

Маратканова Юлия Андреевна

студентка

Ширинова София Рамизовна

студентка

Юдайчев Виталий Семенович

студент

Научный руководитель

Прокончук Анна Реональдовна

старший преподаватель

ФГБОУ ВО «МИРЭА – Российский технологический университет»

г. Москва

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ЦИФРОВЫХ ПЛАТФОРМ В ХОДЕ ИЗУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ

***Аннотация:** в работе исследуется процесс интеграции игровых цифровых платформ в практику изучения иностранных языков. Актуальность темы обусловлена потребностью современного «цифрового поколения» в интерактивных образовательных форматах и необходимостью повышения учебной мотивации. Цель исследования – анализ возможностей и ограничений применения геймифицированных инструментов в языковом образовании, а также оценка их дидактического потенциала. В работе рассмотрены теоретико-психологические основы геймификации, проанализированы функциональные особенности популярных платформ и обобщён практический опыт их внедрения. В заключении сформулированы выводы о двойственном эффекте игровых технологий, а также подчёркнута необходимость сбалансированного подхода, сохраняющего гуманистическую и коммуникативную основу педагогики.*

***Ключевые слова:** геймификация, цифровые платформы, интерактивное обучение, мотивация обучающихся, персонализация образования.*

Введение.

В условиях глобализации и развития международных коммуникаций владение иностранными языками трансформируется из узкопрофильного навыка в базовую компетенцию современного специалиста. Однако традиционные методики не всегда способны обеспечить высокий уровень вовлеченности обучающихся. Особенно заметно это среди представителей «цифрового поколения», для которых характерны клиповое мышление и многозадачность, а привычными способами взаимодействия с информацией являются интерактивность и визуализация.

Актуальность темы исследования обусловлена противоречием между растущим спросом на интерактивные, технологически насыщенные форматы изучения языков и недостаточной разработанностью методических рекомендаций по их внедрению в образовательный процесс.

Цель исследования – проанализировать возможности и ограничения использования игровых цифровых платформ в процессе изучения иностранных языков в современной образовательной среде.

Для достижения поставленной цели определены следующие задачи.

1. Раскрыть теоретико-методологические основы геймификации в контексте языкового образования.
2. Проанализировать популярные цифровые платформы с точки зрения их дидактического потенциала.
3. Проиллюстрировать эффективность применения игровых технологий на примере практических кейсов в школьной и вузовской практике изучения языков.
4. Выявить преимущества и риски внедрения игровых цифровых платформ в современной образовательной среде.

Объектом исследования является процесс изучения иностранных языков в условиях цифровой среды.

В качестве предмета исследования рассматриваются игровые цифровые платформы, направленные на повышение эффективности и мотивации в изучении языка.

В работе использованы методы теоретического анализа литературы, сравнительная характеристика образовательных платформ и систематизация педагогического опыта.

Практическая значимость работы заключается в возможности использования полученных выводов преподавателями иностранных языков при проектировании занятий с элементами геймификации, а также при разработке методических рекомендаций по интеграции цифровых платформ в учебный процесс.

Теоретические основы геймификации в обучении иностранным языкам.

Важно различать смежные понятия. Под геймификацией понимается внедрение игровых элементов (баллы, уровни, рейтинги, бейджи, прогресс-бары) в неигровой контекст, в данном случае – в учебный процесс. Игровое обучение предполагает использование полноценных игр для достижения дидактических целей, тогда как образовательная игра – более широкое понятие, включающее как цифровые, так и традиционные формы игровой деятельности с чётко прописанными учебными задачами. В рамках данного исследования фокус смещён именно на геймификацию как метод повышения вовлечённости через цифровые игровые механики [3].

Эффективность метода опирается на психологические механизмы. Согласно теории самоопределения Деси и Райна, геймификация комплексно удовлетворяет три базовые потребности: автономность (выбор темпа), компетентность (уровни и награды) и связность (командные задания), усиливая внутреннюю мотивацию [3].

Концепция потока М. Чиксентмихайи объясняет, что баланс сложности и мгновенная обратная связь поддерживают состояние глубокой вовлечённости, позволяя ученику сразу корректировать ошибки [2].

В языковом образовании геймификация наиболее эффективна на этапах работы с лексикой, грамматикой, аудированием и чтением. Развитие спонтанной устной речи остаётся за живым взаимодействием, поэтому игровые инструменты носят вспомогательный характер.

Таким образом, геймификация имеет прочное психолого-педагогическое обоснование, но требует грамотной интеграции, соответствия игровых элементов дидактическим целям и баланса внешней и внутренней мотивации.

Примеры игровых цифровых платформ для изучения языков.

В современной образовательной среде представлено множество цифровых инструментов, реализующих принципы геймификации. Для структурного анализа имеет смысл классифицировать платформы по целевому назначению, формату взаимодействия и типу игровых механик. Такая систематизация позволяет преподавателю осознанно выбирать инструмент под конкретные дидактические задачи.

Первую группу составляют приложения микрообучения (Duolingo, Memrise), разбивающие материал на сессии по 5–15 минут. Данные приложения особенно эффективны на начальных и средних уровнях владения языком, а также для поддержания прогресса в периоды между очными занятиями [2].

Вторую группу образуют платформы для интерактивной работы в аудитории (Kahoot!, Quizizz, Wordwall). Они ориентированы на преподавателя и позволяют трансформировать традиционную проверку знаний или повторение материала в соревновательный формат, обеспечивая мгновенную обратную связь, аналитику для преподавателя и возможность гибкой адаптации заданий под тему урока [1].

Третью группу представляют платформы интервального повторения (Quizlet, Anki). Они опираются на когнитивные модели памяти: Quizlet использует мультисенсорные карточки для скорости и точности, а Anki применяет алгоритм интервального повторения для долгосрочного запоминания и подготовки к экзаменам [3].

Дидактический потенциал реализуется через персонализацию, визуализацию прогресса и социальное взаимодействие, что значительно повышает усвояемость материала. Современные исследования подтверждают, что грамотное сочетание этих механизмов повышает усвояемость материала на 20–35% по сравнению с традиционными методами повторения. Однако большинство платформ ориентированы на рецептивные навыки и не заменяют живую коммуникацию.

Поэтому они эффективны лишь как вспомогательный инструмент в комбинированном подходе [1].

Практический опыт применения игровых цифровых платформ.

Анализ педагогической практики позволяет выделить ключевые закономерности влияния геймифицированных инструментов на учебную активность и качество усвоения материала. В школьных занятиях по английскому языку широкое распространение получили Kahoot! и Quizlet. Наблюдения показывают, что уроки с использованием данных инструментов характеризуются существенно более высоким уровнем вовлечённости по сравнению с традиционными формами работы. Соревновательный формат (таймер, рейтинги) выступает катализатором интереса, активизируя группы со средней мотивацией и стимулируя самостоятельное повторение материала [3].

В вузах системное использование викторин и карточек повышает удержание материала на 20–30%. Платформы-конструкторы позволяют интегрировать геймификацию как фрагмент урока, сохраняя баланс между игровой практикой и дидактическими целями.

Риски и ограничения игровых платформ в языковом образовании.

Несмотря на очевидный дидактический потенциал, интеграция игровых цифровых платформ в языковое образование сопряжена с рядом педагогических рисков, требующих осознанного методического управления.

Существует опасность подмены глубинного усвоения материала механическим выполнением заданий. Ориентация на скорость и выбор готовых вариантов эффективно тренирует кратковременную память, но слабо способствует развитию аналитического мышления и спонтанной речи. Так, высокие показатели в приложении не всегда коррелируют с реальной коммуникативной компетенцией [2].

Смещение мотивационного фокуса представляет серьёзную педагогическую задачу. Избыток внешних стимулов может снижать внутреннюю познавательную мотивацию.

Отказ от игровых механик часто ведёт к спаду учебной мотивации, а цифровые интерфейсы не способны воспроизвести невербальную коммуникацию и эмоциональный отклик, формируемые в живом общении, что создаёт риск дегуманизации обучения.

Заключение.

Таким образом, игровые платформы не являются универсальным решением, но выступают эффективным вспомогательным инструментом при условии методически грамотной интеграции в учебный процесс. Сбалансированный подход предполагает дозированное применение геймификации на этапах повторения, обязательное сочетание с коммуникативно-практикой и сохранение ведущей роли преподавателя как куратора образовательного процесса.

Список литературы

1. Бражникова С.С. Современные цифровые коллаборативные инструменты в российском образовании: опыт, вызовы и перспективы / С.С. Бражникова // Вестник МГПУ. Серия «Информатика и информатизация образования». – 2025. – №2. – С. 60–69. DOI 10.24412/2072-9014-2025-272-60-69. EDN BBWXMO
2. Острикова Г.Н. Геймификация в обучении иностранных языков: эффективность интерактивных технологий / Г.Н. Острикова, Н.Н. Павлова // Гуманитарные и социальные науки. – 2025. – №4. – С. 178–183. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obuchenii-inostrannyh-yazykov-effektivnost-interaktivnyh-tehnologiy> (дата обращения: 13.05.2026). DOI 10.18522/2070-1403-2025-111-4-178-183. EDN GRYGTF
3. Титова С.В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал / С.В. Титова, К.В. Чикризова // Педагогика и психология образования. – 2019. – №3. – С. 136–149. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obuchenii-inostrannyh-yazykov-effektivnost-interaktivnyh-tehnologiy> (дата обращения: 07.05.2026).