

Научная статья  
УДК 372.881.1+371.398  
<https://doi.org/10.20310/1810-0201-2024-29-3-635-647>



## Особенности изучения и реализации технологий геймификации в практике преподавания иностранного языка

Марина Игоревна ДОЛЖЕНКОВА , Татьяна Геннадиевна БОРТНИКОВА \*

ФГБОУ ВО «Тамбовский государственный университет им. Г.Р. Державина»  
392000, Российская Федерация, г. Тамбов, ул. Интернациональная, 33

\*Адрес для переписки: [tatyana\\_bort@mail.ru](mailto:tatyana_bort@mail.ru)

**Актуальность.** Рассмотрено развитие технологий геймификации в практике педагогической деятельности. Проанализирован процесс становления и развития концепций геймификации в отечественной и зарубежной педагогике, выявлены основные подходы к спецификации термина «геймификация», подчеркнуто, что геймификация, в отличие от многих игровых практик, имеет неимитационный характер, где на основе определенных правил достигается учебный результат.

**Материалы и методы.** Представлен обзор результатов зарубежных эмпирических исследований геймификации, показаны выявленные положительные эффекты применения технологии и перспективные направления ее изучения.

**Результаты исследования.** Выделены структурный и содержательный виды геймификации, включающие основные элементы и механизмы данной педагогической технологии. Подчеркнут потенциал педагогической технологии в области мотивационной направленности, вовлечения и погружения обучаемых в образовательный процесс. Выявлены отличительные черты и возможные негативные тенденции применения геймификации в образовательном процессе.

**Выводы.** Технологии геймификации позволяют реализовать большинство дидактических принципов и реализовать социокультурную, коммуникативную, саморазвития, терапевтическую, коррекционную и развлекательную педагогические функции.

**Ключевые слова:** геймификация, педагогические технологии, лингводидактика, методика преподавания иностранного языка

**Конфликт интересов.** Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

**Финансирование.** Финансирование работы отсутствовало.

**Для цитирования:** Долженкова М.И., Бортникова Т.Г. Особенности изучения и реализации технологий геймификации в практике преподавания иностранного языка // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. 2024. Т. 29. № 3. С. 635-647.  
<https://doi.org/10.20310/1810-0201-2024-29-3-635-647>

Original article  
<https://doi.org/10.20310/1810-0201-2024-29-3-635-647>

## Features of studying and implementing gamification technologies in the practice of teaching a foreign language

Marina I. DOLZHENKOVA , Tatyana G. BORTNIKOVA \*

Derzhavin Tambov State University  
33 Internatsionalnaya St., Tambov, 392000, Russian Federation

\*Corresponding author: [tatyana\\_bort@mail.ru](mailto:tatyana_bort@mail.ru)

**Importance.** The development of gamification technologies in the practice of teaching activities is considered. The process of formation and development of gamification concepts in domestic and foreign education is analyzed, the main approaches to the specification of the term “gamification” are identified, it is emphasized that gamification, unlike many gaming practices, has a non-imitation nature, where, based on certain rules, an educational result is achieved.

**Materials and Methods.** An overview of the results of foreign empirical studies of gamification is presented, the identified positive effects of technology application and promising directions of its study are shown.

**Results and Discussion.** Structural and content types of gamification are identified, including the main elements and mechanisms of this pedagogical technology. The potential of pedagogical technology in the field of motivational orientation, involvement and immersion of students in the educational process is emphasized. The distinctive features and possible negative trends in the use of gamification in the educational process are identified.

**Conclusion.** Gamification technologies make it possible to implement most didactic principles and implement sociocultural, communicative, self-development, therapeutic, correctional and entertaining pedagogical functions.

**Keywords:** gamification, pedagogical technologies, linguodidactics, methods of teaching a foreign language

**Conflict of Interests.** Authors declare no conflict of interests.

**Funding.** There is no funding of the work.

**For citation:** Dolzhenkova, M.I., & Bortnikova, T.G. (2024). Features of studying and implementing gamification technologies in the practice of teaching a foreign language. *Vestnik Tambovskogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye nauki = Tambov University Review. Series: Humanities*, vol. 29, no. 3, pp. 635-647. (In Russ., abstract in Eng.) <https://doi.org/10.20310/1810-0201-2024-29-3-635-647>

### АКТУАЛЬНОСТЬ

Идеи применения игровых технологий в образовании возникли еще в XVII веке. Достаточное обоснование они получили в отечественных трудах классиков психологии и педагогики – К.Д. Ушинского, А.С. Макаренко, Д.Б. Эльконина, Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева и др. Однако особую актуальность и популярность данные концепции получили в XXI веке.

Понятие «геймификация» впервые начал использовать в своей профессиональной деятельности американский программист Н. Пеллинг<sup>1</sup> в 2002 г. и определил ее как определенную бизнес-стратегию, которая внедряет элементы игрового дизайна в неигровую среду для управления поведением поль-

<sup>1</sup> Pelling N. The (short) prehistory of “gamification” // Funding Startups (& other impossibilities). 2011. 9 August. URL: <http://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/> (accessed: 28.02.2024).

зователей. Широкое использование геймификации в педагогическом процессе начинается с 2011 г. Благодаря разработкам М. Поренски и К. Каппа в научный педагогический оборот был введен термин *геймификация* или *игрофикация*. К. Капп трактовал его как «внедрение игровых технологий в неигровые процессы, в том числе в образование, что предполагает «использование игровой механики, эстетики и игрового мышления для вовлечения людей в обучение и решение различных задач и для повышения их мотивации» [1, р. 10-15].

Тем самым геймификация предполагает использование определенных элементов игры в образовательно или профессионально значимых (не развлекательных) контекстах; применение элементов игры, принципов и технологий разработки игр в неигровых целях [2].

Геймификация по К. Вербаху – «...это использование игровой механики и игрового мышления для решения неигровых задач и вовлечения людей в какой-либо процесс» [3].

В отличие от игры, геймификация имеет неимитационный характер, отличается от многих игровых практик (традиционная игра, ролевая игра, симуляция), в рамках которых участники руководствуются определенными ролями или правилами, достигая при этом определенного результата, не связанного с образовательными или трудовыми целями.

Геймификация отличается от игры тем, что в ней ставятся как игровые, так и образовательные цели, она предполагает наличие внеигровой серьезной цели при отсутствии непосредственно игрового процесса: это специфическая технология организации всего учебного процесса и средство образовательной деятельности. Посредством геймификации интегрируются элементы игры, игровые технологии и игровой дизайн в направлении качественного преобразования организации учебного процесса, способствующего активизации и концентрации внимания, стимулирования интереса и моделирования желаемого поведения обучаемых.

Обучаемые вовлекаются и погружаются в определенную деятельность, остающуюся

для них реальностью, при этом стимулируется формирование толерантности, критического мышления, развитие коммуникативных компетенций, навыков командного взаимодействия. Геймификация в образовательном процессе существенно (до 90 %) оптимизирует восприятие и запоминание информации, активизирует творческие способности и возможности личности, в том числе за счет полученного удовольствия, использования механизмов импровизации и соревновательности–соперничества. Эффективно преодолевается атихифобия (боязнь совершения ошибок), поскольку обучающая среда геймификации допускает ошибки (нивелирует их негативные последствия), побуждает переосмысление ошибок и обучение на повторяющихся неудачах, стимулирует нестандартное мышление и развивает самоконтроль.

Системное рассмотрение феномена геймификации исследователями привело к разнообразию подходов к его структурно-функциональному анализу.

Так, К. Капп выделил два вида геймификации: структурную (использование различных игровых элементов в учебном процессе) и содержательную (построение всего процесса обучения на определенном игровом сюжете или по определенным правилам) [1].

К. Вербах и Д. Хантер предложили трехуровневую структурную типологию игровых элементов: *динамика* (общие аспекты геймификационной системы, такие как временные ограничения, тема, сюжет, эмоции, взаимоотношения); *механика* (зарабатывание баллов, бонусов, очков, виртуальных наград, статусов, продвижение на следующий уровень, преодоление испытаний, обеспечение сотрудничества и обратной связи) и *компоненты игры* (зарабатываемые очки (points), переход на более высокий уровень и его критерии, «бейджи» (badges), которые выдаются за высокие или низкие результаты, аватары, доски достижений/лидеров (leader boards) и др.) [3].

Предложен также шестикомпонентный состав элементов геймификации, включающий:

1) мотивацию (обучаемые должны быть заинтересованы не только в получении результата, но и в самом процессе игры, для чего вводится система поощрений, рейтингов, статусов и привилегий);

2) вовлечение (предполагает заинтересованность всех участников игрового процесса, соответствующего индивидуальным возрастным и психолого-педагогическим особенностям обучающихся);

3) систему целей (четко структурированная и заранее обозначенная система целей и задач как основа построения стратегии развития игрового сюжета и выбор всех остальных компонентов игры);

4) прогресс (стимулирование и мотивирование творческого продвижения участников посредством последовательно усложняющихся и более высоко оцениваемых заданий);

5) обратную связь и награды (наглядный рейтинг, подведение промежуточных итогов, дополнительные баллы за активность на уроке);

6) удовольствие от процесса (благоприятная атмосфера стимулирования активности и заинтересованности обучаемых, их вовлеченности в игровой процесс).

Г.И. Кириллова предложила адаптированную структуру элементов геймификации, включающую:

1) баллы – вознаграждения, которые участник получает за выполнение определенных действий в процессе обучения;

2) бейджи – награды, предназначенные для измерения активности участников процесса;

3) рейтинги – наглядные показатели, которые отображают успехи участников;

4) уровни – статусы, которых участники могут достигать посредством своих действий в процессе обучения;

5) лидерборды – таблицы, на которых обозначаются участники, занимающие лидирующие позиции;

6) интерактивные элементы – всевозможные элементы визуализации процесса;

7) дайджесты успеха – тематические информационные продукты (цит. по: [4, с. 204]).

Исходя из этого, игровые технологии предполагают использование следующих элементов/механизмов:

1) знаки отличия (значки, медали, кубки, бейджики и т. п.), которые используются для фиксации особых достижений обучаемого, которые, чаще всего, следует собирать и демонстрировать;

2) баллы или виртуальные валюты, поощряющие продвижение и показывающие достижения обучаемых, постепенно совершенствующихся и усложняющихся;

3) четкие временные рамки (урок, тема, модуль и т. д.);

4) применение системы поощрений и штрафов;

5) применение игровых уровней, свидетельствующих о достижениях обучаемого и стимулирующих дух соперничества;

6) создание рейтинговых таблиц (таблиц лидеров), отражающих успехи обучаемых (важно, чтобы они способствовали здоровой конкуренции, развивали чувства товарищества, сотрудничества и взаимопомощи).

В технологии геймификации возможна реализация большинства дидактических принципов: сознательности и активности обучаемых (обеспечение мгновенной обратной связи, возможности оценивания и самооценивания); наглядности (через применение мультимедийных, 3D-технологий, технологий дополненной реальности и других технологий, создающих эффект присутствия); последовательности и систематичности (на основе постепенного иерархичного усложнения условий игры и игрового материала); индивидуализации обучения (посредством выстраивания индивидуальной траектории и скорости усвоения учебного материала каждым обучаемым); доступности и посильности (возможность самостоятельного выбора сложности учебного материала); прочности (посредством задействования эмоциональной сферы обучаемого).

При организации процесса геймификации также очень часто используются принципы бихевиоризма, позволяющие выстроить дидактическую схему «действие – обратная связь – реакция», эффективно мотивирующую учебную деятельность.

Важнейшим принципом механизма геймификации также является пропорциональность вознаграждения результативности, в силу которого для ученика обеспечивается индивидуальное чувство справедливости и не возникает асимметрии (положительной или отрицательной) в оценке обученности.

Геймификация выполняет следующие педагогические функции.

1. Социокультурная функция (знакомство с культурой, менталитетом, обычаями и традициями, духовными ценностями другого народа, овладение навыками взаимодействия в игровом процессе).

2. Коммуникативная функция (овладение навыками разрешения конфликтных ситуаций без агрессии и насилия; толерантности, понимания и принятия особенностей иной культуры).

3. Функция самореализации (игра как процесс и важное условие для реализации себя как личности, посредством поддержания духа соперничества, стремления к достижению поставленных целей).

4. Терапевтическая функция (в игровом процессе возникают новые социальные отношения, оказывающие терапевтический эффект, поскольку помогают разрешить сложные вопросы и преодолеть трудности, возникающие в жизни, в коллективе).

5. Коррекционная функция (участники игры находятся в равных позициях, вне зависимости от уровня развития способностей или компетенций, различаются лишь ролями и разными линиями развития сюжета).

6. Развлекательная функция (в игровом процессе возникает защитный механизм дружелюбной атмосферы, способствующей достижению душевного равновесия, обретению уверенности и получению удовольствия от игры).

Отличительными чертами геймификации в образовательном процессе являются:

- оперативная обратная связь;
- насыщение учебного занятия развлекательными и гедонистическими аспектами;
- мониторинг и фиксация продвижения обучаемых посредством соответствующих индикаторов;
- создание многообразных коммуникативных ситуаций и продуктивное взаимодействие;
- эффективное управление играющими (активная организация поведения обучаемых);
- ощущение обучающимися себя в качестве субъектов образовательного процесса;
- эмоциональная трансформация образовательного процесса посредством особой непринужденной, дружелюбной, комфортной игровой атмосферы, способствующей эмоциональному расслаблению, снижению боязни неудачи и стимулирующей учеников к новым попыткам и творчеству;
- повышается интерес, внимание и внутренняя мотивация аудитории к обучению;
- обучающиеся могут применить различные дидактические стратегии посредством использования ролей различных персонажей или аватаров;
- присутствие духа соревновательности активизирует обучающихся, а стремление победить актуализирует дополнительные творческие ресурсы и возможности учеников;
- эффективная реализация механизмов поощрения (где внешнее вознаграждение преобразуется во внутреннее и приводит к личному удовлетворению ученика), что дополнительно мотивирует обучаемого;
- развитие навыков решения проблем посредством сложной системы правил, поощрение активных исследований и поисков [5, р. 25-26; 6].

В геймифицированной среде процесс обучения становится достаточно конкурентным, индивидуализированным и отслеживаемым; стимулируются самообразова-

ние, саморазвитие и творческая самореализация обучаемых, их внутренняя мотивация и общая удовлетворенность процессом обучения.

Вместе с тем внедрение геймификации таит в себе некоторые проблемы и негативные эффекты.

1. Снижение производительности (обучающиеся, привыкшие к обучению в игровой форме, трудно сосредотачиваются на предмете, хуже воспринимают традиционные формы работы). Как только новизна геймификации угасает, снижается ее положительное стимулирующее влияние. Учебная работа может превратиться в простую игру, что способствует обесцениванию изучаемого предмета.

2. Ухудшение морально-психологического климата (соревнование может привести к агрессии, соперничеству и конфликтам в группе, что требует от педагога мониторинга динамики группы и грамотного преодоления негативной конкуренции).

3. Не гарантируется возникновение и поддержание интереса и мотивации обучаемых к учебному проекту.

4. Проблема геймификации – дефицит учебного времени (до трети времени на уроке уходит на организационные вопросы, подготовку обучающихся к восприятию нового содержания, проверку домашних заданий) [7].

Помимо этого, Ф. Жабо и М. Копинска видят следующие недостатки геймификации:

1) трудности использования парной работы или взаимодействие в малых группах, что не способствует развитию навыков коммуникации или взаимодействия обучающихся;

2) возможность появления у обучающихся чувств тревожности, разочарования или дезориентированности, если игровые цели не достигаются;

3) не доказана позитивность влияния геймификации на академическую успеваемость;

4) игровая среда порождает чрезмерную конкуренцию в классе, может привести к чрезмерной индивидуализации процесса обучения;

5) сохраняется проблема цифрового разрыва или неравенства, обусловленного доступностью устройств и Интернета [8].

Достаточно дискуссионной является проблематика этапов реализации технологии геймификации. Уже упомянутые К. Вербах и Д. Хантер предложили алгоритм реализации технологии геймификации, предполагающий шесть этапов “6D”:

– define (определение цели использования геймификации);

– delineate (описание моделируемого поведения (выполняемых действий) обучаемых);

– describe (описание и понимание контингента обучаемых, способствующие совершенствованию результаты обучения);

– devise (разработка циклов активности, которые включают в себя циклы вовлечения (действие, обратная связь, мотивации) и циклы продвижения (обеспечивающие нелинейность процесса обучения, эффект неожиданности и постепенного усложнения уровней);

– don't forget (компонент развлечения и поддержания интереса обучаемых к выполняемым заданиям);

– deploy (подбор и обоснование механизмов и компонентов, необходимых для дальнейшего продвижения игрового образовательного процесса [3].

В зависимости от показателей этого алгоритма варьируется целесообразность и эффективность использования элементов игры. В частности, уровни, как элемент геймификации, предполагают конструирование учебных курсов из тематических модулей – последовательно игровых уровней.

Р. Бартл предложил алгоритм реализации технологии геймификации, включающий четыре этапа. **Первый этап** посвящен педагогическому планированию и включает постановку учебных целей и обоснование планируемых результатов, выявление проблемных тем и пробелов в знаниях обучающихся; выбор формы работы и разработку соответствующей геймифицированной технологии; моделирование и разработку сценария игры,

правил и инструкций, определение продолжительности игры и сроков реализации.

**Второй этап** предполагает определение психотипа обучающегося-игрока, выявление типа игроков [9].

**Третий этап**, связанный непосредственно с процессом геймификации, предполагает проведение игры, применение отдельных геймификационных элементов с целью овладения компетенциями.

**Четвертый этап** подразумевает контроль, корректировку и рефлексию образовательного процесса, планирование дальнейшей организации геймифицированного обучения.

Другую периодизацию предложили У. Хуанг и Д. Соман:

1) первая фаза структуры состоит в том, чтобы точно определить, кто является целевой аудиторией, и какие характеристики класса и группы обучающихся следует использовать;

2) на втором этапе геймификация реализуется путем формулирования трех типов целей (общие дидактические, конкретные дидактические и поведенческие), причем от преподавателя требуется синтез этих целей;

3) третья фаза предполагает структурирование и анализ актуального опыта с последующими корректировками и дополнениями;

4) на четвертом этапе отобранные преподавателем элементы геймификации адаптируются к потребностям учебной группы [10].

## МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

Феномен геймификации привлекает огромное внимание исследователей (дизайнеров, разработчиков, психологов и специалистов по взаимодействию человека с компьютером) к изучению различных его аспектов.

Ряд исследователей на основе использования метода контент-анализа выделили важнейшие индикаторы эффективности использования технологий геймификации [11; 12], в качестве которых выступили *поведенческая вовлеченность* (затраченное время,

скорость выполнения задач, количество взаимодействий, заработанные баллы, самооценка активности); *эмоциональная вовлеченность* (чувство уверенности, тревожность, грусть, стресс, скука, любопытство, интерес, удовольствие, отношение к пережитому опыту, погружение в учебный процесс, поглощенность задачами (снижение тревожности)); *когнитивное взаимодействие* (самооценка познавательной активности); *академическая успеваемость* (диагностика до и после предварительных и последующих тестов); *мотивация* (педагогическое наблюдение и самоанализ академической эффективности, внимательности, воодушевления, удобства пользования).

Преподаватели иностранного языка отмечают, что использование на уроках технологий геймификации способствует:

1) развитию всех четырех видов деятельности обучаемых: говорение, слушание, письмо, чтение;

2) повышению вовлеченности обучаемых через привнесение здоровой конкуренции между обучающимися, повышение заинтересованности и погруженности в процесс игры, что повышает производительность и эффективное достижение целей обучения;

3) обеспечению мгновенной обратной связи, как положительной, так и отрицательной (обучающиеся следят за своим продвижением на протяжении всей игры и испытывают внутреннюю мотивацию к успешному завершению);

4) оптимальному усвоению и прочному сохранению знаний обучающимися (создается благоприятная эмоциональная среда, снимаются языковой барьер и напряжение, вследствие чего обучаемые максимально используют свой потенциал и показывают высокие результаты);

5) командообразованию, развитию навыков командной работы и сотрудничества.

Проблематике использования технологий геймификации в обучении иностранному языку посвящен комплекс интенсивных экспериментальных исследований в области лингводидактики, осуществленных отечест-

венными и зарубежными учеными [13]. В центре внимания исследователей чаще всего оказывалось влияние геймификации на эффективность усвоения материала, а также повышение уровня мотивации обучающихся к овладению иностранным языком. В частности, в качестве перспективных направлений исследования стратегии геймификации при изучении языка рассматривались целостный подход к геймифицированию педагогического процесса (в противовес простому добавлению игровых элементов); особенности внедрения отдельных игровых элементов в процесс обучения; негативные аспекты внедрения геймификации; восприятие геймификации участниками образовательного процесса и ее влияние на динамику поведения обучающихся; способы достижения оптимальной эффективности обучения при использовании геймификации. Обобщение экспериментальных данных показало, что при применении технологий геймификации используются разнообразные подходы. В ряде случаев внимание акцентировалось на автономии обучающегося, обеспечении особой образовательной среды изучения языка; стимулировании общения и совместного взаимодействия в качестве приоритетной игровой стратегии оптимизации изучения иностранного языка.

Большинство эмпирических исследований было выстроено по традиционному алгоритму и основывалось на методах беседы; интервьюирования; анкетирования; наблюдения; тестирования и экспертных оценок.

## РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Обобщение результатов отечественных и зарубежных исследователей позволило сделать вывод, что основная цель использования концепции геймификации в процессе лингводидактики состоит в том, чтобы повысить мотивацию, вовлеченность и интеграцию обучающихся с учебными материалами, методическими рекомендациями и упражнениями, что не доставляет удовольствия некоторым обучающимся, и особенно актуально

для обучаемых – детей: 74,1 % испытуемых отметили, что почувствовали особую заинтересованность в изучении иностранного языка с использованием технологий геймификации. В исследовании А. Ясмينا и Х. Салаха при анкетировании обучающихся по итогам геймифицированных занятий специально были выделены такие индикаторы, как «забавный», «мотивирующий», «полезный» и «актуальный» (цит. по: [14, р. 224]). При этом 88 % участников опроса описали свой опыт как «забавный», 54,5 % – отметили как «мотивирующий», а 63,6 % – как «полезный».

Испанские и венгерские исследователи считают, что геймификация может стать инновационным и перспективным инструментом, помогающим обучающимся преодолеть свои мотивационные трудности [8].

В контексте теории мотивации важной особенностью геймификации является то, что она предполагает дифференциацию обучения на элементы, в которых дидактические цели нередко дробятся на подцели. В частности, А. Кенéz полагает, что игру следует разрабатывать таким образом, чтобы в ней было несколько этапов, чтобы к ней можно было присоединиться или догнать ее позже; перезапустить подсчет баллов по каждой теме [15]. Такой подход препятствует восприятию обучающимися конечной цели игры как слишком далекой и недостижимой, а также способствует тому, чтобы ученик не прерывал, продолжал игру. При этом чем больше уровней в игре, тем больше мелких целей нужно ставить для того, чтобы поддерживать динамически возрастающие положительные эмоции обучающегося.

Среди исследователей много сторонников у концепции автономности (самостоятельности) обучения, под которой понимается саморегулируемое обучение, подразумевающее не только эмоциональную, когнитивную, мотивационную и поведенческую регуляцию процесса обучения. Автономный обучающийся также может брать на себя ответственность за содержание образовательного процесса [16].



Одним из аспектов дифференциации при обучении иностранному языку является необходимость учета психолого-педагогических особенностей, характеризующих готовность обучающихся воспринимать инновационные методы и ресурсы геймификации [17]. Практика внедрения геймификации требует дифференциации обучаемых на так называемых цифровых аборигенов, «коренного поколения Сети» (хорошо владеющих компьютерными технологиями и мобильными цифровыми устройствами и «цифровых иммигрантов» (люди, рожденные вне цифровой цивилизации, но вынужденные пользоваться компьютерными технологиями). Так, М. Пренски отмечает, что цифровое поколение (цифровые аборигены) обладают совершенно иным подходом к обработке информации, что требует новых стратегий и стилей обучения, новых подходов к образованию [18]. Напротив, цифровые иммигранты не считаются продвинутыми пользователями, а следовательно, иногда довольно негативно относятся к ИКТ. Поэтому преподавателям необходимо продумать специфику обучения языку цифровых аборигенов и цифровых иммигрантов, что потребует значительных изменений в методологии, философии и содержании образования.

По результатам исследований, осуществленных малайзийскими учеными в ряде стран (Китай, Малайзия, ОАЭ, Корея, Нидерланды, Саудовская Аравия, Иран, Испания, Турция, Сингапур, Япония, Индонезия, Эквадор и др.) и основанных на методах анкетирования, наблюдения, интервьюирования, анализа методических материалов, самоанализа обучаемых, предварительного и заключительного тестирования [19], был сделан вывод, что, несмотря на некоторые недостатки, обучающиеся и преподаватели положительно относятся к использованию геймификации в преподавании иностранного языка. По их мнению, геймифицированные курсы достоверно повышают успеваемость обучающихся, их мотивацию к обучению, стимулируют интерес и вовлеченность обучающихся в изучении иностранного языка,

помогают созданию аутентичной языковой среды; способствуют совершенствованию навыков владения языком, компетентности, лучшему усвоению знаний.

Преподаватели убеждены, что геймификация эффективно повышает у обучаемых уверенность в себе, навыки учебной саморегуляции, а также положительно сказывается на совершенствовании групповой динамики класса по сравнению с контрольной группой. Обучаемые становятся более креативными, учатся работать в команде, а также развивают более сложные навыки, такие как умение решать проблемы посредством применения навыков иностранного языка для поиска необходимой информации [20].

На основе применения методик контент-анализа иракско-кипрский тандем ученых пришел к аналогичным выводам [12].

Все элементы геймификации в лингводидактике были разделены на две группы: самостоятельные элементы (уровни, значки, очки или ограничение по времени) и социальные элементы (таблицы лидеров и соревнования) [21]. Чаще всего используемыми и наиболее эффективными были признаны элементы, связанные с прохождением уровней и ограничениями по времени, превращающие процесс преподавания и изучения иностранного языка в привлекательный процесс.

Особенно активно предлагается использовать специальные методы и технологии лингводидактики, в том числе медиатехнологии и инструменты голографической технологии, а также технологии дополненной реальности, которые позволяют интегрировать и сочетать в образовательной среде реальные и виртуальные объекты (такие как текст, звук, изображение, трехмерные объекты или анимация) [14]. Обеспечение интерактивного взаимодействия с анимированными объектами повышает мотивацию и оптимизирует степень усвоения учебных материалов.

В частности, используемый игровой обучающий инструмент “Explorer” использует набор элементов, включающий аватары, квесты и значки. Взаимодействия осуществляют-

ся в форме видео- и аудиозаписей или письменного текстового ответа, а квесты (основанные содержательно на вымышленной виртуальной охоте за сокровищами и взаимодействии с виртуальными персонажами) предполагают выполнение различных заданий, связанных с отбором виртуальных объектов, фотографирование определенных объектов и исследование конкретных мест на карте.

Таким образом, геймификация в иноязычном образовании предполагает получение следующего континуума возможных преимуществ:

- обучаемые ощущают себя субъектами собственного процесса обучения;
- на занятии складывается более непринужденная атмосфера, что сказывается на отношении к неудаче, обучаемые могут просто попробовать вновь выполнить задание;
- обучаемые получают больше удовольствия в процессе учебного занятия;
- обучение становится видимым и фиксируемым с помощью индикаторов продвижения (прогресса);
- обучаемые активно демонстрируют внутреннюю мотивацию к обучению;
- обучаемые могут применить различные учебные стратегии посредством использования разных ролевых функций, аватаров (персонажей);
- обучаемые часто чувствуют себя более комфортно в игровой среде.

Геймификация в лингводидактике обеспечивает тот уровень дифференциации, который поддерживает и удовлетворяет индивидуальные потребности человека в процессе обучения: обучающиеся могут совершенствоваться в своем индивидуальном темпе, ин-

дивидуализируется их оценка, на их мотивацию значительно влияют уже сформированные навыки и способности, которые подкрепляются самой геймификацией. На мотивацию обучаемых также существенно влияет возможность наверстывать упущенное и сотрудничать, а также проходить уровни индивидуально. Тем самым хорошо разработанная игра способна адаптировать задания в соответствии со способностями обучающихся, чтобы первые не представлялись обучаемым слишком простыми или слишком сложными.

Вместе с тем мы предостерегаем, что не следует делать геймификацию обязательной; геймифицированное приложение может стать некорректным, если рассчитано не на ту аудиторию, кроме того, не все пользователи предпочитают геймифицированные приложения.

## ВЫВОДЫ

Обобщение результатов исследования позволяет сделать вывод, что перспективными направлениями изучения стратегии геймификации в изучении языка могут стать функционирование отдельных игровых элементов в процессе обучения; влияние геймификации на изменение поведения в процессе обучения, негативное влияние геймификации на обучающихся, целостный подход к геймифицированию процесса обучения, а не простое добавление игровых элементов, восприятие участниками образовательного процесса применения геймифицированных технологий обучения, способы достижения оптимальной эффективности при использовании геймификации.

## Список источников

1. *Kapp K.M.* The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012. 336 p.
2. *Sailer M., Hense J., Mandl H., Klevers M.* Psychological Perspectives on Motivation through Gamification. Interaction Design and Architecture(s) // Journal-IxD&A. 2013. Vol. 19. P. 28-37. <https://doi.org/10.5561/s-5002-019-002>
3. *Вербих К., Хантер Д.* Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. 224 с.

4. *Гайнутдинова Т.Ю.* Базовые позиции применения геймификации и робототехники в подготовке педагогов в вузе // 4 Андреевские чтения: современные концепции и технологии творческого саморазвития личности: сб. ст. участников Всерос. науч.-практ. конф. с междунар. участием. Казань: Центр инновац. технологий, 2019. С. 200-205. <https://elibrary.ru/isiiiae>
5. *Reiners T.* Gamification in education and business. N. Y.: Springer, 2015. 697 p.
6. *Абдрафикова А.Р.* Эффективность внедрения и использования интернет-ресурсов на основе информационно-коммуникационных технологий (на примере интернет-ресурсов) // Международный научно-исследовательский журнал. 2017. № 6 (60). С. 112-114. <https://doi.org/10.23670/IRJ.2017.60.090>, <https://elibrary.ru/yttheb>
7. *Новикова Л.В., Цысь А.В.* Игрофикация в образовательном дискурсе в аспекте обучения иностранным языкам // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2021. № 6. С. 1938-1943. <https://doi.org/10.30853/phil210305>, <https://elibrary.ru/rambkv>
8. *Szabó F., Kopinska M.* Gamification in foreign language teaching: A conceptual introduction // Hungarian Educational Research Journal. 2023. № 5. P. 418-428. <https://doi.org/10.1556/063.2023.00202>
9. *Bartle R.A.* Designing Virtual Worlds. Indianapolis: New Riders, 2003. 768 p.
10. *Huang W.H., Soman D.* A Practitioner's guide to gamification of education: research report series behavioural economics in action. Toronto: Rotman School of Management University of Toronto, 2013. 29 p.
11. *Luo Zhanni L.* The effectiveness of gamified tools for foreign language learning (FLL): a systematic review // Behavioral Sciences. 2023. Vol. 13. Issue 4. P. 1-15. <https://doi.org/10.3390/bs13040331>
12. *Al-Dosakee K., Ozdamli F.* Gamification in teaching and learning languages: a systematic literature review // Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala. 2021. № 13 (2). P. 559-577. <https://doi.org/10.18662/rrem/13.2/436>
13. *Гераскевич Н.В., Нургалиева В.Ю.* Геймификация процесса развития языковой компетенции в иноязычном школьном образовании // Вестник Сургутского государственного педагогического университета. 2023. № 1 (82). С. 86-94. <https://doi.org/10.26105/SSPU.2023.82.1.009>, <https://elibrary.ru/hcufdl>
14. *Alomair Y., Hammami S.* A review of gamified techniques for foreign language learning // Journal of Educational Research and Reviews. 2019. Vol. 7 (11). P. 223-238. [https://doi.org/10.33495/jerr\\_v7i11.19.150](https://doi.org/10.33495/jerr_v7i11.19.150)
15. *Kenéz A.* Gamification – A játékok alkalmazása a marketingben és a marketingoktatásban // Marketing and Management. 2015. № 49 (4). P. 36-51.
16. *Prievara Tibor.* A 21. századi tanár: Egy pedagógiai szemléletváltás személyes története. Budapest: Neteducatio Kft., 2015. 224 p.
17. *Crook C.* The “digital native” in context: Tensions associated with improving Web 2.0 practices into the school setting // Oxford Review of Education, 2012. Vol. 38 (1). P. 63-80. <https://doi.org/10.1080/03054985.2011.577946>
18. *Prensky M.* Digital natives, digital Immigrants // On the Horizon. 2001. Vol. 9 (5). P. 1-6.
19. *Zhang S., Hasim Z.* Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research // Frontiers in Psychology. 2023. Vol. 13. P. 1-12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1030790>
20. *Шокарев К.В.* Геймификация как метод повышения мотивации студентов высших учебных заведений в преподавании иностранного языка на примере английского языка // Образование и право. 2020. № 5. С. 208-214. <https://doi.org/10.24411/2076-1503-2020-10537>, <https://elibrary.ru/fawrpy>
21. *Lee S., Lim S.* Gamification on phrase building training application // International Journal of Software Engineering and Its Applications. 2015. Vol. 9 (3). P. 183-194. <http://dx.doi.org/10.14257/ijseia.2015.9.3.18>

#### References

1. Kapp K.M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco, CA, Pfeiffer Publ., 336 p.
2. Sailer M., Hense J., Mandl H., Klevers M. (2013). Psychological Perspectives on Motivation through Gamification. Interaction Design and Architecture(s). *Journal-IxD&A*, vol. 19, pp. 28-37. <https://doi.org/10.55612/s-5002-019-002>
3. Werbach K., Hunter D. (2015). *Vovleka i vlastvui. Igrovoe myshlenie na sluzhbe biznesa* [For the Win. How Game Thinking Can Revolutionize Your Business]. Moscow, Mann, Ivanov and Ferber Publ., 224 p. (In Russ.)

4. Gainutdinova T.Yu. (2019). Basic positions of gamification and robotics implementation in the process of teacher training at the university. *Sbornik statei uchastnikov Vserossiiskoi nauchno-prakticheskoi konferentsii s mezhdunarodnym uchastiem «4 Andreevskie chteniya: sovremennye kontseptsii i tekhnologii tvorcheskogo samorazvitiya lichnosti»* [Collection of Works by Participants of the All-Russian Scientific and Practical Conference with International Participation “4 St. Andrew’s Readings: Modern Concepts and Technologies of Creative Personal Development”]. Kazan, Center for Innovative Technologies Publ., pp. 200-205. (In Russ.) <https://elibrary.ru/isiiaae>
5. Reiners T. (2015). *Gamification in Education and Business*. New York, Springer Publ., 697 p.
6. Abdrafikova A.R. (2017). Efficiency of introduction and use of internet resources and information and communication technologies (on the example of internet resources Duolingo, Lingualeo, Eliademy and Stepic). *Mezhdunarodnyi nauchno-issledovatel’skii zhurnal = International Research Journal*, no 6 (60), pp. 112-114. (In Russ.) <https://doi.org/10.23670/IRJ.2017.60.090>, <https://elibrary.ru/ytthb>
7. Novikova L.V., Tsys’ A.V. (2021). Gamification in educational discourse in the aspect of foreign language teaching. *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki = Philology. Theory & Practice*, no. 6, pp. 1938-1943. (In Russ.) <https://doi.org/10.30853/phil210305>, <https://elibrary.ru/rambkv>
8. Szabó F., Kopinska M. (2023). Gamification in foreign language teaching: a conceptual introduction. *Hungarian Educational Research Journal*, no. 5, pp. 418-428. <https://doi.org/10.1556/063.2023.00202>
9. Bartle R.A. (2003). *Designing Virtual Worlds*. Indianapolis, New Riders Publ., 768 p.
10. Huang W.H., Soman D. (2013). *A Practitioner’s guide to Gamification of Education: Research Report Series Behavioural Economics in Action*. Toronto, Rotman School of Management University of Toronto Publ., 29 p.
11. Luo Zhanni L. (2023). The effectiveness of gamified tools for foreign language learning (FLL): a systematic review. *Behavioral Sciences*, vol. 13, issue 4, pp. 1-15. <https://doi.org/10.3390/bs13040331>
12. Al-Dosakee K., Ozdamli F. (2021). Gamification in teaching and learning languages: a systematic literature review. *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala*, no. 13 (2), pp. 559-577. <https://doi.org/10.18662/rrem/13.2/436>
13. Geraskevich N.V., Nurgalieva V.Yu. (2023). Gamification of the process of language competence development in foreign language school education. *Vestnik Surgutskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta = The Surgut State Pedagogical University Bulletin*, no. 1 (82), pp. 86-94. (In Russ.) <https://doi.org/10.26105/SSPU.2023.82.1.009>, <https://elibrary.ru/hcufdl>
14. Alomair Y., Hammami S. (2019). A review of gamified techniques for foreign language learning. *Journal of Educational Research and Reviews*, vol. 7 (11), pp. 223-238. [https://doi.org/10.33495/jerr\\_v7i11.19.150](https://doi.org/10.33495/jerr_v7i11.19.150)
15. Kenéz A. (2015). Gamification – A játékok alkalmazása a marketingben és a marketingoktatásban. *Marketing and Management*, no. 49 (4), pp. 36-51. (In Hung.)
16. Prievara Tibor. (2015). *A 21. századi tanár: Egy pedagógiai szemléletváltás személyes története*. Budapest, Neteducatio Kft Publ., 224 p. (In Hung.)
17. Crook C. (2012). The “digital native” in context: Tensions associated with improving Web 2.0 practices into the school setting. *Oxford Review of Education*, vol. 38 (1), pp. 63-80. <https://doi.org/10.1080/03054985.2011.577946>
18. Prensky M. (2001). Digital natives, digital Immigrants. *On the Horizon*, vol. 9 (5), pp. 1-6.
19. Zhang S., Hasim Z. (2023). Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research. *Frontiers in Psychology*, vol. 13, pp. 1-12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1030790>
20. Shokarev K.V. (2020). Gamification as a method of increasing motivation of higher education students in teaching a foreign language on the example of English language. *Obrazovanie i pravo = Education and Law*, no. 5, pp. 208-214. (In Russ.) <https://doi.org/10.24411/2076-1503-2020-10537>, <https://elibrary.ru/fawrpy>
21. Lee S., Lim S. (2015). Gamification on phrase building training application. *International Journal of Software Engineering and Its Applications*, vol. 9 (3), pp. 183-194. <http://dx.doi.org/10.14257/ijseia.2015.9.3.18>

#### Информация об авторах

**Долженкова Марина Игоревна**, доктор педагогических наук, профессор, заведующий кафедрой культуроведения и социокультурных проектов, Тамбовский государственный университет им. Г.Р. Державина, г. Тамбов, Российская Федерация.

<https://orcid.org/0000-0001-7656-7028>  
[dolgenkovam@mail.ru](mailto:dolgenkovam@mail.ru)

**Бортникова Татьяна Геннадиевна**, доктор культурологии, профессор, профессор кафедры зарубежной филологии и прикладной лингвистики, Тамбовский государственный университет им. Г.Р. Державина, г. Тамбов, Российская Федерация.

<https://orcid.org/0000-0003-2947-9409>  
[tatyana\\_bort@mail.ru](mailto:tatyana_bort@mail.ru)

Поступила в редакцию 27.03.2024  
Получена после доработки 22.05.2024  
Принята к публикации 29.05.2024

#### Information about the authors

**Marina I. Dolzhenkova**, Dr. habil. (Education), Professor, Head of Cultural Studies and Social and Cultural Projects Department, Derzhavin Tambov State University, Tambov, Russian Federation.

<https://orcid.org/0000-0001-7656-7028>  
[dolgenkovam@mail.ru](mailto:dolgenkovam@mail.ru)

**Tatyana G. Bortnikova**, Dr. habil (Culturology), Professor, Professor of Foreign Philology and Applied Linguistics Department, Derzhavin Tambov State University, Tambov, Russian Federation.

<https://orcid.org/0000-0003-2947-9409>  
[tatyana\\_bort@mail.ru](mailto:tatyana_bort@mail.ru)

Received 27.03.2024  
Revised 22.05.2024  
Accepted 29.05.2024