ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ИННОВАЦИОННЫЙ МЕТОД ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

Бегбудиева П.Ш.
старший преподаватель
кафедры английского языка
Самаркандского государственного института иностранных языков
Самарканд, Узбекистан

Аннотация В статье рассматривается геймификация как инновационный метод обучения английскому языку в условиях современной образовательной среды. Анализируются теоретические основы геймификации, ее сущность и роль в повышении учебной мотивации обучающихся. Особое внимание уделяется влиянию игровых технологий на развитие когнитивных процессов, формирование устойчивого интереса к изучению иностранного языка и создание интерактивной образовательной среды. Подчеркивается значение цифровых технологий и онлайн-платформ в расширении потенциала геймификации. Таким образом, геймификация является эффективной педагогической стратегией, способствующей повышению качества обучения английскому языку при условии учета индивидуальных особенностей обучающихся и специфики образовательного процесса.

Ключевые слова: геймификация, обучение английскому языку, игровые технологии, учебная мотивация, образовательный процесс, цифровые технологии, языковые навыки, интерактивная среда.

Abstract The article examines gamification as an innovative method of teaching English in the context of the modern educational environment. It analyzes the theoretical foundations of gamification, its essence, and its role in enhancing students' learning motivation. Particular attention is paid to the impact of game-based technologies on the development of cognitive processes, the formation of sustained interest in learning a foreign language, and the creation of an interactive educational environment. The importance of digital technologies and online platforms in expanding the potential of gamification is emphasized. Thus, gamification is considered an effective pedagogical strategy that contributes to improving the quality of English language teaching, provided that individual learner characteristics and the specifics of the educational process are taken into account.

Keywords: gamification, English language teaching, game-based technologies, learning motivation, educational process, digital technologies, language skills, interactive environment.

Использование игровых технологий в обучении английскому языку является одним из инновационных направлений современной педагогики. Геймификация (от англ. *gamification*) определяется как процесс внедрения игровых элементов в неигровую деятельность, в частности в образовательный процесс. Согласно определению К. Каппа, геймификация представляет собой использование игровой механики, эстетики и игрового мышления с целью вовлечения обучающихся в процесс обучения и повышения их мотивации [1].

Геймификация выходит за рамки простого применения игровых элементов, поскольку направлена на формирование устойчивой учебной мотивации, развитие

самостоятельности обучающихся и создание интерактивной образовательной среды [2]. Данный подход эффективен на различных этапах обучения - от начального до продвинутого уровня. Его широкое распространение обусловлено естественной потребностью человека в игровой деятельности, которая наряду с трудом и учением является одной из базовых форм активности [3].

Теоретическую основу геймификации составляют труды отечественных психологов и педагогов. Так, Л.С. Выготский и Д.Б. Эльконин подчеркивали, что игровая деятельность способствует усвоению социального опыта, развитию когнитивных процессов и формированию мотивационно-потребностной сферы личности [4; 5]. В современных условиях геймификация рассматривается как междисциплинарный подход, широко применяемый в обучении иностранным языкам для повышения эффективности образовательного процесса.

Особое значение игровые технологии имеют в обучении детей, где игра выступает ведущим видом деятельности. Использование игровых методов соответствует возрастным особенностям обучающихся и способствует переходу от игровой к учебной деятельности [6].

Развитие цифровых технологий и онлайн-образования значительно расширило возможности применения геймификации. Современные образовательные платформы и мобильные приложения интегрируют игровые элементы, способствуя повышению вовлеченности обучающихся. К числу актуальных направлений развития геймификации относятся:

– использование цифровых платформ для изучения языков;
– внедрение технологий виртуальной и дополненной реальности;
– разработка «серьезных игр», ориентированных на образовательные цели;
– применение социальной геймификации (соревнования, командная работа);
– адаптация игровых технологий для различных возрастных групп.

С позиций теории деятельности А.Н. Леонтьева мотивация выступает ключевым фактором успешности любой деятельности. Она представляет собой систему взаимосвязанных мотивов, определяющих направленность и интенсивность активности субъекта [7]. В этом контексте геймификация является эффективным инструментом повышения учебной мотивации.

Преимущества геймификации в обучении включают повышение уровня вовлеченности, разнообразие методов обучения, создание позитивной образовательной среды и формирование устойчивого интереса к изучению языка. Игровые элементы, такие как задания, уровни и награды, стимулируют познавательную активность обучающихся.

Важным аспектом обучения иностранному языку является развитие интегрированных языковых навыков: чтения, аудирования, говорения и письма. Применение геймификации способствует более эффективному усвоению учебного материала и особенно результативно на этапе закрепления грамматических навыков [8].

Таким образом, геймификация представляет собой эффективную педагогическую стратегию, способствующую повышению качества обучения иностранным языкам. Однако ее применение требует учета индивидуальных особенностей обучающихся и специфики образовательной среды.

Литература

1. Kapp K.M., Blair L., Mesch R. *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice*. – San Francisco: Wiley, 2013. – 480 p.
2. Shortt M., Tilak S., Kuznetcova I., Martens B., Akinkuolie B. Gamification in mobile-assisted language learning: A systematic review of Duolingo literature from public release of 2012 to early 2020 // *Computer Assisted Language Learning*. – 2021. – 38 p.
3. Быстрова Н.В., Уракова М.Н., Ермолаева Е.Л. Цифровые технологии в образовательном пространстве // Профессиональное самоопределение молодежи инновационного региона: проблемы и перспективы. – 2020. – С. 88–91.
4. Выготский Л.С. Психологическое значение игры // Педагогическая психология. – М.: Педагогика-Пресс, 1996. – С. 65.
5. Эльконин Д.Б. *Психология игры*. – 2-е изд. – М.: ВЛАДОС, 1999. – 360 с.
6. Селевко Г.К. *Энциклопедия образовательных технологий*. – Т. 1. – М.: Народное образование, 2005. – С. 128–129.
7. Леонтьев А.Н. *Деятельность. Сознание. Личность*. – М.: Политиздат, 1975. – 151 с.
8. Begbudieva P.Sh. Communicative Language Teaching: Theoretical Foundations, Pedagogical Orientations and Contemporary Challenges // Innovation and Integrity.-Spain 2026.-p.44-48.