

ФИЛОЛОГИЯ

(шифр научной специальности: 5.8.7)

Научная статья

УДК 372.881.111

doi: 10.18522/2070-1403-2025-111-4-178-183

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ: ЭФФЕКТИВНОСТЬ ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

© *Галина Николаевна Острикова¹, Надежда Николаевна Павлова²*

^{1,2}*Донской государственный технический университет, г. Ростов-на-Дону, Россия*

¹*gostrikova@donstu.ru* ²*nadegda.pavlova.28@yandex.ru*

Аннотация. Анализируется эффективности геймификации в обучении иностранным языкам, выявление её преимуществ и недостатков, а также разработка рекомендаций по оптимальному применению данного подхода. Обосновывается эффективность геймификации с точки зрения когнитивной психологии и педагогики, а также в выявлении механизмов, способствующих улучшению языкового усвоения. Представлены конкретные методические рекомендации по использованию игровых форм в обучении, а также в демонстрации модели интерактивного урока с примерами игровых заданий.

Ключевые слова: геймификация; интерактивное обучение; иностранным языкам; мотивация; вовлеченность.

Для цитирования: Острикова Г.Н., Павлова Н.Н. Геймификация в обучении иностранным языкам: эффективность интерактивных технологий // Гуманитарные и социальные науки. 2025. Т. 111. № 4. С. 178-183. doi: 10.18522/2070-1403-2025-111-4-178-183.

PHILOLOGY

(specialty: 5.8.7)

Original article

The effectiveness of an interactive form of learning using gamification in learning foreign languages

© *Galina N. Ostrikova¹, Nadezhda N. Pavlova²*

^{1,2}*Don State Technical University, Rostov-on-Don, Russian Federation*

¹*gostrikova@donstu.ru* ²*nadegda.pavlova.28@yandex.ru*

Abstract. The article analyzes the effectiveness of gamification in teaching foreign languages, identifying its advantages and disadvantages, as well as developing recommendations for the optimal application of this approach. The effectiveness of gamification is justified from the point of view of cognitive psychology and pedagogy, as well as in identifying mechanisms that contribute to improving language learning. Specific methodological recommendations are presented on the use of game forms in teaching, as well as in demonstrating an interactive lesson model with examples of game tasks.

Key words: gamification; interactive learning; foreign languages; motivation; engagement.

For citation: Ostrikova G.N., Pavlova N.N. The effectiveness of an interactive form of learning using gamification in learning foreign languages. *The Humanities and Social Sciences*. 2025. Vol. 111. No 4. P. 178-183. doi: 10.18522/2070-1403-2025-111-4-178-183.

Введение

Современные тенденции в образовании демонстрируют растущий интерес к использованию интерактивных технологий и игровых методов в обучении. В условиях цифровизации и широкого доступа к интернет-ресурсам традиционные методы изучения иностранных языков постепенно дополняются инновационными подходами, среди которых особое место занимает геймификация [3]. Геймификация представляет собой процесс внедрения игровых элементов (наград, рейтингов, конкурсов, квестов и т.д.) в образовательный процесс, что позволяет повысить мотивацию учащихся, вовлечённость и эффективность усвоения материала [2, p. 13].

Научные исследования подтверждают, что использование геймификации в обучении способствует улучшению академической успеваемости, повышению уровня удовлетворённости учащихся и развитию когнитивных способностей (Фёдорова, 2021). Введение игровых механик позволяет создавать благоприятную образовательную среду, способствующую формированию прочных знаний и навыков [1, с. 141]. Кроме того, современные онлайн-платформы Duolingo, Quizlet, ProgressMe и др. используют адаптивные алгоритмы, позволяя подстраивать учебный процесс под индивидуальные потребности учащихся. Включение внутриигрового общения, лидербордов и совместных челленджей усиливает чувство вовлечённости учащихся и способствует формированию позитивной учебной атмосферы.

Отдельного внимания заслуживает внедрение сюжетной структуры в геймифицированные курсы. Создание нарратива (истории, квеста, приключения) повышает эмоциональную вовлечённость учащихся и способствует лучшему запоминанию материала за счёт ассоциативной памяти. Особенно эффективны такие методики при работе с подростками и молодёжной аудиторией.

Несмотря на очевидные преимущества, существуют и определённые недостатки геймифицированного обучения. Не стоит забывать о необходимости сбалансированного сочетания игровых технологий с традиционными методами преподавания, что позволяет достичь наиболее устойчивых результатов в изучении иностранных языков [10, р. 54]. Некоторые педагоги подчёркивают риск «игрового утомления», при котором учащиеся начинают воспринимать игровые элементы как обязательные и теряют первоначальный интерес [5, р. 12].

Материалы и методы

Для оценки эффективности геймификации в изучении иностранных языков был проведён опрос учащихся, использующих интерактивные методы в обучении; показан пример интерактивного урока; указан сравнительный анализ результатов тестирования учащихся, использующих геймифицированные и традиционные элементы обучения.

Методы обработки данных включали статистический анализ результатов тестов, а также анкетирование учащихся на предмет частоты самостоятельной практики.

Результаты и обсуждение

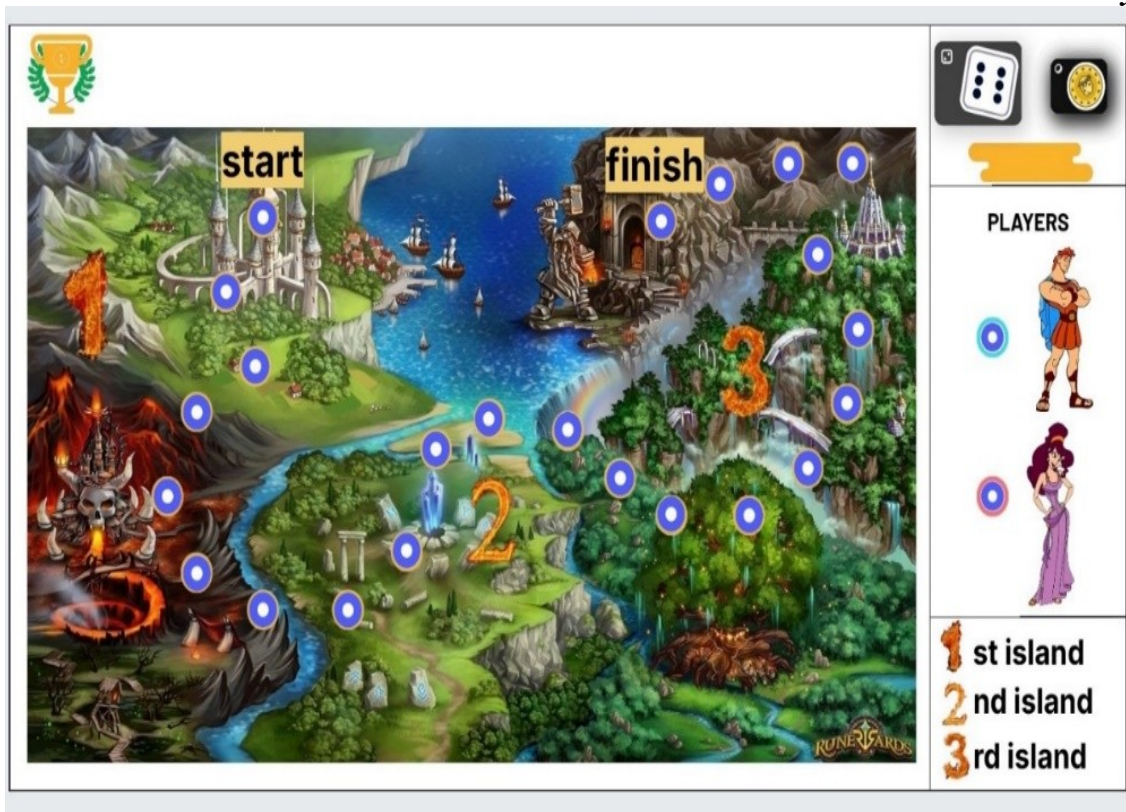
Рассмотрим пример интерактивного урока иностранного языка с использованием геймификации. Данный урок, разработанный на основе мультфильма «Геркулес», способствует усилению эффективности следующих факторов. Во-первых, мотивации учащихся, так как учащиеся переходят на игровую площадку с известными героями из мультфильма, тем самым повышая свой интерес к уроку. Вознаграждение монетками за каждый пройденный этап стимулирует учащегося к эффективной работе на занятии. Во-вторых, развиваются ключевые навыки учащихся при изучении английского языка. А именно, навыки чтения, говорения и перевода. Игры требуют быстрого принятия решений, критического мышления и планирования, что положительно влияет на когнитивное развитие учащегося и помогает быстрее адаптироваться к использованию языка в реальных ситуациях. И в-третьих, такой урок способствует упрощению контроля и оценки, ведь учитель может легко оценить успех учащегося, подсчитывая его баллы за заработанные монетки.

Цели урока: развивать у учащихся навыки речи путём изучения новой лексики и грамматики в игровом формате, совершенствовать навыки перевода, развить когнитивные навыки, закрепить навыки чтения и говорения.

Уровень учащихся: Урок рассчитан на учащихся начального базового уровня (Beginner-Elementary). Преподаватель может упростить задания (заменить их на более лёгкие), а также дополнить урок, усложняя задачи учащегося.

Формат урока: Урок проводится в форме онлайн-игры. Учащийся выбирает персонажа, которого он будет «вести» до метки Finish. Для продвижения по игровому полю используются интерактивные игральные кости, находящиеся на доске. На каждой локации учащийся проходит разного типа задания, за что получает монетки (см. рисунок).

Рисунок 1



Пример интерактивной игры

Примеры заданий:

1-й остров: перейти по ссылке и сопоставить слова с картинками. Или на электронной доске передвинуть картинки с мебелью, как показано в примере, и проговорить вслух, где они находятся.

2-й остров: выполнить задание на тему «предлоги места» и изучить грамматические структуры с *There is/ There are*.

3-й остров: прочитайте текст на английском языке про квартиру и любимую комнату и перевести его. Далее посмотреть на картинку и описать её вслух.

Система поощрений: При завершении игры складывается сумма монеток и выводится балл за пройденный материал.

Формат «обучение через игру» оказался особенно результативным при работе с начальным уровнем владения языком, так как он снижает барьер страха ошибок и создаёт более безопасную среду для проб и экспериментов. Геймификация способствует развитию саморегуляции, учащиеся активнее ставят себе цели, следят за прогрессом и проявляют инициативу при выборе заданий. Положительное влияние оказывает и визуальное оформление платформ: красочные элементы, анимации и звуковые сигналы повышают интерес и удерживают внимание, особенно у младших школьников.

Для более глубокого анализа эффективности геймификации в обучении иностранным языкам было проведено экспериментальное исследование с участием 150 учащихся, разделённых на две группы, где были применены разные способы обучения – традиционное обучение (ГРУППА А) и геймифицированное обучение (ГРУППА В). В течение 8 недель измерялись следующие показатели: успеваемость, мотивация, вовлечённость, частота самостоятельной практики и уровень тревожности. Результаты представлены в таблице 1.

Таблица 1

Влияние геймификации на изучении иностранных языков

Показатель Indicator	Группа А (Традиционное) Group A (Traditional)	Группа В (Геймификация) Group B (Gamification)
Средний балл теста (%) Average test score (%)	72	85
Мотивация (1–10) Motivation (1–10)	5,8	7,9
Вовлечённость Engagement	2,3	3,6
Самостоятельная практика (%) Independent practice (%)	38%	64%
Уровень тревожности (1–10) Anxiety level (1–10)	6.5	4.3

Мотивация, вовлечённость и уровень тревожности были выявлены преподавателем. На каждом уроке преподаватель делал заметки и выводы, из чего далее были собраны данные, представленные в таблице. Частота самостоятельной практики в группе В была выявлена за счёт функционала онлайн-платформы, в то время как в группе А было проведено анкетирование учащихся. Преподавателем был составлен и проведён письменный тест на одну заданную тему для всех учащихся. Группа В показала наивысшие результаты по всем показателям. Уровень тревожности значительно снижен в геймифицированной группе, что может быть связано с получением своевременной и безоценочной обратной связи. Повышенная мотивация в группе В демонстрирует, что игровые механики и адаптивность улучшают эмоциональное отношение к обучению.

Результаты исследования демонстрируют значительное влияние геймификации на процесс обучения. Включение игровых элементов способствует созданию позитивной учебной среды, повышает интерес учащихся к занятиям и стимулирует регулярную практику. Особенно важно, что геймификация позволяет преодолеть традиционные барьеры в изучении языка, такие как страх, ошибки и недостаток мотивации [7].

Несмотря на очевидные преимущества, геймификация не является универсальным решением. Возникают вопросы о долгосрочной мотивации учащихся, ведь первоначальный интерес, вызванный игровыми элементами, может снижаться со временем [6, р. 47]. Кроме того, важно учитывать недостаток живого общения, который может негативно сказаться на развитии разговорных навыков. В связи с этим рекомендуется сочетание геймифицированных платформ с традиционными методами обучения, включая разговорные клубы, живые занятия и индивидуальные консультации с преподавателями [2, с. 46].

Кроме того, чрезмерная концентрация на игровых механиках может привести к поверхностному усвоению материала, когда учащиеся фокусируются преимущественно на получении наград, а не на глубоком понимании содержания. Существуют также риски формирования зависимости от внешней мотивации, что может затруднить переход к более самостоятельному и внутренне мотивированному обучению. В связи с этим всё чаще подчёркивается значимость гибридных образовательных моделей, в которых игровые элементы служат лишь одним из компонентов, интегрированным в более широкую педагогическую стратегию. Это позволяет не только сохранить устойчивую мотивацию, но и обеспечить развитие критического мышления, коммуникативных и метапредметных компетенций [4, с. 118].

Заключение

Результаты исследования подтвердили, что интерактивные методы обучения с использованием геймификации оказывают значительное положительное влияние на процесс изучения иностранного языка. Они способствуют повышению мотивации, вовлеченности и эффек-

тивности усвоения материала за счет сочетания игровых элементов, адаптивных технологий и интерактивного взаимодействия. Благодаря использованию игровых механик, таких как рейтинги, уровни, награды и конкурсы, учащиеся чувствуют себя более вовлеченными в процесс обучения, что повышает их интерес к изучению языка и способствует более глубокому закреплению знаний.

Однако несмотря на многочисленные преимущества, существуют и определенные недостатки геймификации в обучении. Основные проблемы включают недостаток живого общения, необходимость наличия стабильного интернет-соединения и возможную потерю мотивации при отсутствии внешнего контроля. В связи с этим рекомендуется комбинировать геймифицированные методы с традиционными формами обучения, такими как групповые занятия, живые дискуссии и индивидуальные консультации с преподавателями.

Список источников

1. *Титова С.В., Чикризова К.В.* Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал // Педагогика и психология образования. 2019. № 1. С. 135–152.
2. *Ткаченко М.В.* Геймификация в процессе обучения иностранному языку // Вестник КазУМОиМЯ имени Абылай хана. 2023. № 4. С. 45–53.
3. *Фёдорова А.Н.* Влияние игровых технологий на вовлеченность студентов в процесс изучения иностранного языка // Вестник современного образования. 2021. Т. 12. № 3. С. 85–93.
4. *Шепелева Е.А.* Геймификация как средство повышения мотивации при изучении иностранного языка // Педагогика и психология образования. 2020. № 2. С. 114–122.
5. *Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L.* From elements of game design to playfulness: definition of the concept of “gamification” // Proceedings of the 15th International Academic Conference MindTrek: A Vision of the media environment of the future. 2011. P. 9–15.
6. *Flores J.F.F.* Using Gamification to Enhance Second Language Learning // Digital Education Review. 2015. № 27. P. 32–54.
7. *Hamari J., Koivisto J., Sarsa H.* Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification // Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences. 2014. P. 3025–3034.
8. *Osma-Ruiz V., et al.* The Impact of Gamification on Second-Language Learning // Claremont Graduate University Theses & Dissertations. 2023. P. 1–120.
9. *Reinhardt J.* Gameful Second and Foreign Language Teaching and Learning: Theory, Research, and Practice. Cham: Palgrave Macmillan, 2019.
10. *Suh A., Wagner C., Liu L.* The Effects of Gamification on Learning: A Meta-Analysis // Journal of Educational Technology & Society. 2018. Vol. 21. No. 3. P. 50–63.

References

1. *Titova S.V., Chikrizova K.V.* Gamification in teaching foreign languages: psychological, didactic and methodological potential // Pedagogy and psychology of education. 2019. No. 1. P. 135-152.
2. *Tkachenko M.V.* Gamification in the process of learning a foreign language // The messenger of the Ka-Zuma named after Abylai Khan. 2023. No. 4. P. 45-53.
3. *Fedorova A.N.* The influence of gaming technologies on the involvement of students in the process of learning a foreign language // Bulletin of Modern Education. 2021. Vol. 12. No. 3. P. 85-93.

4. *Shepeleva E.A.* Gamification as a means of increasing motivation in learning a foreign language // Pedagogy and psychology of education. 2020. No. 2. P. 114–122.
5. *Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L.* From elements of game design to playfulness: definition of the concept of “gamification” // Proceedings of the 15th International Academic Conference MindTrek: A Vision of the media environment of the future. 2011. P. 9–15.
6. *Flores J.F.F.* Using Gamification to Enhance Second Language Learning // Digital Education Review. 2015. No. 27. P. 32–54.
7. *Hamari J., Koivisto J., Sarsa H.* Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification // Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences. 2014. P. 3025–3034.
8. *Osma-Ruiz V., et al.* The Impact of Gamification on Second-Language Learning // Claremont Graduate University Theses & Dissertations. 2023. P. 1–120.
9. *Reinhardt J.* Gameful Second and Foreign Language Teaching and Learning: Theory, Research, and Practice. Cham: Palgrave Macmillan, 2019.
10. *Suh A., Wagner C., Liu L.* The Effects of Gamification on Learning: A Meta-Analysis // Journal of Educational Technology & Society. 2018. Vol. 21. No. 3. P. 50–63.

Статья поступила в редакцию 01.06.2025; одобрена после рецензирования 17.06.2025; принята к публикации 17.06.2025.

The article was submitted 01.06.2025; approved after reviewing 17.06.2025; accepted for publication 17.06.2025.