

Афанасьева Наталия Андреевна

учитель

МАОУ «СОШ №3» г. Ядрина

г. Ядрин, Чувашская Республика

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ ПРИ ИЗУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Аннотация: в статье рассматривается проблема геймификации как инновационного педагогического подхода, направленного на повышение учебной мотивации при изучении английского языка. Анализируются теоретические основы геймификации, её ключевые элементы и возможности применения в образовательном процессе. Особое внимание уделяется влиянию игровых механик на формирование внутренней и внешней мотивации обучающихся, а также на развитие их коммуникативных и познавательных навыков. Делается вывод о целесообразности и эффективности внедрения геймификации в практику преподавания английского языка при условии её методически обоснованного использования.

Ключевые слова: геймификация, учебная мотивация, английский язык, иностранный язык, игровые технологии, образовательный процесс.

В современном образовательном пространстве проблема повышения учебной мотивации обучающихся приобретает особую значимость. Изучение английского языка, являющегося важнейшим инструментом международного общения, академической мобильности и профессиональной самореализации, требует высокой степени вовлечённости и устойчивого интереса со стороны учащихся. Однако на практике преподаватели нередко сталкиваются со снижением мотивации, что обусловлено рядом факторов, среди которых можно выделить сложность языкового материала, абстрактность грамматических явлений, высокую когнитивную нагрузку, а также преобладание репродуктивных методов обучения.

В условиях цифровизации образования, активного внедрения дистанционных и смешанных форм обучения, а также изменения когнитивных и мотиваци-

онных характеристик обучающихся актуализируется поиск новых педагогических подходов, способных повысить эффективность обучения иностранным языкам. Современные учащиеся ориентированы на интерактивность, наглядность, быструю обратную связь и эмоциональную вовлечённость, что делает традиционные методы обучения менее результативными. В данной связи особый интерес представляет геймификация, которая в последние годы активно внедряется в образовательную практику различных уровней.

Геймификация понимается как использование отдельных элементов, механизмов и принципов игры в неигровом контексте с целью повышения мотивации, вовлечённости и активности участников образовательного процесса. В отличие от игровых методов обучения, геймификация не предполагает полного превращения учебной деятельности в игру, а лишь интегрирует игровые компоненты в структуру традиционного обучения. К таким компонентам относятся система баллов, уровней, достижений, рейтингов, наград, а также наличие сюжета и соревновательных элементов [4, с. 64].

Теоретической основой геймификации выступают положения мотивационной психологии и педагогики, в частности теория самодетерминации, согласно которой устойчивая учебная мотивация формируется при удовлетворении базовых психологических потребностей личности в автономии, компетентности и социальном взаимодействии. Геймифицированная образовательная среда позволяет реализовать данные потребности за счёт предоставления обучающимся возможности выбора траектории обучения, отслеживания индивидуального прогресса и активного взаимодействия с другими участниками учебного процесса [5, с. 121].

Учебная мотивация является одним из ключевых факторов успешного овладения иностранным языком. В методике преподавания английского языка традиционно выделяются внутренняя и внешняя мотивация. Внутренняя мотивация связана с интересом к языку как средству общения, познания иной культуры и расширения кругозора. Внешняя мотивация обусловлена системой оценивания, требованиями образовательной программы, ожиданиями со стороны

преподавателей и родителей, а также перспективами дальнейшего обучения и профессиональной деятельности.

Использование геймификации способствует комплексному развитию учебной мотивации, так как сочетает в себе элементы как внутреннего, так и внешнего мотивационного воздействия. Игровые задания и интерактивные формы работы делают процесс изучения английского языка более увлекательным и эмоционально насыщенным, что способствует формированию положительного отношения к учебной деятельности. Одновременно система поощрений, достижений и уровней усиливает стремление обучающихся к достижению результата и самосовершенствованию.

Особую роль в геймификации обучения английскому языку играют игровые элементы, направленные на развитие коммуникативных навыков. К ним относятся ролевые игры, языковые квесты, командные проекты, симуляции реальных коммуникативных ситуаций и проблемно-ориентированные задания. Данные формы работы способствуют активному использованию английского языка в учебном процессе, развитию навыков устной и письменной речи, а также формированию у обучающихся уверенности в своих языковых возможностях [2, с. 705].

Геймификация может быть реализована как в цифровой образовательной среде, так и в рамках традиционного очного обучения. Использование онлайн-платформ, мобильных приложений и интерактивных сервисов позволяет обеспечить наглядность, мгновенную обратную связь и возможность индивидуализации обучения. В то же время элементы геймификации могут успешно применяться и без использования цифровых технологий, например в виде настольных игр, карточек, сюжетно-ролевых заданий и командных соревнований.

Среди основных преимуществ геймифицированного подхода в обучении английскому языку следует отметить повышение вовлечённости обучающихся, развитие познавательной активности, снижение уровня языковой тревожности и формирование положительного эмоционального фона на занятиях. Игровая форма способствует созданию психологически комфортной образовательной

среды, в которой обучающиеся не боятся допускать ошибки и воспринимают их как естественную часть процесса обучения [3, с. 87].

Кроме того, геймификация способствует индивидуализации обучения, так как позволяет учитывать уровень подготовки, темп усвоения материала и личностные особенности обучающихся. Возможность выбора заданий разного уровня сложности и самостоятельного отслеживания прогресса способствует развитию навыков саморегуляции, самооценки и ответственности за результаты собственной учебной деятельности [1, с. 47].

Вместе с тем использование геймификации требует методически грамотного и взвешенного подхода. Чрезмерная ориентация на игровые элементы может привести к снижению значимости учебного содержания и формированию поверхностного отношения к знаниям. Кроме того, соревновательные механики не всегда одинаково эффективно воздействуют на всех обучающихся, что требует дифференцированного подхода со стороны преподавателя.

Таким образом, геймификация представляет собой перспективный педагогический инструмент, способствующий повышению учебной мотивации при изучении английского языка. При условии целенаправленного, системного и методически обоснованного внедрения геймификация позволяет повысить качество обучения иностранному языку, сформировать устойчивый интерес к учебной деятельности и создать условия для личностного и коммуникативного развития обучающихся.

Список литературы

1. Жеренкова О.М. Геймификация уроков английского языка / О.М. Жеренкова // Сборник научных трудов молодых ученых. – Минск: БГУ, 2020. – С. 45–50.
2. Иголкина М.И. Использование элементов геймификации в обучении иностранному языку / М.И. Иголкина, В.С. Язынина // Вестник МГТУ им. Н.Э. Баумана. – 2021. – №5. – С. 702–710.

3. Калашник И.А. Роль геймификации в изучении английского языка: игры, приложения и интерактивные задания / И.А. Калашник // Молодой ученый. – 2025. – №2(553). – С. 86–88. EDN EPXYKJ

4. Кулькова М.А. Геймификация как инструмент развития лексической компетенции на уроках английского языка / М.А. Кулькова // Современные исследования социальных проблем. – 2023. – №6. – С. 64–70.

5. Иванова А.В. Геймификация как способ организации обучения английскому языку / А.В. Иванова // Психолого-педагогические науки. – 2022. – №55. – С. 120–125.