

*Адиев Артур Маратович*

студент

*Голованов Александр Михайлович*

бакалавр, студент

*Научный руководитель*

*Лакомов Артем Русланович*

преподаватель

Институт технологий управления ФГБОУ ВО «МИРЭА –

Российский технологический университет»

г. Москва

## **ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ**

***Аннотация:** в статье рассматриваются современные подходы к обучению английскому языку с использованием цифровых технологий и элементов геймификации. Проанализированы традиционные и инновационные методики преподавания, рассмотрены возможности цифровых платформ, ИИ-инструментов и игровых технологий в повышении мотивации и успеваемости учащихся. Представлены результаты анализа литературы и пример практического применения игровых методов на уроке английского языка.*

***Ключевые слова:** английский язык, цифровые технологии, геймификация, обучение, интерактивные методы, ИКТ, CLIL, образовательные платформы.*

Современный этап развития образования характеризуется глобальной ролью английского языка и стремительным прогрессом цифровых технологий. По словам Д. Кристала, «язык меняется вместе с обществом, и технология является одним из главных катализаторов этого изменения». Кроме того, в обновлённых федеральных образовательных стандартах подчёркнута необходимость цифровой грамотности учителя и учащихся. В этих условиях поиск эффективных методов обучения английскому языку становится особенно актуальным.

Цель статьи – проанализировать современные подходы к обучению английскому языку с упором на цифровые и игровые технологии и выработать практические рекомендации для педагогов. Для достижения цели в статье рассмотрены различные методики и обобщён опыт применения этих методов.

Традиционно выделяют грамматико-переводный и коммуникативный подходы. Грамматико-переводный метод сосредоточен на разборе грамматики и переводе текстов, обеспечивая структурированное изложение правил, но часто приводя к низкой мотивации учащихся и слабому развитию устной речи. Коммуникативный подход, напротив, ориентирован на активное использование языка в общении и способствует развитию речевых навыков.

Современные методики включают интегрированные подходы, такие как CLIL, предполагающий одновременное изучение предмета и языка. Исследования показывают, что подобный подход повышает мотивацию учащихся и их вовлечённость в учебный процесс.

В последние годы особое внимание уделяется цифровым технологиям. Концепция CALL эволюционировала и теперь включает мобильное обучение, VR/AR-технологии и искусственный интеллект. Современные образовательные платформы и цифровые библиотеки являются важными ресурсами для учителя английского языка.

Цифровые ресурсы позволяют быстро подбирать качественные материалы и разнообразить уроки. ИИ-инструменты предоставляют мгновенную обратную связь, что особенно важно при изучении языка. Благодаря этому расширяются возможности персонализации обучения и контроля усвоения материала.

Геймификация представляет собой использование игровых элементов в образовательном процессе. Исследования показывают, что введение игровых заданий в уроки английского языка повышает вовлечённость школьников и снижает тревожность. В эксперименте с викториной по прочитанному тексту большинство учеников успешно выполняли задания, а средний балл группы увеличился.

Однако игровые методы требуют грамотной организации. При отсутствии чёткого распределения ролей и контроля со стороны учителя в групповой работе могут возникать конфликты и снижение эффективности взаимодействия.

В рамках педагогического эксперимента был проведён урок английского языка по теме «Моя семья» с использованием интерактивной викторины. Ученики выполняли задания, отвечали на вопросы по тексту и работали в группах. Использование игровых элементов способствовало росту активности учащихся и улучшению результатов обучения.

Применение цифровых платформ и интерактивных тренажёров также показало положительный эффект. Ученики получали мгновенную обратную связь, что ускоряло исправление ошибок и повышало понимание материала.

Использование цифровых технологий и геймификации обладает рядом преимуществ: повышение мотивации, доступ к разнообразным материалам, персонализация обучения и снижение стресса у учащихся. Вместе с тем существуют и ограничения: необходимость технического оснащения, дополнительная подготовка учителя и риск отвлечения учащихся.

Комбинирование традиционных и инновационных методов продемонстрировало синергетический эффект: цифровые ресурсы обеспечили адаптивность обучения, а игровые элементы – творческий подход и вовлечённость учащихся.

Проведённый анализ показывает, что интеграция цифровых технологий и игровых методов в обучение английскому языку способствует повышению качества образования. Использование цифровых платформ, интерактивных приложений и элементов геймификации делает процесс обучения более интересным, адаптивным и результативным.

Для достижения наилучших результатов рекомендуется сочетать традиционные, коммуникативные и инновационные методы обучения, а также повышать ИКТ-компетентность педагогов. Комплексный подход позволяет учитывать особенности учащихся и создавать более эффективную образовательную среду.

### ***Список литературы***

1. Кищенко А.В. Геймификация как способ организации обучения английскому языку / А.В. Кищенко // Наука в мегаполисе. – 2023.
2. Федотова М.В. Современные векторы цифровизации обучения английскому языку / М.В. Федотова // Учительский журнал. – 2026.
3. Тихомирова Ю.А. Обучение иностранному языку через современную литературу и CLIL: интегративный подход / Ю.А. Тихомирова // Филологический класс. – 2024.
4. Crystal D. English as a Global Language. Cambridge University Press.