

УДК 37

## ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СРЕДСТВО ИЗУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

© Астафуров Н.Ю., Малаканова О.А.

*Самарский национальный исследовательский университет  
имени академика С.П. Королева, г. Самара, Российская Федерация*

e-mail: astyv@mail.ru

Одним из важных направлений развития CALL (Computer-assisted language learning – компьютерное обучение языку) стала геймификация – применение игровых элементов и механик в неигровом контексте [1]. Главным преимуществом геймификации является ее способность мотивировать учеников на активное участие в процессе обучения, повышая их вовлеченность и интерес к изучению языка. При этом использование геймифицированных платформ для изучения языка может значительно улучшить качество обучения и повысить эффективность усвоения материала [2].

Цель исследования: выявить факторы, влияющие на вовлеченность в изучение иностранного языка посредством геймификации.

Объектом исследования выступили студенты в возрасте от 18 до 24 лет, имеющие опыт использования геймифицированных ресурсов для изучения иностранного языка. Представители данной возрастной категории являются активными участниками процесса обучения, что позволит получить разнообразные ответы, которые будут важны для дальнейшего анализа. Общее количество информантов – 17 человек.

Для данного исследования был разработан гайд интервью, включающий в себя 3 блока из 12 вопросов.

В результате анализа полученных ответов было выяснено, что на вовлеченность в изучение иностранного языка посредством геймификации влияют следующие факторы: интерес и мотивация, целевая ориентация, автономность и гибкость обучения, социальная составляющая, дизайн и визуализация.

Все респонденты самостоятельно выбирали геймифицированные ресурсы для изучения английского языка. Среди упомянутых платформ были LinguaLeo, Puzzle English, Duolingo, Quizlet и Drops. На данный момент информанты используют эти ресурсы в качестве интерактивного словаря, так как считают, что они помогают эффективно осваивать новую лексику и расширять словарный запас. Большая часть ресурсов существенно ограничивает учебный контент, предоставляя его за платную подписку, а бесплатное пользование зачастую прерывается рекламой. Респонденты ответили, что выбор приложения связан в первую очередь с возможностью бесплатного обучения или наличием пробного периода. Помимо этого, ресурс должен иметь интуитивно понятный интерфейс и удобную навигацию, что позволяет сосредоточиться на основной задаче.

Также важным аспектом является визуальная составляющая ресурса, которая создает приятную и стимулирующую атмосферу для пользователей. Они отмечают, что яркие цвета, анимации, иллюстрации и графика помогают сделать процесс изучения более занимательным и увлекательным, также это добавляет элемент персонализации.

Геймифицированная среда предлагает как последовательную систему обучения для начинающих пользователей, так и свободный формат с возможностью выбора

интересующих тем и упражнений. Респонденты считают, что возможность контроля над процессом обучения мотивирует их продолжать изучать язык.

При сравнении геймифицированного и негеймифицированного опыта изучения иностранного языка респонденты разделились на две группы. Одни считают, что геймификация позволяет изучать язык в легкой и непринужденной форме. Эти участники отмечают, что игровые элементы и задания мотивируют их продолжать учиться и создают более приятную и интересную обучающую среду. Другая группа информантов считает, что глубокие знания языка можно получить только с помощью традиционных методов обучения. Геймификация не подходит для изучения грамматических правил и комплексных лингвистических аспектов, требующих более систематического и структурированного подхода. Они подчеркивают важность грамматической основы, письменной практики и общения с носителями языка для полноценного изучения иностранного языка. Следовательно, геймифицированные ресурсы ограничены в своей эффективности на более продвинутых стадиях изучения, и для достижения глубоких знаний требуется комбинировать различные методы обучения.

Говоря об эффективности элементов геймификации, респонденты отметили таблицу лидеров, шкалу прогресса и баллы, т. к. они дают моментальную обратную связь, оценивая их компетентность. Взаимодействие с другими учащимися или возможность соревноваться или сотрудничать с ними создает дополнительный стимул для изучения языка. Однако некоторые информанты заявили, что они не обращают внимания на эти элементы и им важен конечный результат. Также несколько респондентов считают таблицу лидеров демотивирующим фактором, поскольку они предпочитают работать в спокойном темпе, не соперничая ни с кем. Видя себя регулярно на последних местах в ежемесячном рейтинге, у них может произойти спад целевого поведения.

В целом большинство респондентов оценивают свой опыт использования геймификации положительно, признавая, что подобные платформы являются эффективным инструментом для обучения на начальном этапе. Геймификация способна вовлечь в процесс изучения языка и временно повысить мотивацию. Однако, важно учитывать ее ограничения и возможности сочетания с традиционными методами обучения для достижения более глубоких и устойчивых знаний языка.

### **Библиографический список**

1. Deterding S. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification 2011. С. 9–15. URL: [https://www.researchgate.net/publication/230854710\\_From\\_Game\\_Design\\_Elements\\_to\\_Gamefulness\\_Defining\\_Gamification](https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification).
2. Kapp K.M. The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer. 2012. P. 336.