

# **Использование элементов геймификации для повышения мотивации студентов к изучению иностранных языков**

DOI: 10.24833/2949–6357.2024.GEO.1

УДК: 372.881.111.1

К. А. Власова

## **Аннотация**

Одной из инновационных технологий в образовании на современном этапе является геймификация. Использование игровых элементов на занятиях по иностранному языку позволяет повысить мотивацию студентов к изучению иностранного языка, сделать традиционное занятие более динамичным, лёгким и увлекательным. В статье дается определение геймификации, приводятся некоторые игровые элементы, которые использует автор на занятиях по практическому курсу английского языка и по курсу практической фонетики английского языка, определяются преимущества и недостатки геймификации.

Методологической базой исследования являются работы отечественных и зарубежных авторов в области геймификации.

Результаты исследования подтверждают, что языковые игровые упражнения, используемые на занятиях по иностранному языку, способствуют формированию положительной мотивации обучаемых, активизации учебного процесса, повышают интерес к выполнению различных заданий и развивают критическое мышление. Однако перенасыщение занятия игровыми элементами может дать и обратный негативный эффект.

**Ключевые слова:** геймификация, инновационные технологии, игровые элементы, иностранный язык, мотивация, эффективность обучения.

Игровая методика всегда использовалась в процессе обучения иностранным языкам как методика, способствующая повышению мотивации обучающихся и развитию языковых навыков. Игра — это простая и легкая деятельность, которая направлена на удовлетворение потребностей в развлечении, удовольствии, снятии напряжения, а также на развитие определённых навыков и умений [Терминологический словарь современного педагога].

Каждый преподаватель стремится провести учебное занятие на высоком уровне для того, чтобы увлечь обучаемых и повысить мотивацию, поскольку именно мотивация способствует достижению успехов в изучении иностранных языков.

Благодаря современным технологиям на смену традиционным играм, используемым в преподавании иностранных языков, пришли онлайн-игры, представляющие собой яркие интерактивные продукты, привлекающие обучаемых и способствующие мотивации студентов и развитию языковых навыков. Такой переход — от традиции к инновациям — вполне обоснован: в наше время — эпоху цифровых технологий изменилось отношение и к процессу обучения, и к студентам, которые согласно теории поколений представляют поколение Z, родившееся в эпоху Интернета. Кроме того, для современного поколения студентов любой физический объект имеет цифровой эквивалент, при этом виртуальный мир считается для них частью реального мира [Стиллман 2018]. Нынешнее поколение студентов живёт и развивается в условиях обилия информации, а его представители не могут без социального взаимодействия и предпочитают быстро получать наглядно изложенную информацию [Prensky 2010].

Развитие и повсеместное внедрение информационных технологий в повседневную жизнь породило термин гейми-

фикация — внедрение игровых технологий в неигровые процессы, включая образование [Карр 2013]. Более того, геймификация используется для вовлечения людей в обучение, для повышения их мотивации [Карр 2013]. В Оксфордском словаре геймификация определяется как использование элементов игры в другой деятельности, как правило для того, чтобы сделать эту деятельность более интересной [Oxford Learner's Dictionary]. Исходя из этих определений, можно сказать, что геймификация в образовании — это интеграция игровых элементов, технологий и игрового дизайна в процесс обучения [Титова, Черкизова 2019].

Геймификация способствует тому, что занятия качественно изменяются, становятся приятными и увлекательными для современных студентов, которые проводят большую часть времени с планшетами и смартфонами в руках.

Приоритетным аспектом в обучении иностранным языкам является формирование и совершенствование у студентов коммуникативной компетенции. Это предполагает и овладение иностранным языком, и умение пользоваться им как средством общения. Поскольку овладеть коммуникативной компетенцией на иностранном языке вне языковой среды достаточно сложно, преподаватель на занятиях по иностранному языку стремится создать реальные ситуации общения. Элементы геймификации хорошо подходят для погружения в языковую среду, способствуя овладению живой иноязычной действительностью и созданию атмосферы раскованности и непринужденности на занятиях. Благодаря игровому компоненту повышается вовлеченность студентов в учебный процесс, активизируется их внимание. Студенты концентрируются на выполнении учебных заданий, ведут себя более раскованно и свободно в речевом поведении, совершенствуют коммуникационный навык.

Использование игровых элементов на занятиях имеет ряд преимуществ:

- удовольствие (вместо скучного зазубривания лексики, игра помогает получить удовлетворение от процесса обучения);
- эмоциональная вовлечённость (положительные эмоции нравятся студентам, привлекают внимание, заинтересовывают обучаемых, способствуя быстрому запоминанию информации);
- свобода (в процессе игры студенты погружаются в комфортную обучающую среду, могут корректировать свои ошибки, улучшая тем самым уровень владения языком);
- работа в команде (интерактивная форма проведения занятия позволяет повысить групповую активность, взаимодействие между студентами);
- мгновенная обратная связь (благодаря этой технологии студенты сразу получают оценки и награды, стимулируются их достижения в изучении языка).

Благодаря геймификации студенты легко увеличивают лексический запас, погружаются в языковую среду, подтягивают восприятие языка на слух, тренируют память, а главное — повышают уровень мотивации для освоения языка.

Тем не менее геймификация может привести к снижению благоприятности образовательной среды. Среди возможных отрицательных воздействий геймификации можно выделить следующее: традиционные формы обучения теряют свою привлекательность и могут хуже восприниматься студентами, может наблюдаться социальная напряжённость в группе студентов или даже ухудшение атмосферы, вызванное конкуренцией. Помимо этого, в условиях отсутствия вознаграждения студенты могут потерять заинтересованность в выполнении заданий, а это может привести к снижению мотивации.

Содержание и структура игры полностью зависят от цели, которую ставит преподаватель. Геймификация может использоваться на любом этапе обучения. Это может быть освоение нового языкового материала, его закрепление, развитие коммуникативных навыков, расширение предметных знаний и многое другое. Игровые элементы успешно используются в группах студентов с разными уровнями языковой подготовки.

Рассмотрим использование элементов геймификации в процессе обучения английскому языку. Сегодня можно воспользоваться широким выбором технических средств и электронных оболочек для создания обучающих игр. Интернет также предлагает готовые обучающие языковые игры. Специальные сайты (как например, *ЛернингЭппс.org* (*LearningApps.org*) или *Вордволл* (*Wordwall*)) позволяют использовать готовые игры разной тематике, а также создавать и размещать свои игровые версии.

Использование игры во время отработки и закрепления лексико-грамматического материала имеет ряд преимуществ, поскольку студенты предпочитают языковую игру однообразному выполнению тренировочных упражнений.

В качестве примера можно привести некоторые задания, используемые в АФ ННГУ на 1 курсе, по предмету Практическая фонетика английского языка. На начальном этапе обучения в вузе студенты изучают транскрипцию, интонацию, совершенствуются в произношении английских звуков. Фонетические игры, используемые на занятиях по практической фонетике, направлены на отработку правильного произношения звуков и транскрипции слов. Студентам предлагаются следующие упражнения: 1) *Соотнесите звук и слово* (рис. 1) или 2) *Соберите пазл* (рис. 2). Выйти на такие задания студенты могут по ссылке, которую дает преподаватель, или при помощи QR-кода, используя мобильные камеры.





Рисунок 4. Отработка лексики

Таким образом, при использовании элементов геймификации реализуется инновационный подход к обучению, способствующий повышению мотивации к изучению иностранных языков, развитию творческого потенциала.

### Список литературы:

1. Стиллман Д. Поколение Z на работе. Как его понять и найти с ним общий язык: Пер. с англ. Ю. Кондукова. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. 272 с. [Stillman, David. 2018. Pokoleniye Z na rabote. Kak ego ponyat' i naiti s nim obschii yazyk (*Gen Z @ work: How the Next Generation is Transforming the Workplace*). Moscow: Mann, Ivanov i Ferber.]
2. Терминологический словарь современного педагога. URL: [https://www.ntek.by/documents/uch\\_metod\\_rabota/virtual\\_metod\\_kab/doc/pomoch\\_ped/prepodovatelu/10.pdf](https://www.ntek.by/documents/uch_metod_rabota/virtual_metod_kab/doc/pomoch_ped/prepodovatelu/10.pdf) (дата обращения: 17.09.2023). [*Terminologichesky slovar' sovremennogo pedagoga (Terminological Dictionary of a Contemporary Teacher)*. [Online] Available from [https://www.ntek.by/documents/uch\\_metod\\_rabota/virtual\\_metod\\_kab/doc/pomoch\\_ped/prepodovatelu/10.pdf](https://www.ntek.by/documents/uch_metod_rabota/virtual_metod_kab/doc/pomoch_ped/prepodovatelu/10.pdf) (Accessed: 17.09.2023).]
3. Титова С.В., Чикризова К.В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический

- потенциал [Электронный ресурс] // Педагогика и психология образования. 2019. № 1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obuchenii-inostrannym-yazykam-psihologo-didakticheskiy-i-metodicheskiy-potentsial> (дата обращения: 16.10.2023). [Titova, Svetlana V. & Chikrizova, Kseniya V. 2019. Geimifikatsiya v obuchenii inostrannym yazykam: psihologo-didakticheskiy i metodicheskiy potentsial (Gamification in Foreign Language Teaching: Psychological and Didactic Potential). *Pedagogika i psichologiya obrazovaniya (Pedagogy and Psychology of Education)* 1. [Online] Available from: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obuchenii-inostrannym-yazykam-psihologo-didakticheskiy-i-metodicheskiy-potentsial> (Accessed: 16.10.2023).]
4. Kapp, Karl M. 2013. The Gamification of Learning and Instruction. In: New York: Pfeiffer: *An Imprint of John Wiley & Sons. Ideas into Practice*. 480. San Francisco: Wiley.
  5. Oxford Learner's Dictionary. URL: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com>. Available from: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com> (Accessed 21.09.2023).
  6. Prensky, Marc. 2010. Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*. 9 (5). 1–6.

**Сведения об авторе:**

**Власова Каринэ Абрамовна**, к. филол. н., доцент,  
Арзамасский филиал ННГУ им. Н.И. Лобачевского, Арзамас,  
Россия; email: vlasova-mail@mail.ru

**USE OF GAMIFICATION ELEMENTS TO INCREASE STUDENT  
MOTIVATION TO LEARN FOREIGN LANGUAGES**

**Karine A. Vlasova**

Candidate of Philology, Associate Professor, Lobachevsky University  
Arzamas Branch, Arzamas, Russia; email: vlasova-mail@mail.ru

### **Abstract**

One of the innovative technologies in education at the modern stage is gamification. The use of game elements in a foreign language teaching allows increasing the motivation of students to study a foreign language, making the traditional lesson dynamic, easy and exciting. The article determines the advantages and disadvantages of gamification. The author provides some game elements used at the lessons on the practical course of the English language and on the course of practical phonetics of the English language.

The methodological base of the study is the work of domestic and foreign authors in the sphere of gamification.

The results of the study confirm that game exercises used at the foreign language lessons contribute to the formation of students' positive motivation, activation of the educational process, increasing interest in completing various tasks, developing critical thinking. However, the oversaturation of game elements can also have a negative effect.

**Keywords:** gamification, innovative technologies, game elements, foreign language, motivation, learning efficiency.