают внутренние ощущения учащихся, а не их действительный уровень языка.

Детализировано таблицу 2 можно представить следующим образом:

A1: 3 респондента из 8-х классов, 2 респондента из 9-х, 6 респондентов из 10-х классов и 4 респондента из 11-х классов.

A2: 7 респондентов из 8-х классов, 4 респондента из 9-х классов, 9 респондентов из 10-х классов, 4 респондента из 11-х классов.

B1: 6 респондентов и 8-х классов, 6 респондентов из 9-х классов, 17 респондентов из 10-х классов, 6 респондентов из 11-х классов.

B2: 2 респондента из 8-х классов, 1 респондент из 9-х классов, 6 респондентов из 10-х классов, 5 респондентов из 11-х классов.

C1: 1 респондент из 8-го класса, 1 респондент из 9-го, 1 респондент из 10-го класса и 2 респондента из 11-х классов.

C2: 2 респондента из 10-х классов.

Можно заключить, что средний уровень владения ИЯ в 8-х классах находится на уровнях A2-B1, в 9-х – B1, в 10-х и 11-х – A1-B2 с преобладающим B1.

Присутствие низкого уровня обученности в старших классах (A1-A2) еще раз подчеркивает, что образовательная система неэффективна и нуждается в переработках, как содержания учебного материала, так и формы проведения занятий.

2.2 Использование цифровых значков на образовательной платформе Moodle

Цифровые значки являются показателем того, что обучающийся достиг поставленной цели, выполнил определенные условия или завершил ряд задач в образовательном процессе, происходящем в интернет-среде [35]. Значки наряду с баллами и таблицей лидеров входят в число основных компонентов геймифицированной системы, так как они обладают рядом существенных преимуществ: *адаптивность* – бейджи могут быть использованы на всех

уровнях и во всех сферах образования ввиду своей универсальности; *мотивационный аспект* – обучающимся порой достаточно сложно сохранить мотивацию в течение всего учебного пути. Чтобы помочь им оставаться мотивированными в течение долгого периода времени, можно разбить образовательный курс на небольшие ступени, по завершению которых дети будут получать значки. Таким образом, учащиеся будут всегда получать похвалу за свои усилия, что будет их подталкивать к дальнейшей работе [13]; *признание и вознаграждение* – можно внедрить цифровые значки в систему образования таким образом, чтобы определенные бейджи равнялись нескольким баллам. Обучающиеся зарабатывают эти баллы, а затем используют их для покупки вознаграждений (освобождение от домашних заданий, льготные баллы в тесте, зачет автоматом). Виртуальная валюта и система поощрений игрофицируют обучение еще больше и делают образовательный процесс увлекательнее [48]; *наглядная аналитика* – преподаватель может отслеживать, какие части курса выполняются с большим интересом, а какие с меньшим и в соответствии с этим он может оценить востребованность выдаваемого образовательного материала, изучить динамику и закономерности в выполнении определенных заданий и лучше контролировать учебный процесс.

Цифровые значки являются одним из инструментов образовательной платформы Moodle. И для их успешного использования *игропедагогу необходимо*: создать изображение, описание и название для каждого бейджа; разработать критерии, в соответствии с которыми обучающиеся будут получать бейджи; разработать балльную систему для каждого значка, то есть сколько баллов может дать тот или иной значок; определить награды, которые можно будет приобрести за значки; решить будут ли выдаваться бейджи автоматически системой или педагог будет назначать их индивидуально; дать обучающимся подробную информацию о том, как работает система значков; определить сроки действия значков (рисунок 4).

С учетом этих задач была разработана игрофицированная система по производству Шарлотты Линк «Der Verehrer». Роман был разделен на

шестнадцать заданий, которые включают в себя несколько глав. Обучающиеся могут получить значок за выполнение любого из этих шестнадцати заданий.

Процесс выдачи значков является автоматизированным, за исключением выдачи специальных очков, а их действие является бессрочным. Однако баллы можно потратить только в том учебном промежутке, когда обучающиеся будут работать с данным романом.

Также за посещение всех занятий, посвященных проработке данной книги, дается еще четыре балла. Таким образом, количество баллов возможно увеличить до сорока двух. Дети могут потратить эти баллы на различные вознаграждения, которые предлагаются нашей системой. За восемь баллов ученики получают право пораньше уйти с занятия на пятнадцать минут. За пятнадцать баллов ученикам разрешается переписать одну контрольную работу.



Рисунок 4 – Задачи педагога при разработке значков


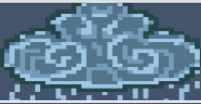
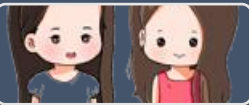


За двадцать пять баллов обучающиеся могут получить плюс один балл во время написания контрольной работы при условии оценивания по пятибалльной

шкале. И самое высокое вознаграждение можно приобрести за тридцать пять баллов – небольшая помощь педагога на экзамене, которая не будет учитываться при выставлении оценки (таблица 3).

Таблица 3 – Система вознаграждений

Баллы	Награды
8 баллов	Разрешение покинуть занятие на 15 минут раньше
15 баллов	Возможность переписывания одной контрольной работы
25 баллов	Плюс один балл за написание контрольной работы
35 баллов	Помощь педагога на экзамене в виде нескольких подсказок

Итак, было разработано *шестнадцать бейджиков*, согласно намеченному плану, придумано для каждого название и описание в соответствии с содержанием заданий, а также подобраны картинки (рисунок 5).

	Der Anfang Sie haben die Hauptfiguren des Buches getroffen.
	Die Wolken ziehen auf Es ist immer schwer, geliebte Menschen zu verlieren.
	Die Geschichte von Schwestern Sie haben die Geschichte von der anderen Seite gesehen.
	Die Adventszeit Aber Robert meldet sich nicht.
	Die Liebe blühte auf Aber sie tickt nicht so richtig.

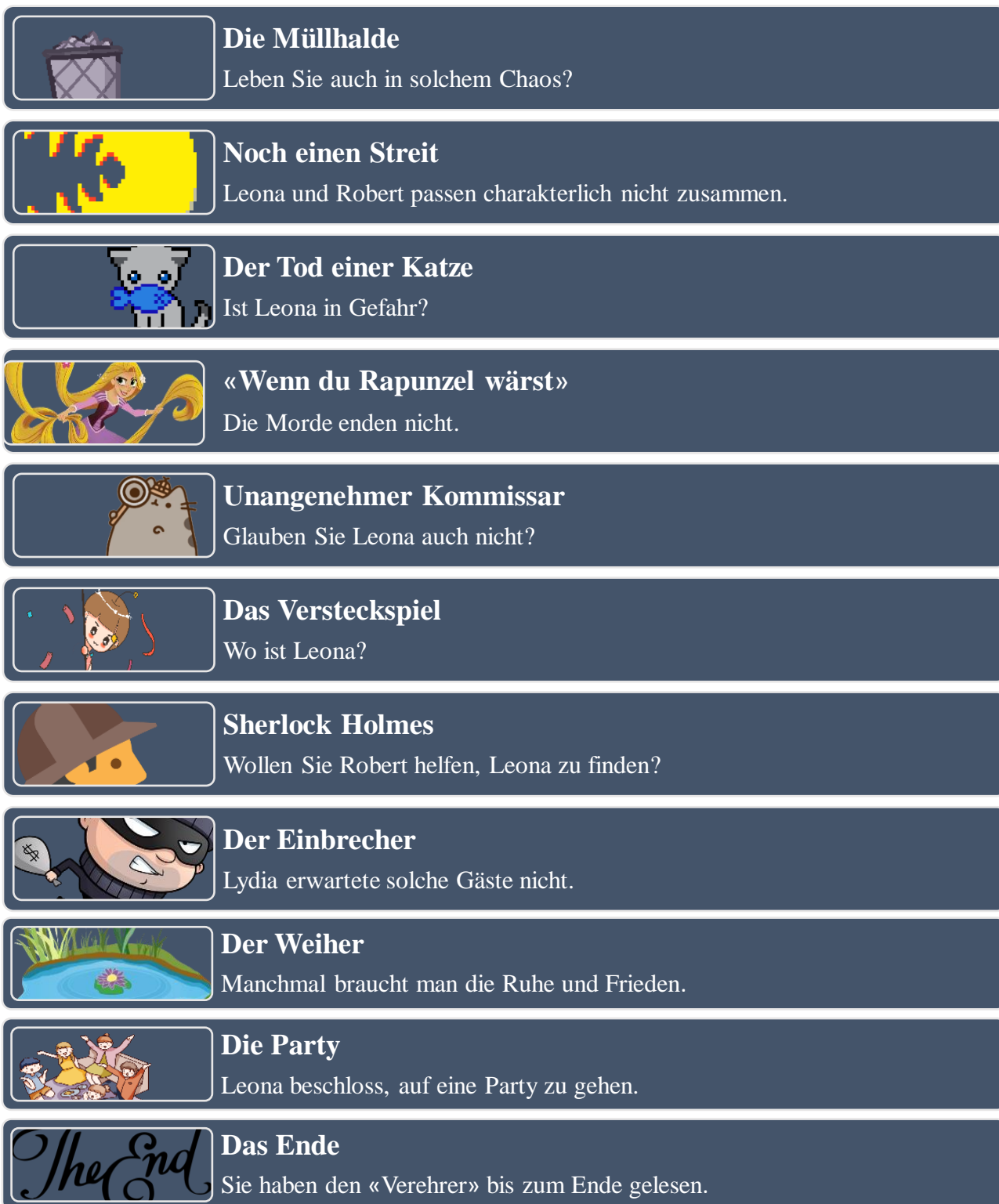


Рисунок 5 – Значки к произведению «Der Verehrer»

Дополнительно были созданы бейджики для компьютерной игры «Deponia» от издателя Daedalic Entertainment (значки к игре представлены в ПРИЛОЖЕНИИ Б), которые также могут использоваться игропедагогами для фиксации достижений учащихся и для внедрения игрофицированной системы.

Согласно пирамиде элементов, наша разработка содержит следующие игровые элементы: ограничения, хронология и прогрессия учащихся (*составляющие динамики*); вознаграждение, обратная связь, вызовы (*составляющие механики*); виртуальная валюта и значки (*составляющие компонентов*).

Таким образом, можно сделать вывод, что игрофикация открыла нам новые перспективы для развития системы образования и увеличила сферу возможностей игропедагога. Теперь помимо интерактивных обучающих упражнений с игровыми элементами, преподаватели могут использовать геймифицированную цифровую систему, позволяющую обучать детей, когда и где угодно.

Цифровые бейджи при этом могут стать первым шагом в модернизации образовательного процесса в интернет-пространстве

2.3 Критерии отбора и содержание используемой цифровой игры

При выборе цифровой игры, на которой будет построено игровое обучение, следует ориентироваться на следующие критерии:

– компьютерная игра должна являться продуктом немецких разработчиков или же перевод данной игры должен быть выполнен профессиональной компанией, чтобы содержание цифровой игры было как можно более аутентичным;

– игра должна быть наполнена диалогами, описаниями, рассуждениями, книгами и другой текстовой составляющей. Компьютерные игры, в которых пользователи могут в течение часа не прочитать ни одной строчки, игровому обучению иностранным языкам не подходят;

– лексика в цифровой игре должна быть насыщенной, разнообразной, соответствующей уровню знания иностранного языка;

– цифровая игра должна быть проста для освоения, она не должна требовать от пользователей каких-либо специальных навыков или большого игрового опыта;

– игра должна быть озвучена носителем языка для того, чтобы изучаемый материал воспринимался не только через зрительный канал, но и через слуховой, а также для совершенствования аудитивных навыков и правильного произношения;

– диалоги и описания не должны проигрываться слишком быстро, у обучающихся должна быть возможность перечитывать хотя бы некоторый текстовый материал для лучшего понимания происходящего в игре;

– игра не должна быть выпущена сроком более пятнадцати лет назад (в идеале – не более пяти). Если следовать этому критерию, то количество устаревших, малоиспользуемых лексических единиц можно свести до минимума;

– игра не должна быть требовательной к параметрам компьютеров пользователей. У каждого обучающегося должна быть возможность получить доступ к ней. В ином случае учебное заведение должно быть способно предоставить эту возможность обучающемуся;

– игра не должна содержать неприемлемый контент (информационное содержание), который способен навредить психическому, эмоциональному здоровью человека или будет способствовать агрессивному, неадекватному поведению обучающихся, возникновению зависимости от игры.

В соответствии с данными критериями была выбрана цифровая игра под названием «Deronia», которая является одним из самых популярных продуктов, созданных немецкими разработчиками. Deronia является point-and-click квестом (приключенческой игрой), разработанным компанией Daedalic Entertainment в 2012 году. Компьютерные игры в жанре **квест** предполагают решение пользователем различных головоломок и задач, необходимых, для дальнейшего продвижения по сюжету игры, общение с неигровыми персонажами, а также изучение мира путем взаимодействия с ним [34]. Метод **point and click** же предполагает использование компьютерной мыши для наведения курсора на определенный предмет, дальнейшее нажатие кнопки мыши и взаимодействие с игровым миром через это действие. То есть сложность освоения данного метода

игры является минимальной, так как не задействует широкого арсенала средств и клавиш. Пользователь нуждается лишь в наличии и в использовании мыши.

Компьютерная игра повествует о приключениях Руфуса, неудачливого изобретателя, который живет на планете, покрытой тоннами мусора. Он мечтает выбраться из Депонии и попасть в Элизиум, где живут состоятельные и успешные люди, которые не знают ни горестей, ни трудностей. И в реализации данной мечты Руфусу помогает игрок. Игра в особенности примечательна тем, что она сочетает в себе интригующий сюжет, живой юмор и колоритных персонажей, благодаря которым и строится атмосферный мир Депонии [32].

После выбора цифровой игры, началась работа над заданиями, целью которых является развитие и совершенствование навыков устной речи; расширение словарного запаса и закрепление грамматического материала; развитие творческого и критического мышления. Разработка состоит из 5 глав, каждая глава поделена на три составляющие – список лексики, которую необходимо усвоить, упражнения на языковое освоение игры и упражнения на освоение содержания игры (ПРИЛОЖЕНИЕ В).

Упражнения на языковое освоение игры включают в себя: упражнения на перевод с русского языка на немецкий, а также с немецкого на русский; определение управления глаголов и написание примеров с их использованием; составление ситуаций с использованием изучаемой лексики; поиск синонимов к различным словосочетаниям и словам; объяснение идиом и словосочетаний на иностранном языке; завершение предложений по контексту; вставление слов в пропуски в текстах, а также дальнейший их творческий перевод и фонетически верное прочтение; объяснение многозначности некоторых слов на собственных примерах; нахождение предложений с сослагательным наклонением в игре и определение функций данного типа наклонения на конкретных примерах; различные творческие задания, вроде составления полноценного письма, которое получил Руфус или написания рецепта для Гоал, который поможет ей проснуться. Упражнения на освоение содержания игры содержат: различные вопросы для дискуссии, пересказа и описания предметов, персонажей и их

поступков в игре; ситуации, в которых обучающиеся примеряют на себя образ определенных персонажей и разыгрывают диалог между собой.

Также в начале каждой главы даются наименования ключевых персонажей, мест действия событий и описывается главная цель игрока для облегчения понимания происходящего обучающимися. В конце каждой главы пользователям предоставляются иллюстративные материалы с основными моментами игры. Иллюстрации были добавлены с той целью, чтобы убедиться, что игроки не упустят важных моментов, которые необходимы для успешного выполнения разработок.

В качестве награды за труды можно использовать либо сладкие поощрительные призы, вроде конфет, либо выдавать игрокам значки, которые добавляют им 0,5 баллов на контрольной работе.

Также был составлен небольшой список рекомендаций, которому обучающимся необходимо следовать для более эффективной работы с разработками.

Рекомендации

Если обучающиеся не уверены в том, прошли они необходимый эпизод или нет, они всегда могут посмотреть ключевые моменты в конце главы.

Перед тем, как приступить к работе со второй и третьей частью главы обучающимся необходимо убедиться, что *все слова в списке лексики являются знакомыми*. Если ученик не знает каких-либо слов, ему необходимо перевести их при помощи словаря и посмотреть их применение в контексте. В дальнейшем в процессе выполнения разработки обучающиеся должны убедиться, что их перевод совпадает со значением, которое употребляется в игре.

Перевод предложений, который необходимо осуществить в соответствии с заданием, следует проводить с использованием лексики, употребляемой в игре. Однако не возбраняется, если обучающийся самостоятельно переведет данный отрывок, используя известную ему лексику.

Упражнения на освоение содержания игры выполняются в классе. В рамках домашней работы обучающимся необходимо лишь ознакомиться с

выданными заданиями, обратить особое внимание на вопросы, которые поднимаются в игре и составить небольшой план ответа на вопрос.

Таким образом, цифровые игры обладают следующим рядом преимуществ: они обеспечивают высокую мотивированность обучающихся на протяжении всего изучения иностранного языка; способствуют эффективному запоминанию языковых единиц через образность, звуковое сопровождение и интерактивность игрового процесса; развивают навыки устной речи и некоторые гибкие навыки.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В теоретической части данной работы были выведены дефиниции для ряда понятий, была изучена сущность и принципы игрового обучения, были исследованы трудности, возникающие при применении цифровой игропедагогики, цифровизации, и ее влияние на различные сферы общества и на психологическое и физическое благополучие молодого поколения, были выявлены элементы игр (динамика, механика, компоненты), опираясь на которые, игропедагог может создать собственную игрофицированную систему, были изучены антагонистические игры и игры с ненулевой суммой, было изучено чтение как вид речевой деятельности, а также выявлены особенности применения цифровой игропедагогики при обучении изучающему чтению старших школьников.

В практической части исследовательской работы было проведено анкетирование среди школьников 8-11 классов «Школа № 16 г. Благовещенска им. Героя Советского Союза летчика-космонавта А.А. Леонова», направленное на выявление уровня общей академической мотивации и мотивации к изучению ИЯ, были отобраны игры с ненулевой суммой, опирающиеся на пирамиду элементов и отвечающие общедидактическим принципам, была создана система бейджей и игрофицированная система, позволяющая создать ясную политику выдачи бейджиков, были разработаны критерии по отбору цифровой игры, согласно выведенным критериям, была выбрана компьютерная игра «Deronia» и на ее базе была создана учебно-методическая разработка, которая может быть в дальнейшем интегрирована в практику преподавания с целью повышения эффективности обучения.

Исходя из проделанной работы, можно прийти к выводу, что **ключевыми особенностями** применения цифровой игропедагогики при обучении изучающему чтению старших школьников являются:

– незаменимость игр в VUCA-мире, поскольку они позволяют апробировать всевозможные решения без реальных рисков. Они дают шанс обернуть время вспять и проанализировать конкретную ситуацию с разных сторон. Игры развивают креативность, благодаря нестандартным задачам, встающим на пути игрока;

– ориентированность игропедагога на общедидактические и общеметодические принципы обучения, даже в условиях возникновения новых методов обучения и воспитания учащихся;

– геймификация проявляет себя как наиболее эффективный метод обучения в ситуациях, когда она модифицирует учебный процесс, но не заменяет его полностью;

– умение отличать схожие по ключевому признаку (игра) понятия при применении цифровой игропедагогики, такие как: обучение, основанное на играх, бейджификация, цифровые и настольные игры, серьезные игры и игровой дизайн, чтобы уметь грамотно строить образовательный процесс и использовать такие игровые элементы как динамика, механика и компоненты тогда, когда это действительно необходимо;

– предпочтительность игр с ненулевой суммой, так как они основываются на взаимовыручке, сотрудничестве и доверии, в отличие от игр с антагонистической системой;

– обучение, основанное на играх, не является заменой традиционного метода преподавания, а выступает как дополнительное средство работы с учащимися;

– игровое обучение связано с определенными рисками: при неправильно организованном процессе обучения, при нарушении баланса между классическим методом преподавания и инновационным, учащиеся могут столкнуться со многими негативными факторами, сопровождающими игры – отвлечения от академической цели, смешения реального мира с виртуальным (когда пользователь начинает переносить приобретенный опыт с игровой действительности на реальную жизнь во всех ситуациях, даже, казалось бы,

совершенно абсурдных) до возникновения проблем как с психологическим, так и с физическим здоровьем;

– наличие высокой степени увлекательности процесса чтения, чтобы учащиеся могли извлечь для себя максимальную пользу от прочитанного. Цифровая игропедагогика справляется с этим условием, поскольку ее ключевым компонентом является интерактивность, способствующая высокой степени погружения в образовательный процесс;

– самый интересный текст может быть испорчен скучными и неуместными вопросами, самое банальное сообщение можно сделать действительно захватывающим при помощи творческих и сложных заданий;

– изучающее чтение позволяет направить внимание обучающихся на грамматические формы и лексическую составляющую языка;

– заинтересованность учащихся в изучении ИЯ, но не в рамках школьной программы. Система образования неэффективна, поскольку об этом свидетельствует низкий уровень обученности (уровни А1-А2) в старших классах. Ученики бы хотели видеть больше интерактивности, наглядности и игровых форм работы на уроках ИЯ. 73,7 % учащихся с энтузиазмом восприняли предложение ввести на регулярной, но не ежедневной основе, уроки, построенные на методах цифровой игропедагогики;

– бейджификация является хорошим инструментом аналитики, позволяющим отслеживать востребованность того или иного учебного материала;

– бейджи позволяют поддерживать высокий уровень заинтересованности и вовлеченности учащихся на протяжении всего учебного года за счет системы признания и вознаграждения;

– цифровые игры поощряют учащихся к независимым исследованиям, представленных в игре явлений и событий;

– цифровые игры ставят игроков в позицию «эффективность превыше компетентности», что позволяет им действовать и лишь потом обзаводиться необходимыми навыками. Такой подход является незаменимым при изучении

ИЯ, поскольку навыки говорения приходят в процессе производства речевых высказываний, которые, на первых порах, далеки от совершенства в плане грамматики и смысловой наполненности.

Таким образом, можно с уверенностью утверждать, что все поставленные задачи были выполнены, а в процессе исследования данной темы была подтверждена выдвинутая гипотеза.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1 Азимов, Э.Г. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Э.Г. Азимов, А.Н. Щукин. – М. : Издательство ИКАР, 2009. – 448 с.

2 Атлас новых профессий 3.0. / под ред. Д. Варламовой, Д. Судакова. – М. : Интеллектуальная Литература, 2020. – 456 с.

3 Бим-Бад, Б.М. История и теория педагогики. Очерки: учебное пособие для вузов / Б.М. Бим-Бад. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство Юрайт, 2021. – 253 с.

4 Бочавер, А.А. Благополучие детей в цифровую эпоху: докл. к XX Апр. междунар. науч. конф. по проблемам развития экономики и общества / А.А. Бочавер [и др.]. – М. : Изд. дом Высшей школы экономики, 2019. – 34 с.

5 Вопросы методики преподавания иностранных языков / под ред. В.И. Барановой, А.А. Бейзе. – Тула : Издательство Тул. гос. ин-та, 1967. – 259 с.

6 Геймификация – мощная вещь [Электронный ресурс]. – 13.06.2021. – Режим доступа : <http://www.edutainme.ru/post/geymifikatsiya-moshchnaya-veshch/>. – 12.06.2023.

7 Гордеева, Т.О. Опросник «Шкалы академической мотивации» / Т.О. Гордеева, О.А. Сычев, Е.Н. Осин. – М. : Изд. дом Высшей школы экономики, 2014. – 128 с.

8 Даниловцева, Е.Р. Теория игр. Основные понятия: Текст лекций / Е.Р. Даниловцева, В.Г. Фарафонов Г.Н. – СПб. : СПбГУАП, 2003. – 36 с.

9 Доклады Башкирского университета / под ред. Р. З. Мурясова. – Уфа : Изд-во Башкир. гос. ун-та, 2018. – 161 с.

10 Ибрагимова, З.Н. The role of reading in the process of foreign language teaching / З.Н. Ибрагимова. // Филология и лингвистика в современном мире : материалы I Междунар. науч. конф. – М. : Буки-Веди, 2017. – С. 83–85.

11 Игра с нулевой суммой // Финансовая энциклопедия [Электронный ресурс]. – 27.06.2021. – Режим доступа : <https://nesrakonk.ru/zero-sumgame/>. – 25.05.2021.

12 Идрисова, А. Игровые элементы геймификации [Электронный ресурс] / А. Идрисова // Журнал Сколки : офиц. сайт. – 16.01.2021. – Режим доступа : <https://skolki-project.com/blog/igrovie-elementy-geimifikacii>. – 12.06.2023.

13 ИИТО ЮНЕСКО. Открытые бейджи: признание и подтверждение результатов обучения при помощи цифровых технологий [Электронный ресурс]. – 13.01.2020. – Режим доступа : <https://iite.unesco.org/ru/highlights/otkrytye-bejdzhi-priznanie-i-podtverzhdnie-rezultatov-obucheniya-pri-pomoshhi-tsifrovyyh-tehnologij/>. – 12.06.2023.

14 Интервью с канд. педагогических наук, игропрактиком Екатериной Кудрявцевой [Электронный ресурс]. – 08.04.2021. – Режим доступа : https://skillbox.ru/media/education/v_nastoyashchey_igre_net_oshibok_intervyu_s_ekspertom_po_igropedagogike/. – 12.06.2023.

15 Комиссаров, А.А. Игропедагогика: применение игровых методов на уроке [Электронный ресурс] / А.А. Комиссаров. – 01.10.2015. – Режим доступа : <https://gimc.ru/content/vebinar-igropedagogika-primenenie-igrovyyh-metodov-na-urokah>. – 12.06.2023.

16 Лихачев, Б.Т. Педагогика : курс лекций / Б.Т. Лихачев. – М. : Гуманитар, изд. центр ВЛАДОС, 2010. – 647 с.

17 Менциев, А.У. Влияние цифровизации на традиционные методы образования в условиях пандемии COVID-19 / А.У. Менциев // Педагогический журнал. – 2020. – № 2А. – С. 246–252.

18 Методика обучения иностранным языкам / под ред. Д.Ф. Хакимянова. – Казань : КФУ, 2016. – 189 с.

19 Методика обучения иностранным языкам: традиции и современность / под ред. А.А. Миролубова. – Обнинск : Титул, 2010. – 464 с.

20 Мультимедийная журналистика: учебник для вузов / под общ. ред. А.Г. Качкаевой, С.А. Шомовой. – М. : Изд. дом Высшей школы экономики, 2017. – 413 с.

21 Научно-технические ведомости / под ред. В.Е. Чернявской, А.А. Петрович. – СПб. : СПбГПУ, 2011. – 366 с.

22 Ногалес, К. Урок 2: Игровые элементы геймификации [Электронный ресурс] // 4brain : офиц. сайт. – 19.02.2021 – Режим доступа : <https://4brain.ru/gamification/igrovyje-jelementy.php#2>. – 12.06.2023.

23 Олейник, Ю.П. Игрофикация в образовании: к вопросу об определении понятия [Электронный ресурс] / Ю.П. Олейник // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 3. – Режим доступа : <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20103>. – 12.06.2023.

24 Робб, Э. Что такое состояние потока и как в него войти [Электронный ресурс] // BBC News : офиц. сайт. – 06.02.2019. – Режим доступа : <https://www.bbc.com/ukrainian/vert-cap-russian-47145402>. – 12.06.2023.

25 Сопова, Е. Технологии интерактивного обучения на уроках иностранного языка [Электронный ресурс] / I-YAZYKI.RU : офиц. сайт. – 22.03.2013. – Режим доступа : <http://iyazyki.prosv.ru/2013/03/interactive-language/>. – 12.06.2023.

26 Трубицина, О.И. Методика обучения иностранному языку: учебное пособие для среднего профессионального образования / О.И. Трубицина [и др.]. – М. : Издательство Юрайт, 2021. – 384 с.

27 Шакирова, А.А. Принципы обучения иностранному языку [Электронный ресурс] / А.А. Шакирова // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1. – Режим доступа : <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=18324>. – 12.06.2023.

28 Шевчук, М. Какой бывает геймификация и при каких условиях она дает результат [Электронный ресурс] / РБК Тренды : офиц. сайт. – 21.04.2021. – Режим доступа : <https://trends.rbc.ru/trends/education/60800c499a794722351ccf29>. – 12.06.2023.

29 Bacon, F. Of Studies by Francis Bacon / F. Bacon [Электронный ресурс]. – Режим доступа : https://gyansanchay.csjmu.ac.in/wp-content/uploads/2022/10/Bacon_-Of-Studies.pdf. – 12.06.2023.

30 Blogs.ubc.ca [Электронный ресурс] : офиц. сайт. – 15.10.2013. – Режим доступа : <https://blogs.ubc.ca/gamebasedlearning/theory-and-criticism/>. – 12.06.2023.

31 Brown, H.D. Principles of Language Learning and Teaching (6th Edition) / H.D. Brown. – England : Pearson Longman, 2014. – 416 p.

32 Daedalic.com : Daedalic Entertainment [Электронный ресурс] : офиц. сайт. – 27.01.2012. – Режим доступа : <https://www.daedalic.com/deponia>. – 12.06.2023.

33 Deterding, S. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining «Gamification» [Электронный ресурс] / S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled. – 2011. – Режим доступа : <https://kiosov.pro/assets/docs/gamification/From-Game-Design-Elements-to-Gamefulness.pdf>. – 12.06.2023.

34 Dic.academic.ru [Электронный ресурс] : офиц. сайт. – 24.06.2009. – Режим доступа : <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/121518>. – 12.06.2023.

35 Digital Badges – What They Are, How They Work and What They Mean [Электронный ресурс]. – 18.01.2021. – Режим доступа : <https://www.edalex.com/guides/digital-badges-what-they-are-how-they-work-what-they-mean>. – 12.06.2023.

36 Gantenhammer, D. 12 fun speaking games for language learners [Электронный ресурс] / D. Gantenhammer. – 12.11.2015. – Режим доступа : <https://www.edutopia.org/discussion/12-fun-speaking-games-language-learners>. – 12.06.2023.

37 Gee, J.P. Good Video Games and Good Learning: Collected Essays on Video Games, Learning and Literacy / J.P. Gee. – New York : Peter Lang, 2007. – 194 p.

38 Hanif, a.F. Game-based Learning and Gamification: Searching for Definitions [Электронный ресурс] / a.F. Hanif. – 22.12.2018. – 46 p. – Режим доступа : https://www.researchgate.net/publication/330851012_Game-based_Learning_and_Gamification_Searching_for_Definitions. – 12.06.2023.

39 Harmer, J. How to teach English: an introduction to the practice of English language teaching / J. Harmer. – England : Pearson Longman, 2012. – 198 p.

40 Haydon, M. Gaming the Education System: Interactive Game-Based Learning [Электронный ресурс] / М. Haydon. – 2017. – 63 p. – Режим доступа : <https://epublications.regis.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1815&context=theses>. – 12.06.2023.

41 Hooft Graafland J.H. New technologies and 21st century children: Recent trends and outcomes / J.H. Hooft Graafland. – Paris : OECD, 2018. – 60 p.

42 Junco R. Too much face and not enough books: The relationship between multiple indices of Facebook use and academic performance / R. Junco // Computers in human behavior. – 2012. – Vol. 28. – P. 187–198.

43 Kaczmarczyk, K. Gamification in der Bildung [Электронный ресурс] / K. Kaczmarczyk. – 30.05.2016. – 215 p. – Режим доступа : <https://www.spiel-eratgeber-nrw.de/Gamification-in-der-Bildung.4711.de.1.html>. – 12.06.2023.

44 Kim, S.Y. The associations between internet use time and school performance among Korean adolescents differ according to the purpose of internet use / S.Y. Kim, B. Park. – 2017. – Vol. 12. – P. 1–14.

45 Lavrakas, P.J. Encyclopedia of Survey Research Methods / P.J. Lavrakas. – New York : Sage Publications, 2008. – 1072 p.

46 Marczewski, A. Game Thinking. Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design / A. Marczewski – San Francisco : Blurb Inc., 2015. – 222 p.

47 Moran, K. Millennials as Digital Natives: Myths and Realities [Электронный ресурс] / K. Moran. – 03.01.2016. – Режим доступа : <https://www.nngroup.com/articles/millennials-digital-natives/>. – 12.06.2023.

48 Movchan, S. Digital Badges in Education. What Are They? [Электронный ресурс] / S. Movchan. – 09.05.2019. – Режим доступа : <https://rac-coongang.com/blog/digital-badges-education-what-are-they/>. – 12.06.2023.

49 OECD. Children & Young People's Mental Health in the Digital Age [Электронный ресурс]. – 19.10.2018. – 16 p. – Режим доступа : <https://www.oecd.org/els/health-systems/Children-and-Young-People-Mental-Health-in-the-Digital-Age.pdf>. – 12.06.2023.

50 Palmer, K. Associations between exposure to information and communication technology (ICT) and reported discomfort among adolescents / K. Palmer, M. Ciccarelli, Falkmer T. – Perth : Curtin Health Innovation Research Institute, 2014. – Vol. 48. – P. 165–173.

51 Patel, S.F. English Language Teaching (Methods, Tools & Techniques) / S.F. Patel, M.J. Praveen. – Delhi : Sunrise Publishers & Distributors, 2008. – 192 p.

52 Perrotta, C. Game-based learning: latest evidence and future directions / C. Perrotta, G. Featherstone, H. Aston. – 2013. – 49 p. – Режим доступа : <https://www.nfer.ac.uk/publications/game01/game01.pdf>. – 12.06.2023.

53 Test-Retest Reliability [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.statistics.com/glossary/test-retest-reliability/>. – 12.06.2023.

54 Schell, J. The Art of Game Design a Book of Lenses / J. Shell. – Florida : CRC Press, 2008. – 435 p.

55 UNICEF. The State Of The World's Children [Электронный ресурс]. – 06.12.2017. – 215 p. – Режим доступа : https://www.unicef.org/media/48581/file/SOWC_2017_ENG.pdf. – 12.06.2023.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Список утверждений и вопросов опросника

Часть 1.

Ключевой вопрос для всех утверждений: «Почему Вы в настоящее время ходите на занятия?»

1. Мне интересно учиться.
2. Учеба доставляет мне удовольствие, я люблю решать трудные задачи.
3. Мне стыдно плохо учиться.
4. У меня нет другого выбора, так как посещаемость отмечается.
5. Честно говоря, не знаю, мне кажется, что я здесь просто теряю время.
6. Мне нравится учиться, потому что это интересно.
7. Я чувствую удовлетворение, когда нахожусь в процессе решения сложных учебных задач.
8. Потому что совесть заставляет меня учиться.
9. Чтобы избежать проблем с учителями и родителями.
10. Раньше я понимал(а), зачем учусь, а теперь не уверен(а), стоит ли продолжать.
11. Мне просто нравится учиться и узнавать новое.
12. Мне нравится решать трудные задачи и прикладывать интеллектуальные усилия.
13. Потому что учиться – это моя обязанность, которой я не могу пренебречь.
14. Потому что близкие меня будут осуждать, если я стану плохо учиться.
15. Ходить-то я хожу, но не уверен(а), что мне это действительно надо.
16. Я действительно получаю удовольствие от изучения нового материала на занятиях.
17. Я просто люблю учиться, решать сложные задачи и чувствовать себя компетентным(ой).

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

18. Потому что я должен посещать занятия и учиться.

19. У меня нет выбора, иначе я не смогу в будущем иметь достаточно обеспеченную жизнь.

20. Хожу по привычке, зачем, откровенно говоря, точно не знаю.

Часть 2.

1. Нравится ли вам изучать иностранный язык?

2. Нравится ли вам изучать иностранный язык в рамках школьной программы?

3. Что, на Ваш взгляд, можно было бы сделать, чтобы уроки иностранного языка стали интереснее?

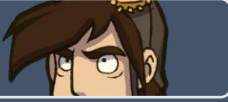


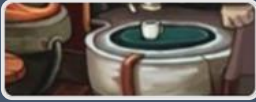

4. Хотели бы Вы в качестве домашнего задания играть в компьютерную игру и выполнять задания по ней?

5. Как часто следует проводить такие занятия?

6. Оцените свой уровень владения иностранным языком.

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Значки к компьютерной игре «Deronia»

	Das Abenteuer beginnt Sie haben Rufus kennengelernt.
	die Flucht Wir alle verlassen unser Zuhause früher oder später.
	Ist es Elysium oder? Etwas ist schief gelaufen.
	Kuvaq Rückkehr des verlorenen Sohnes.
	Dornröschen Ein Kuss wird sie nicht wecken.
	der Espresso Der Tag beginnt mit...
	der Wahnsinn Wird Kaffee auf diese Weise zubereitet?
	Goal ist endlich aufgewacht! ...und das ist Rufus' Belohnung?

Всего можно получить 18 баллов за выполнение всей разработки в установленные сроки и бонусные 8 баллов за посещение всех занятий и активное участие в дискуссиях.

В качестве вознаграждения, учащиеся могут потратить эти баллы следующим образом: за 6 баллов разрешается покинуть занятие на 15 минут раньше, за 10 баллов дается возможность переписывания контрольной работы, за 15 баллов дается плюс один балл за написание контрольной работы, за 20 баллов педагог помогает обучающемуся на экзамене несколькими советами.

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Учебно-методическая разработка «Deronia»

Учебно-методическая разработка «Deronia» для учащихся школ с углубленным изучением иностранного языка, для студентов профильных курсов колледжей и вузов, для занятий в языковых школах.

Kapitel 1.

Helfen Sie bitte Rufus seine Sachen in den Koffer einpacken!

Die Personen: Rufus, Toni, Wenzel.

Der Handlungsort: Tonis Hütte (das Erdgeschoss, der erste Stock, der zweite Stock).

I Aktiver Wortschatz:

das Allzweckwerkzeug – швейцарский нож, angeblich – предположительно/якобы, die Couch – диван, die Dose – банка, der Düsenantrieb – реактивный двигатель, die Einstellungen – настройки, das Fernrohr – телескоп, die Gabel – вилка, die Hütte – хижина, die Kiste – ящик, die Klinke – дверная ручка, der Koffer – чемодан, laden – загружать, der Laie – дилетант/любитель, der Müll – мусор, der Schrott – металлолом/хлам, der Schuppen – сарай, das, Schweißgerät – сварочный аппарат, der Seitenschneider – кусачки, speichern – сохранить, der Topf – кастрюля, die Truhe – сундук, das Waschbecken – раковина, die Zahnbürste – зубная щетка, der Zettel – записка, das Zeug – штука, die Öldose – масленка.

II Übungen zur sprachlichen Erschließung des Spieles.

1. Wie ist die Rektion der Verben:

aufheben – поднять что-то, aufkriegen – открыть что-н., einfangen – поймать кого-либо, einsehen – осознавать что-то, verspotten – высмеивать кого-либо, umgehen – обходиться с чем-то, überlassen – предоставить что-то кому-то.

2. Übersetzen Sie ins Russische:

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ В

a) Toni hat darin viel mehr Übung. b) Was für eine Plörre! c) Wie ist die da bloß hingekommen? d) Noch nix¹ zu gabeln da.

3. *Wie heißt es auf Deutsch:*

a) Это логово льва! Хотя лучше: змеиная яма. b) Моя очередь мыть ванную комнату. c) Что с тобой не так? d) Мышь давным-давно удрала.

4. *Gebrauchen Sie folgende Wörter in den Situationen!*

a) Der Kühlschrank, der Proviant, die Essenreste, die Ritzen, das Sofa.
b) Das Fernrohr, der Koffer, der Mantel, die Socken, der Düsenantrieb.
c) Der Haushalt, das Spülbecken, der Müll, schmutzig, das Geschirr, der Topf, die Gabel.

5. *Wie verstehen Sie die Redewendungen:*

a) j-m im Stich lassen – оставить кого-то в беде;
b) eine Enttäuschung erleben – испытать разочарование;
c) in die Haare schmieren – это бесполезно;
d) ein Klacks sein – быть сущим пустяком.

6. *Nennen Sie Synonyme zu den Wörtern oder Wortverbindungen!*

a) Der nervige Zettel – раздражающая записка b) Das Geschirr abspülen – мыть посуду c) Der Herd – плита

7. *Setzen Sie die passenden Wörter in die Lücken ein! Lesen Sie dieses Lied phonetisch korrekt vor! Übersetzen Sie das schöpferisch!*

der Abwasch, die Armut, leid, saustark, die Tapferkeit.

Du alte Memme, denkst du hast Probleme,

nur weil etwas_____

die Spüle verstopft.

Spar das Gezeter, gedenke der Väter.

Sie hausten in_____

umgeben von Schrott.

¹ nichts

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ В

Doch wo alles verlор'n
schiен, ward² einer gebor'n,
er war _____ und lässіg,
sein Haar saß perfekt.
Und mit Großmut und
_____ sprach er:
«Ich bin's _____! Macht eurer'n
Mist mal allein, ich muss weg!»
Hussa, er muss dann mal weg!

8. *Demonstrieren Sie die Vieldeutigkeit des Wortes «der Schrott» auf Ihnen eigenen Beispielen!*



der zweite Stock



das Erdgeschoss



die Liste von Rufus



der erste Stock

III Übungen zur inhaltlichen Erschließung des Spieles.

1. Was können Sie über Rufus, seinen Charakter und seine Gewohnheiten erzählen? Wovon träumt er? Was stört ihn? Lebt Rufus allein?
2. Was hat Rufus noch nicht gepackt?
3. Was würden Sie noch auf eine solche Reise an der Stelle von Rufus mitnehmen?

² dichterisch, sonst veraltet für wurde

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ В

• Man sagt, dass das Haus den Charakter des Besitzers widerspiegelt.
Beschreiben Sie die Hütte, in der Rufus lebt!

Kapitel 2.

Helfen Sie bitte Rufus dabei, Deponia zu verlassen!

Die Personen: Rufus, Toni, Wenzel, Hannek.

Der Handlungsort: Tonis Hütte (vor/hinter/in Tonis Hütte).

I Aktiver Wortschatz:

der Abschied – расставание, azurn – лазурный, der Briefkasten – почтовый ящик, exakt – точно/строго, die Fahrpläne einhalten – придерживаться планов, grantig – недовольный/раздраженный, der Hebel – рычаг, der Jubel – ликование/восторг, die Kapsel – капсула, im Kaff versauern – киснуть в глуши/дыре, die Kette – цепь, das Klingeln – звонок, der Kreuzer – крейсер, die Lieferung – поставка, die Lunte – фитиль, das Meisterwerk – шедевр, der Reichtum – богатство, die Schraube – болт, der Spaziergang – прогулка, das Staufach – место для хранения вещей, das Trostpflaster – бальзам на душу, die Träne – слеза, der unvermeidliche Sturz – неизбежное падение, überflüssig – лишний/ненужный.

II Übungen zur sprachlichen Erschließung des Spieles.

1. Wie ist die Rektion der Verben:

berechnen – рассчитать, учить/учивать, entfernen – удалять, устранять, lachen – рассмеяться над кем-то, massieren – массировать что-то, sich sparen – оставить что-то при себе, sich verzögern – задерживаться (например, о поставке товаров), versperren – загромождать кому-то что-то, verstauen – грузить что-то куда-л., zurückkommen – вновь заговорить о чем-л., вернуться к прежней теме.

2. Übersetzen Sie ins Russische:

a) Das gibt ne³ Zerrung. b) Sie sind so undurchsichtig wie unser Grundwasser. c) Ein kleines Trostpflaster für diesen enormen Verlust. d) Bediene dich!
e) Dieser ganze Müll geht mir so auf den Senkel.

³ eine

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ В

3. Finden Sie folgende Sätze im Spiel:

- a) В этот раз все получится. b) У Тони всегда был странный вкус, когда дело касается цветов. c) Я плохо запоминаю имена (у меня все плохо с именами). d) Тогда я снова берусь за работу. e) Кто я такой, чтобы возражать тебе?

4. Erklären Sie auf Deutsch:

- a) einen Augenblick innehalten – остановиться на мгновение;
b) halb so wild – не так страшно, пустяки;
c) spektakulär Abgang – сенсационный уход;
d) Flott sein – быть на плаву/на ходу (о транспорте);
e) zum Punkt kommen – подходить к сути дела.

5. Vollenden Sie die Sätze!

- a) Wenzel ist eigentlich zufrieden mit... b) Rufus hat Besseres verdient als... c) Toni hat aufgehört, darauf zu hoffen, dass...

6. Sagen Sie anders!

- a) Der Freund – приятель/товарищ. b) Los geht's – валяй/вперед. c) Zumindest – по меньшей мере/хотя бы.

7. Setzen Sie die fehlenden Wörter ein! Dann lesen Sie den Auszug aus dem Gespräch zwischen Rufus und Hannek phonetisch korrekt vor! Übersetzen Sie diesen Auszug schöpferisch!

Elysium, ausrichten, zünden, die Kapsel, vorstellen, die Kette.

Rufus: Ich muss nur noch _____ startfertig machen, die Harpune _____, die Lunte _____ und los geht's!

Hannek: Aha. Und dann?

Rufus: Dann lenken die Raketen einen starken Elektromagneten direkt auf den vorbeifahrenden Organon-Kreuzer zu. Die Fluchtkapsel ist über eine lange _____ mit dem Magneten verbunden. Sobald der Magneten erst einmal am Kreuzer haftet, kann ich die Kette über eine pedalbetriebene Winde einziehen.

Hannek: Ich verstehe. Und dann?

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ В

Rufus: Dann bringt mich der Kreuzer auf direktem Wege nach_____.

Hannek: Na. Ich kann mir nicht_____, wie das schiefgehen könnte.

8. Ergänzen Sie den Brief, den Rufus erhalten hat!

«*Sehr geehrter Herr...*

Wir freuen uns, Sie...

Kommt mal zum Punkt. Leider verzögert sich die Lieferung ihrer Schrauben um ein paar...

Beiliegend finden Sie noch einen Gutschein für eine Schachtel Nieten. Wir bieten, die Unannehmlichkeiten zu entschuldigen.

Mit freundlichen Grüßen...».

III Übungen zur inhaltlichen Erschließung des Spieles.

1. Sind Rufus und Wenzel die Busenfreunde? Warum denken Sie so?

2. Warum hat Rufus mit Toni Schluss gemacht?

3. Wie beschreibt Rufus Elysium? Leben die Menschen dort reich oder arm?

Was machen die Einwohner in Elysium?

4. Warum glaubt niemand, dass Rufus erfolgreich Elysium erreichen wird?

5. Ist etwas schiefgelaufen, als Rufus seinen letzten Versuch unternahm, Deponia zu verlassen? Was für einen Brief hat Rufus bekommen?



Hannek und Rufus



Wenzel und Rufus



Toni und Rufus



das Minispiel

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ В

- Beschreiben Sie das Leben der Menschen in Deponia am Beispiel von Hannek.
- Spielen Sie den Dialog zwischen Rufus und Toni, während ihren letzten Abschied geschah. Hat Toni versucht, Rufus aufzuhalten? Warum ist sie gekommen? Wie hat Rufus darauf reagiert?

Kapitel 3.

Begleiten Sie Rufus auf dem Kreuzer!

Die Personen: Rufus, Goal, Amtmann (Argus).

Der Handlungsort: Organon-Kreuzer.

I Aktiver Wortschatz:

allen Ernstes – серьезно/без шуток, brav – послушно, Dat. (j-m) für Akk. (etw.) dankbar sein – быть благодарным кому-то за что-то, der Dreck – грязь, der Draht – проволока, das Drahtgitter – металлическая сетка, der Fleck – пятно, flink – проворный, das Gewurstel – неразбериха/беспорядок, die Klappe – заслонка/крышка/дверца, die Luke – люк, in Not sein – быть в беде/в нужде, schwindelig – испытывающий головокружение, die Spur – след/признак, der Sturzbach – низвергающийся поток, unverbesserlich – неисправимый, das Zahnrad – шестерня.

II Übungen zur sprachlichen Erschließung des Spieles.

1. Demonstrieren Sie Reaktion der Verben auf den Beispielen:

für sich behalten – оставить что-то при себе (не рассказывая дальше), sich bohren – воткнуться в что-н., sich einmischen – вмешиваться во что-то, eintreffen – прибывать куда-либо, passen – подходить кому-то, sich vertüdeln – запутаться в чем-либо, zulassen – оставить что-то закрытым.

2. Übersetzen Sie ins Russische:

a) Was geht hier vor, Amtmann? b) Ganz Organon steckt da mit drin! c) Warten Sie es doch ab. Ich will Ihnen doch nicht die Spannung verderben. d) Einen Schritt näher und das Gemetzel beginnt.

3. Wie heißt es auf Deutsch:

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ В

a) Лучше я отложу мои телекинетические силы на потом. б) Это...непостижимо! с) Было очень глупо с Вашей стороны противиться распоряжениям. d) Как он заставит меня молчать? е) Сначала я здесь – теперь меня нет!

4. *Gebrauchen Sie folgende Wörter und Wortverbindungen in den Situationen!*

a) Der Dreck, der Fleck, der Sturzbach, das Gewurstel, überflüssig, grantig.

b) Schwindelig, eintreffen, lachen, die Träne, der Jubel, der Kreuzer.

c) Im Kaff versauern, die Lieferung, sich verzögern, unverbesserlich, allen Ernstes.

5. *Wie verstehen Sie die Redewendung:*

a) Einen Fuß in der Tür haben. – Не до конца добиться цели, но сделать первый шаг.

6. *Finden und übersetzen Sie bitte die Konjunktivsätze im Spiel! Welche Funktion hat der Konjunktiv in diesen Sätzen?*

7. *Demonstrieren Sie die Vieldeutigkeit des Wortes «die Spur» auf Ihnen eigenen Beispielen!*



der erfolglose Versuch



Organon-Kreuzer



Goal, Amtmann und Rufus



der kleine Fehler

III Übungen zur inhaltlichen Erschließung des Spieles.

1. War Plan von Rufus erfolgreich? War er da, wo er wollte?

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ В

2. Was hat er aus seinem Koffer genommen? Was war das Nützlichste, was Rufus mitgenommen hat?

3. Warum hat Argus Goal bedroht? Was hat sie gesehen?

4. Wie hat sich der Amtmann entschieden, mit ihr umzugehen?

5. Was machte Rufus in diesem Moment? Hat er der Fräulein in Not geholfen oder ist er neutral geblieben?

6. Wie ist es ausgegangen?

• Spielen Sie den Dialog zwischen Argus und Goal nach, als Goal ihre Kabine verlassen hat!

Kapitel 4.

Erforschen Sie mit Rufus den Ort vor dem Stadttor, den Wassertank, die Gasse im Dorfkern und die Kneipe! Untersuchen Sie bitte die Gegenstände dort und sprechen Sie mit den Dorfbewohnern!

Die Personen: Rufus, Hannek, Lonzo.

Der Handlungsort: Kuvaq (vor dem Stadttor, der Wassertank, die Gasse im Dorfkern, die Kneipe).

I Aktiver Wortschatz:

das Abenteuer – приключение, der Andrang – давка/толпа, das Brett – доска, der Bürgermeister – мэр, der Einsturz – обвал, das Engagement – вовлеченность, fabelhaft – потрясающий, feuerfest – жаростойкий, огнеупорный, flüssig – жидкий/текучий, die Gasse – переулок, instand halten – держать в исправности, die Halle – зал, die Hängematte – гамак, der Hinweis – зацепка/указание, den Hunger haben – проголодаться, je nach – в зависимости от..., das Kalb – теленок, die Kneipe – кабак, der Laden – магазин, die Motorhaube – капот, das Niveau – уровень, der Notfall – чрезвычайная ситуация/экстренный случай, die Notrufsäule – столб с телефоном для вызова экстренных служб, der Paragei – попугай, der Pfeil – стрела, das Rathaus – ратуша, das Rohr – труба, die Sachen erledigen – улаживать дела, die Schaufel – лопата, die Scheibe treffen – попадать в круг, die Schulden begleichen – погасить долги, eine Steuer auf Akk. (etw.) erheben

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ В

– обложить налогом на что-то, der Stollen – туннель, der Stier – бык, taub – глухой, das Tor – ворота, der Vorhang – штора, der Wassertank – бак с водой, die Werbung – реклама, пропаганда, der Wurm – червяк, die Windschutzscheibe – лобовое стекло.

II Übungen zur sprachlichen Erschließung des Spieles.

1. Wie ist die Rektion der Verben:

abgeben – отдать что-то, aufschnappen – случайно услышать что-то, besorgen – покупать, доставать, заниматься чем-то, bitten – просить о чем-либо, sich ernähren – питаться чем-либо, ignorieren – игнорировать что-то, кого-то, langweiligen – докучать, надоедать, reden – говорить с кем-то о чем-то, sich treffen – встречаться, vermissen – жалеть об отсутствии чего-то, кого-то; недосчитаться чего-то, кого-то.

1. Übersetzen Sie ins Russische:

a) Hoffentlich guckt niemand hinter der Sporthalle. b) Wahrscheinlich lässt sie sich von innen öffnen. c) Die Karre ist Schrott, aber das Schloss funktioniert noch. d) Netter Papagei. e) Ja. Wir benutzen ihn, um gefährliche Gase im Stollen zu erkennen. f) Ich bin schon den ganzen Tag am rumrennen⁴.

2. Finden Sie folgende Sätze im Spiel:

a) Он скоро объявится. В той турбине было не так много керосина. b) К счастью, он всегда был немного недалёковидным. c) Почему вы не работаете? d) Какой-то шутник снял магниты с плана взрывных работ. Поэтому. e) Мы не можем больше встречаться! Мой муж почти глухой, но у птицы очень хороший слух!

3. Gebrauchen Sie folgende Wörter in den Situationen!

a) Der Stier, das Kalb, der Papagei, der Hahn, der Wurm, sich ernähren.
b) Der Andrang, bitten, der Bürgermeister, der Einsturz, der Notfall, der Notrufsäule, das Rathaus, instand halten.

⁴ herumrennen (umgangssprachlich)

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ В

c) Die Schulden begleichen, die Kneipe, der Pfeil, die Scheibe treffen, abgeben, vermissen.

d) Fabelhaft, das Abenteuer, das Engagement, aufschnappen, die Werbung, vermissen, das Brett.

4. Ergänzen Sie die Sätze!

a) Es hat hier doch eh niemand damit gerechnet, dass Rufus... b) Zum Glück bin ich immun gegen... c) Es steht fest, dass... d) Ich werde nie wieder versuchen....

5. Wie verstehen Sie die Wortverbindungen:

- a) aufgeschmissen sein – попасть в тупик;
- b) nicht flüssig sein – быть не при деньгах;
- c) zu seinem Wort stehen – держать слово.

6. Setzen Sie die fehlenden Wörter in den Text ein! Dann lesen Sie den Auszug aus dem Gespräch zwischen Rufus und Hannek phonetisch korrekt vor! Übersetzen Sie diesen Auszug schöpferisch!

gehören, die Glocke, indem, nach, der Schlüssel, der Schrott, sein, sprengen, der Sprengplan, die Stollen.

Rufus: Wie genau funktioniert das mit _____?

Hannek: Oh. Das ist eine spannende Sache.

Rufus: Das bezweifle ich.

Hannek: Der Sprengmeister legt die nächsten drei Sprengpositionen fest, _____ er den entsprechenden Quadranten mit Magneten markiert. Dann läutet er _____. Ich gebe das Signal dann weiter an den Grubenarbeiter, der unten _____ die Sprengsetze anbringt. Dann wird _____.

Rufus: Und dann kommt der spannende Teil?

Hannek: Öhm... nein, eigentlich _____ es das dann.

Rufus: Wusste ich es doch. Was treibt ihr da unten eigentlich?

Hannek: Na was wohl? Wir sind Müllsucher! Wir suchen _____ nützlichem Schrott. Aber meistens ist Schrott eben nur _____. Also nutzlos. Ich habe zum

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ В

Beispiel eine ganze Sammlung von Autoschüsseln, die zu längst verwrackten Autos_____.

Rufus: Ist zufällig mein_____ dabei?

Hannek: Hm. Weiß nicht.

7. *Demonstrieren Sie die Vieldeutigkeit des Wortes «der Hahn» auf Ihnen eigenen Beispielen!*

III Übungen zur inhaltlichen Erschließung des Spieles.

1. Wo ist Rufus gelandet?
 2. Wen hat Rufus in der Gasse getroffen?
 3. Was macht Hannek? Warum arbeitet er jetzt nicht?
 4. Wie überprüft Hannek, ob die Stollen sicher sind?
- Beschreiben Sie eine Kneipe in der Gasse. Wer betreibt diese Kneipe?



vor das Stadttor



die Gasse



Kuvaq



die Kneipe

Kapitel 5.

Begleiten Sie Rufus zum Rathaus! Sprechen Sie mit den Menschen drin und schauen Sie sich um, dann gehen Sie in den Sitzungssaal!

Die Personen: Rufus, die Arbeiter (Micek, Gonzo, Lobo), Lotti, Gizmo.

Der Handlungsort: Kuvaq (das Rathaus, der Sitzungssaal).

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ В

I Aktiver Wortschatz:

amüsant – занятный/занимательный, aufwachen – проснуться, ausnahmsweise – в порядке исключения, der Brand – пожар, der Drache – дракон, empörend – возмутительно, die Erdnuss – арахис, die Feuerwehr – пожарная часть, friedlich – мирно, Akk. (j-n) gesund pflegen – вылечить кого-то, die Grube – яма, der Himmel – небо, hintereinander – подряд, die Hose – штаны, der Hut – шляпа, die Kerze – свеча, der Kuchen – пирог, mühselig – тягостный/кропотливый, der Reihe nach – по очереди, die Rosinen – изюм, der Rost – ржавчина, die Ruhe – покой, der Schlamm – грязь, die Schlange – очередь, der Schrank – шкаф, schrubben – оттирать, die Seele – душа, die

Verantwortung für Akk. (etw./j-n) tragen – нести ответственность за что-то, кого-то.

II Übungen zur sprachlichen Erschließung des Spieles.

1. Demonstrieren Sie Rektion der Verben auf den Beispielen:

sich erinnern – помнить о чем-то, fehlen – недоставать кому-то чего-то, genehmigen – одобрять/пожаловать кому-то что-то, helfen – помочь кому-то, herstellen – производить что-то, kümmern – позаботиться о чем-то/ком-то, neigen – иметь предрасположенность к чему-то, umsatteln – сменить род занятий, verschonen – избавить кого-то от чего-то, vorlassen – пропускать кого-то, wählen – выбрать что-то, кого-то, zustoßen – случиться с кем-то.

2. Übersetzen Sie ins Russische:

a) Also stell dich hinten an und zieh dir eine Nummer, wie alle anderen auch. b) Der Dachdecker hat auf Hutmacher umgesattelt, weil es seit Monaten nicht mehr geregnet hat. c) Aber in der Schlange bewegt sich ja gar nichts!

3. Übersetzen Sie ins Deutsche:

a) Ему будет не так уж тяжело это сделать, после того, как он услышит мою историю. b) Хорошая попытка, приятель, но я подготовил тоже хорошую историю. c) Я проспал какой-то тренд? d) Я хочу сообщить о моем переезде.

4. Gebrauchen Sie folgende Wörter und Wortverbindungen in den Situationen!

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ В

a) Die Rosinen, der Kuchen, die Kerze, die Erdnuss, der Drache, der Brand, die Feuerwehr, zustoßen, erinnern sich.

b) Der Schrank, der Schlamm, der Rost, schrubben, mühselig, die Grube, helfen, verschonen.

c) Die Schlange, die Ruhe, der Reihe nach, ausnahmsweise, vorlassen, wählen, genehmigen.

5. Nennen Sie Synonyme zu den Wörtern oder Wortverbindungen!

a) Die Poststelle – почтовое отделение b) Dat. (j-m) einen Gefallen tun – сделать одолжение c) Das Heilmittel – лекарство

6. Setzen Sie die passenden Wörter in die Lücken ein! Dann spielen Sie den Dialog in der Klasse! Übersetzen Sie ihn schöpferisch!

anstellen, bewusstlos, der Bürgermeister, eilig, empörend, entscheiden, gebrochen, gehören, helfen, der Hunger, kein, das Mädchen, neigen, pflegen, warten, werden, ziehen

Rufus: _____ will was entscheiden? Wer sie...was? «Aufnimmt»?

Lobo: Lotek meint, das Mädchen soll der Dorfgemeinschaft eingegliedert_____. Und irgendwer wird sie gesund_____müssen.

Gonzo: Ich hoffe, der Bürgermeister wählt mich. Sie könnte mir in den Schlammgruben_____. Seit ich mir beim Rostschrubben die Fingerkuppen aufgeschlitzt habe,_____ich zu Nagelbettentzündungen.

Rufus: Du willst, dass sie für dich Rost schrubbt? Das ist_____!

Gonzo: Wieso? Wozu brauchst du_____denn?

Rufus: ...

Gonzo: Rufus?

Lobo: Rufus!

Rufus: Hm? Was?

Rufus: Das Mädchen_____zu mir!

Lobo: Das hat immer noch der Bürgermeister_____.

Rufus: Wie komme ich zum Bürgermeister?

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ В

Gonzo: Ganz einfach.

Lobo: _____ dir eine Nummer und _____ dich hinten _____.

Rufus: Könnt ihr mich vorlassen? Ich hab´ es ein bisschen _____ und _____.

Lobo: Ach so.

Gonzo: Na dann.

Lobo: Willst du meinen Stuhl haben?

Gonzo: Sollen wir dir was zu trinken holen, während du _____?

Lobo: Wir könnten dir auch einen Kuchen backen.

Rufus: Echt? Ich mag Kaktuskuchen. Aber _____ Rosinen bitte.
Und...ähm...Ach so.

Rufus: Verdammt. Jetzt hab´ ich _____.

Rufus: Wo ist das Mädchen jetzt?

Lobo: Sie liegt im Sitzungssaal. Doktor Gizmo ist bei ihr.

Gonzo: Sie ist angeblich _____.

Rufus: Ich hoffe, ihr ist nichts Ernsthaftes zugestoßen.

Lobo: Ich auch. Mit _____ Armen kann man keine Auspuffrohre stapeln.

7. Goal kann nicht aufwachen. Der Arzt sagt, die Medikamente helfen ihr nicht. Rufus bot ihr einen starken Kaffee zu geben. Aber welche Ideen haben Sie? Schreiben Sie ein Rezept des Hausmittels, das ihr auf jeden Fall helfen wird! Sie können das Muster benutzen, aber es ist nicht unbedingt.

Rezept für Glühwein alkoholfrei

Zutaten für 4 Portionen:

1 Flasche Trauben- oder Apfelsaft
1 BIO Orange
2 Zimtstangen
2 Gewürznelken
Etwas Zitronen oder Limettensaft

1 BIO Apfel

30 bis 50 g Honig

Um den alkoholfreien Glühwein selber zu machen, sollten Sie folgende Schritte befolgen: ...

III Übungen zur inhaltlichen Erschließung des Spieles.

1. Warum gibt es so lange Schlangen vor dem Rathaus?
2. Warum brauchen Arbeiter ein Mädchen? Warum braucht Rufus sie?
3. Wie ist die Wartenummer von Rufus? Wer steht vor ihm?
4. Hat sich Goal erholt? Was ist mit ihr passiert? Wer behandelt sie?
 - Beschreiben Sie Lotti. Was hast du an ihr seltsam gefunden?
 - Spielen Sie den Dialog zwischen Rufus und Lotti. Denken Sie daran, dass Rufus Schlangen hasst! Und Lotti muss ihm erklären, welche Gesetze im Rathaus herrschen!



das Rathaus



der Sitzungssaal



der Traum von Goal



die Träume von Rufus

Kapitel 6.

Um Goal aufzuwachen, braucht Rufus ein Wundermittel (einen extra starken Kaffee, vielleicht)? Besuchen Sie Lonzos Kneipe erneut, um weitere Informationen zu erhalten!

Kleiner Hinweis: Vergessen Sie nicht, den roten Vorhang mitzunehmen.

Die Personen: Rufus, Gizmo, Lonzo.

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ В

Der Handlungsort: Kuvaq (der Sitzungssaal, das Rathaus, die Kneipe, die Notfallstation).

I Aktiver Wortschatz:

aufgeregt – взволнован, das Aufputzmittel – допинг, die Aufzeichnung – набросок, der Dartpfeil – дротик, der Dietrich – отмычка, der Ersatz – замена/суррогат, der Feuerwehrmann – пожарный, der Handschuh – перчатка, der Kram – барахло, loslegen – приниматься (за дело/работу), schnöde – презренный/недостойный, der Schwamm – губка для мытья посуды, Strafarbeit – принудительные работы, der Trichter – воронка, die Vorzeit – давние времена, die Wüschelrute – приспособление для лозоходства, die Zutaten – ингредиенты.

II Übungen zur sprachlichen Erschließung des Spieles.

1. Demonstrieren Sie Rektion der Verben auf den Beispielen:

anschreiben – записать на чей-л. счёт, bestellen – заказывать что-л., entschlüsseln – расшифровывать/разгадывать что-л., lagern – храниться где-то, mitmischen – вмешиваться во что-л., sich vorbereiten – подготавливаться к чему-л.

2. Übersetzen Sie ins Russische:

a) Was für ein Gekrakel! b) Sobald du mir die Zutaten bringst, können wir loslegen. c) Ich hoffe, ich kann meine Lebensversicherungspolice bis dahin finden. d) Das Kaffeepulver muss schwarz, aufputzend und heißen Bohnen gemahlen sein. e) Ich habe genau das Richtige für dich.

3. Wie heißt es auf Deutsch:

a) Вечное недоверие! b) Надеюсь, оно тоже не погибнет c) В последние годы уровень преступности сильно вырос.

4. Vollenden Sie die Sätze!

a) Bei meinem Improvisationstalent finde ich... b) Ich bin immer in vorderster Reihe, wenn... c) Hast du wieder ... kaputt gemacht? d) Es geht nicht um... e) Auf ... habe ich lange gewartet.

5. Nennen Sie Antonyme zu den Wörtern:

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ В

besser, wach, die Vorzeit, undeutlich, vorne, entschlüsseln, Däumchen drehen, das Gekrakel, die Plörre.

6. Welche Bedeutungen haben folgende Wörter:

a) frisieren b) die Schleife c) der Hocker d) die Bohne

7. Setzen Sie statt Punkte die fehlenden Präpositionen und Artikel ein:

a) Das heißt, ich kann unbemerkt_____seinen Berufen spielen.

b) Ich habe_____Kompressor_____alten Aufzeichnungen gebaut, die ich gefunden habe.

c) Seit_____Altersheim abgesackt ist, lassen sie mich nicht mehr_____Strafarbeit in_____Schrittminen.

8. Entwerfen und zeichnen Sie Ihre eigene Kaffeemaschine!

III Übungen zur inhaltlichen Erschließung des Spieles.

1. Warum wacht Goal nicht auf?

2. Wie kam Rufus dazu, ihr zu helfen?

3. Was verbarg sich hinter dem roten Vorhang?

4. Wer ist Gizmo von Beruf?

5. Nennen Sie die Zutaten, die Rufus finden muss, damit Lonzo einen Espresso zubereiten kann!

- Welche drei Berufe würden Sie gerne kombinieren?
- Erfinden und schreiben Sie Ihr perfektes Espresso-Rezept!



die Kneipe2.0



die Notfallstation



der Plan von Rufus



die Zutaten für Espresso

Kapitel 7.

Man kann nicht schnell einen Espresso zubereiten, deswegen besorgen Sie zuerst die Hälfte der benötigten Zutaten (das Kaffeepulver)!

Ein paar Tipps vor dem Spiel:

1) Die Zutatenliste finden Sie im Inventar. 2) Das Schwarzpulver ähnelt Schießpulver ... wo kann man es bekommen? 3) Im Erste-Hilfe-Kasten des Arztes sollte etwas Aufputschendes sein. 4) Heiße Bohnen werden von Toni in der Nähe ihres Hauses angebaut. 5) In Tonis Laden gibt es die Mühle.

Die Personen: Rufus, Lonzo, Toni.

Der Handlungsort: Kuvaq (die Kneipe, die Notfallstation, vor und hinter Tonis Hütte, Tonis Laden).

I Aktiver Wortschatz:

abenteuerlich – авантюрный/рискованный, der blenden – ослеплять/очаровывать, Blindgänger – неразорвавшийся снаряд, der Bohrer – сверло, der Feigling – трус, das Gitter – решетка, gruselig – жуткий, der Gutschein – купон, die Handschelle – наручники, der Hebel – рычаг, das Messer – нож, die Mischung – смесь, die Mühle – мельница, das Pulver – порох.

II Übungen zur sprachlichen Erschließung des Spieles.

1. Wie ist die Rektion der Verben:

aufsparen – сберегать что-то для кого-то, ausarten – переходить во что-л., sich kümmern – заботиться о ком-л./чем-л., sich verabschieden – прощаться с кем-л., überlassen – предоставить что-то кому-то.

2. Wie heißt es auf Deutsch:

a) Отличная демонстрация! b) Выкладывай! c) Это, пожалуй, загадка для высокого интеллекта. d) У Тони всегда был странный вкус, когда дело касалось цветов.

3. Nennen Sie drei Grundformen folgender Verben:

abschließen, bekommen, beleben, brauchen, bringen, eingehen, explodieren, liegen, verbessern, versuchen.

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ В

4. Wie verstehen Sie die Redewendungen:

a) Dat. (j-m) Bescheid sagen – сообщить кому-то; b) Däumchen drehen – бездельничать.

5. Bestimmen Sie das Geschlecht der Substantive und den Kasus:

f) Chili d) Flüssigkeit e) Geist a) Loch b) Rechtssystem h) Sehnsucht g) Trichter
c) Tüftler (человек, склонный к кропотливой работе)

6. Vollenden Sie die Sätze!

a) Ich frage mich, ob... b) Er versucht sich als... c) Sieht ... aus. d) Ich habe mal gehört, dass e) Was ... anbetrifft, ...

7. Setzen Sie die fehlenden Wörter in den Text ein! Dann lesen Sie den Auszug aus dem Gespräch zwischen Rufus und Hannek phonetisch korrekt vor! Übersetzen Sie diesen Auszug schöpferisch!

Elysium, in Not, schaffen, die Schwerkraft, Sehnsucht nach, sich, stehen, von dem Moment, wecken.

Toni: Ach. Sieh an. Wen haben wir denn da? Ist das nicht Evel Knievel? Der Meister der _____? Der Himmelstürmer? Der Windjockey? Der Reisende auf dem Weg in die oberen Sphären? Und doch _____er hier, direkt vor mir. Wer hätte das gedacht.

Rufus: Tja. Ob du es glaubst oder nicht: Diesmal hatte ich es wirklich _____. Ich war auf einem Organon-Kreuzer. Auf direktem Wege nach _____.

Toni: Und dann hattest du _____ mir?

Rufus: Ich musste mich entscheiden. Ein Leben in ewiger Glückseligkeit – also ohne dich – oder eine schöne Elysianerin _____ vor dem sicheren Tod retten.

Toni: Genau. Rufus begeht eine selbstlose Tat. Ich würde ja jetzt lachen, aber mein Zwerchfell ist noch überspannt _____, als du vorhin über die Hügelkuppen geschleift wurdest.

Rufus: Wenn ich das Mädchen _____ und sie mich mit nach Elysium nimmt, wirst du dich schon noch wundern. Ihr werdet _____ alle wundern.

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ В

8. *Demonstrieren Sie die Vieldeutigkeit der Wörter «die Klappe» und «besorgen» auf Ihnen eigenen Beispielen!*

III Übungen zur inhaltlichen Erschließung des Spieles.

1. Waren die Rätsel für Sie schwierig? Welche Zutat war am schwersten zu finden?

2. War Rufus froh, Toni wiederzusehen?

3. Wie hat Toni auf Rückkehr von Rufus reagiert?

4. Wo arbeitet Toni?

• Erfinden und spielen Sie einen kleinen Dialog zwischen Toni und Rufus, nachdem er zurückgekehrt ist! Welche sarkastischen Witze würde Toni machen? Wie würde Rufus seine Geschichte ausschmücken?

• Beschreiben Sie Tonis Laden! Was ist Ihnen aufgefallen? Was handelt sie?



vor Tonis Hütte



die Notfallstation



Tonis Laden



hinter Tonis Hütte

Kapitel 8.

Finden Sie die restlichen Zutaten und wecken Sie Goal!

Einige Tipps vor dem Spiel:

1) Belebende Flüssigkeit gibt einen Stier! 2) In der Nähe des Bullen findet man energiereiches Wasser. 3) Mit einem feuchten Schwamm können Sie die Windschutzscheibe des Autos waschen. 4) Nach klarem Wasser sucht Wenzel... helfen Sie ihm, sie zu finden! 5) Um den Wenzels Schornstein zu öffnen, müssen Sie die Luftb

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ В

allons im Sitzungssaal nehmen, diese Luftballons an der Notfallstation mit Lachgas aufblasen und die am Haken befestigen. 6) Vergessen Sie nicht, Wünschelrute mitzunehmen! 7) In die Gasse gibt es einen Sprengplan. Um zu verstehen, wo die Magneten angebracht werden sollen, schauen Sie sich noch einmal die Arbeiter im Rathaus an. 8) Das Wasseremblem und die Wünschelrute sind gebunden!

Die Personen: Rufus, Toni, Wenzel, Lonzo, Gizmo, Lotek, Goal.

Der Handlungsort: Kuvaq (fast alle Orte).

I Aktiver Wortschatz:

belebend – живительный, der Diebstahl – кража, feuern – увольнять, das Geheimnis – тайна, die Genugtuung – удовлетворение, großzügig – щедрый, gutmütig – добродушный, jemals – когда-нибудь, das Kauderwelsch – тарабарщина, der Keller – подвал, die Kiste – ящик, der Kram – хлам, der Luftballon – воздушный шар, nötig – необходимый, die Quelle – источник/родник, der Schlüssel – ключ, der Schornstein – дымовая труба, der Schwamm – губка, der Stier – бык, verhaften – увольнять, verwirren – сбивать с толку/запутывать, Volltreffer – в яблочко/прямое попадание, die Wasserader – водяная жила, wütend – свирепый/яростный, zornig – гневный.

II Übungen zur sprachlichen Erschließung des Spieles.

1. Demonstrieren Sie Rektion der Verben auf den Beispielen:

Akk. (etw.) bekämpfen – бороться с кем-л./чем-л., mit Dat. (etw.) Akk. (j-n) belohnen – награждать чем-л., Akk. (etw.) entsorgen – утилизировать что-то, Akk. (etw.) klauen – стащить что-то, sich um Akk. (j-n/etw.) scheren – заботиться о ком-л./чем-л., mit Dat. (j-m) Akk. (etw.) teilen – делить с кем-л. что-л., Dat. (j-m/etw.) verdanken – быть обязанным кому-л./чему-л.

2. Übersetzen Sie ins Russische:

a) Wenn du nicht immer so meckern würdest, würde ich vielleicht auch mal zuhören. b) Doktor Gizmo sagt, es bekämpft die Symptome, aber nicht die Ursache. c) Die Sitze sind mit pinkem Plüsch bezogen, in der Ecke dreht ein Püppchen Pirou-

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ В

etten, und auf dem Fahrerschild steht: «Schutzzipu». d) Du weißt besser als jeder Andere, dass es keine Möglichkeit gibt, Deponia zu verlassen.

3. Übersetzen Sie ins Deutsche:

a) Что за расточительство! b) А именно этим счастливым моментом триумфа. Давай насладимся им вместе. c) Кто беспокоит? d) Что вы себе позволяете!

4. Nennen Sie drei Grundformen folgender Verben:

vorhaben, anschreiben, meditieren, beweisen, hinkommen, verpassen, brechen, aufnehmen, sich warten, treten, gratulieren, verrücken.

5. Erklären Sie auf Deutsch:

a) so ein Pech – какая неудача b) in j-n Fußstapfen treten – следовать чьему-л. примеру, подражать кому-л. c) im Stich lassen – оставить в беде d) Akk. (etw.) aufs Spiel setzen – поставить что-л. на карту/рискнуть e) den Faden verloren – потерять нить (разговора)

6. Gebrauchen Sie folgende Wörter in den Situationen!

- a) Die Kiste, der Keller, die Quelle, großzügig, entsorgen.
- b) Der Stier, das Geheimnis, wütend, belebend, verhaften.
- c) Der Schornstein, der Diebstahl, klauern, verdanken, verhaften.
- d) Das Kauderwelsch, großzügig, gutmütig, scheren, belohnen.

7. Setzen Sie statt Punkte die fehlenden Präpositionen, Pronomen und Artikel ein.

Wenzel: Ah, Rufus. Ich glaube, du kannst_____gratulieren. _____Bürgermeister war ganz angetan von_____Fund. Er meint die Ader macht Kuvaq_____einer der reichsten drei Siedlungen im Südquadranten. Er wartet sich nur noch den letzten Anwärter ab, aber_____habe ich die stärkste Bewerbung.

Rufus: Du sollst Goal_____dir aufnehmen? Ha! Dass ich nicht lache.

Wenzel: Was denn? Mit der Wasserader auf meinem Grundstück bin ich einer_____einflussreichsten Männer Kuvaqs. Und_____einer Orbitelfe im Haus

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ В

könnte ich sogar Ehrenbürger werden. Wer weißt_____vielleicht trete ich sogar eines Tages_____die Fußstapfen deines Vaters.

Rufus: Aber ich habe sie gerettet! Und ich werde sie auch bei_____aufnehmen.

Wenzel: Ach, Rufus...Du hast doch nicht einmal_____eigenes Haus. Was willst du_____Bürgermeister also erzählen?

Rufus: Ich...ähm...

Lotti: Nummer 63, bitte!

III Übungen zur inhaltlichen Erschließung des Spieles.

- 1) Was stellte sich als klares Wasser heraus?
 - 2) Dank was oder wem wurde Wenzel reich?
 - 3) Glauben Sie, dass Rufus wirklich als Egoist bezeichnet werden kann? Was hat er Böses/Gutes getan?
 - 4) Was haben wir über Rufus´ Vater herausgefunden?
 - 5) Hat Rufus es geschafft, Goal aufzuwecken? Wenn ja, wie hat sie reagiert?
- Überlegen Sie sich, wie Rufus auf andere Weise Wenzel, Gizmo und Lotek ablenken könnte!
 - Schreiben Sie die Geschichte eines gewöhnlichen Tages im Dorf Kuvaq!



Kuvaq



das Büro des Bürgermeisters



der Keller von Wenzel



Goals Erwachen

Ключи к упражнениям

II Übungen zur sprachlichen Erschließung des Spieles.

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ В

Kapitel 1.

1. Akk. (etw.) aufheben, Akk. (etw.) aufkriegen, Akk. (j-n) einfangen, Akk. (j-n) einsehen, Akk. (j-n) verspotten, mit Dat. (etw.) umgehen – обходиться с чем-то, Akk. (etw.) Dat. (j-m) überlassen – предоставить что-то кому-то.

2. a) Тони нужно больше упражняться. b) Ну что за бурда! c) Как оно туда попало? d) Не нужно водить там вилкой.

3. a) Das ist die Höhle des Löwes! Oder besser: die Natterngrube. b) Ich bin dran, Bad zu putzen. c) Was ist mit dir eigentlich kaputt? d) Die Maus ist schon vor langer Zeit abgehauen.

6. a) Das zickige, mistige Memo b) den Abwasch machen c) der Ofen

7. a) Abwasch b) Armut c) saustark d) Tapferkeit e) leid

Kapitel 2.

1. Akk. (etw.) berechnen, Akk. (etw.) entfernen, über Akk. (j-n) lachen, Akk. (etw.) massieren, sich Dat. (etw.) sparen, sich Akk. (etw.) verzögern, Dat. (j-m) Akk. (etw.) versperren, Akk. (etw.) in Dat. (etw.) verstauen, auf Akk. (etw.) zurückkommen.

2. a) Я потянул что-то. b) Они такие же мутные, как и наши грунтовые воды. c) Немного бальзама на душу для такой огромной потери. d) Пользуйся! e) Весь этот мусор меня раздражает.

3. a) Dieses Mal wird alles klappen. b) Toni hatte schon immer einen seltsamen Geschmack, was Blumen anbetrifft. c) Ich bin so schlecht mit Namen. d) Ich mache mich dann mal wieder an die Arbeit. e) Wer bin ich, dir zu widersprechen.

6. a) der Gefährte, der Helfer, der Sidekick b) Los geht's c) wenigstens

7. a) die Kapsel b) ausrichten c) zünden d) Kette e) Elysium f) vorstellen

Kapitel 3.

1. Akk. (etw.) für sich behalten, sich in Akk. (etw.) bohren, sich in Akk. (etw.) einmischen, in Dat. (etw.) eintreffen, zu Dat. (j-m) passen, sich in Dat. (etw.) vertüdeln, Akk. (etw.) zulassen.

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ В

2. a) Was geht hier vor, Amtmann? b) Ganz Organon steckt da mit drin! c) Warten Sie es doch ab. Ich will Ihnen doch nicht die Spannung verderben. d) Einen Schritt näher und das Gemetzel beginnt.

3. a) Лучше я отлажу мои телекинетические силы на потом. b) Это...непостижимо! c) Было очень глупо с Вашей стороны противиться распоряжениям. d) Как он заставит меня молчать? e) Сначала я здесь – теперь меня нет!

6. a) Mit Essen spielt man nicht. Es sei denn, es ist wirklich richtig lustig. – С едой обычно не играют. Хотя, пожалуй, можно, только если это действительно смешно. b) Sie hätten in ihrer Kabine bleiben sollen. – Ей следует оставаться в ее каюте. c) Dazu müsstet ihr mich wohl erst einmal schnappen, oder? – Сначала вам нужно поймать меня, не так ли?

Kapitel 4.

1. Akk. (etw.) abgeben, Akk. (etw.) aufschnappen, Akk. (etw.) besorgen, um Akk. (etw.) bitten, sich von Dat. (etw.) ernähren, Akk. (etw./j-n) ignorieren, Akk. (j-n) langweiligen, mit Dat. (j-m) über Akk. (etw.) reden, sich treffen, Akk. (etw./j-n) vermissen.

2. a) Надеюсь, никто не смотрел за спортивным залом. b) Наверное, ее можно открыть изнутри. c) Тачка – старье, но замОк еще функционирует. d) Милый попугай. e) Да. Мы используем его для обнаружения опасных газов в туннелях. f) Я практически весь день ношусь.

3. a) Er findet sich schon wieder ein. So viel Kerosin war ja jetzt auch nicht in der Turbine. b) Zum Glück war er schon immer etwas kurzsichtig. c) Warum arbeitet ihr nicht? d) Irgend so ein Witzbold hat die Magneten vom Sprengplan entfernen. Darum. e) Wir dürfen uns nicht mehr treffen! Mein Mann ist zwar fast taub, aber der Vogel hat ein sehr feines Gehör!

7. a) dem Sprengplan b) indem c) die Glocke d) im Stollen e) gesprengt f) war g) nach h) Schrott i) gehören j) Schlüssel

Kapitel 5.

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ В

1. Sich an Akk. (etw.) erinnern, Dat. (j-m) Akk. (etw.) fehlen, Dat. (j-m) Akk. (etw.) genehmigen, Dat. (j-m) helfen, Akk. (etw.) herstellen, um Akk. (etw./ j-n) kümmern, zu Dat. (etw.) neigen, auf Akk. (etw.) umsatteln, Akk. (j-n) mit Dat. (etw.) verschonen, Akk. (j-n) verlassen, Akk. (etw./j-n) wählen, Dat. (j-m) zustoßen.

2. a) Так что вставай в конец очереди и тяни номер, также, как и все. b) Кровельщик стал шляпником, потому что дождь не идет уже несколько месяцев. c) Но очередь совершенно не движется!

3. a) Das dürfte ihm nicht so schwerfallen, nachdem er meine Geschichte gehört hat. b) Netter Versuch, Kumpel. Aber ich habe auch gute Geschichte vorbereitet. c) Habe ich da einen Trend verschlafen? d) Ich möchte meinen Wohnsitz abmelden.

5. a) das Postamt b) Dat. (j-m) einen Dienst erweisen c) die Arznei

6. a) der Bürgermeister b) werden c) pflegen d) helfen e) neige f) empörend g) das Mädchen h) gehört i) zu entscheiden j) Zieh k) stell l) an m) eilig n) wartest o) keine p) Hunger q) bewusstlos r) gebrochenen

Kapitel 6.

1. auf Akk. (j-n) anschreiben, Akk. (etw.) bestellen, Akk. (etw.) entschlüsseln, in Dat. (etw.) lagern, bei Dat. (etw.) mitmischen, sich auf Akk. (etw.) vorbereiten.

2. a) Что за каракули! b) Как только ты мне принесёшь ингредиенты, мы сможем взяться за работу. c) Я надеюсь, что к тому времени я смогу отыскать свой полис медицинского страхования. d) Кофейный порошок должен быть чёрным, стимулирующим и размолотым из горячих зёрен. e) У меня есть как раз то, что тебе нужно.

3. a) Immer dieses Mistrauen. b) Hoffentlich geht er nicht auch noch ein. c) Die Verbrechensrate hat in den letzten Jahren enorm zugenommen.

6. a) усовершенствовать (какой-то механизм)/причёсывать/ приукрашивать b) бант/петля c) табурет/домосед d) боб/горох/фасоль/зерно (кофейное).

7. a) mit b) den, nach c) das, zur, die

Kapitel 7.

1. Akk. (etw.) Dat. (j-m) aufsparen, in Akk. (etw.) ausarten, sich um Akk. (etw./j-n) kümmern, sich von Dat. (j-m) verabschieden, Akk. (etw.) Dat. (j-m) überlassen.

2. a) Astreine Präsentation! b) Schieß los! c) Das ist wohl ein Rätsel für einen gehobenen Intellekt. d) Toni hatte schon immer einen seltsamen Geschmack, was Blumen anbetrifft.

7. a) Schwerkraft b) steht c) geschafft d) Elysium e) Sehnsucht nach f) in Not g) von dem Moment h) geweckt habe i) euch

Kapitel 8.

1. sich um Akk. (j-n/etw.) scheren, Akk. (etw.) entsorgen, Akk. (etw.) klauen, Akk. (etw.) bekämpfen, Dat. (j-m/etw.) verdanken, mit Dat. (j-m) Akk. (etw.) teilen, mit Dat. (etw.) Akk. (j-n) belohnen.

2. a) Если ты бы не брюзжала постоянно, я бы, возможно, и прислушался. b) Доктор Гизмо говорит, оно лечит симптомы, но не причину. c) Сиденья обиты розовым плюшем, в углу кружится куколка, а на табличке водителя написано: «Шуципу». d) Ты знаешь лучше кого бы то ни было – нет никаких шансов покинуть Депонию.

3. a) Was für eine Verschwendung! b) Und zwar diesen glücklichen Moment des Triumphes. Lass ihn uns zusammen genießen. c) Wer stört? d) Was erlauben Sie sich!

7. a) mir b) der c) meinem d) zu e) bislang f) bei g) der h) mit i) in j) mir k) ein l) dem