

ИГРОФИКАЦИЯ В ЛИНГВИСТИЧЕСКОМ ОБРАЗОВАНИИ: МЕЖДУ МОТИВАЦИЕЙ И КОГНИТИВНОЙ ГЛУБИНОЙ

Юлия Сергеевна Корсакова

кандидат филологических наук, доцент

j-korsakowa@yandex.ru

Мичуринский государственный аграрный университет

г. Мичуринск, Россия

Аннотация. В статье рассматривается феномен игрофикации как одного из ключевых трендов в современной методике преподавания иностранных языков. На основе обзора современных исследований делается вывод о том, что эффективность игрофикации не является универсальной. Статья подчеркивает разницу между поверхностной игрофикацией, направленной на краткосрочное вовлечение, и глубокой, способствующей развитию устойчивых когнитивных и коммуникативных навыков.

Ключевые слова: игрофикация, геймификация, мотивация, изучение языка, самостоятельное обучение, мобильные приложения.

Развитие цифровых технологий современного образования поставило перед методикой преподавания иностранных языков новые вызовы, связанные с удержанием внимания учащихся в условиях информационной перегруженности. Ответом на эти вызовы стала игрофикация (или геймификация). Это интеграция игровых элементов в образовательный процесс. То есть сейчас студенты не воспринимают «сухую» подачу по учебнику, они заинтересованы в активностях на занятиях. Например, такие платформы, как Duolingo, LinguaLeo и Quizlet, имеют высокую популярность среди преподавателей и учеников, демонстрируют высокий спрос на игровой формат обучения. Они просты в использовании, но позволяют удерживать внимание за счет интерактивных заданий. Однако за кажущейся простотой и привлекательностью скрывается психолого-педагогическое явление, требующее научного осмысления. Цель данной статьи – выявить потенциал и ограничения игрофикации в лингвистическом образовании.

В основе игрофикации лежат принципы, описанные в теории самоопределения (Deci&Ryan, 2000), которая выделяет три базовые психологические потребности: автономию, компетентность и связанность. Игровые механики адресуют эти потребности следующим образом:

- Баллы, значки и уровни (PBL: Points, Badges, Leaderboards): наиболее распространенные элементы. Они удовлетворяют потребность в компетентности, предоставляя визуальное подтверждение прогресса и достижений. Уровневая система разбивает учебный путь на manageable chunks, снижая когнитивную нагрузку и создавая ощущение постоянного движения вперед.
- Повествование (Storytelling): погружение в сюжетный контекст (например, «спасение мира путем изучения слов») повышает внутреннюю мотивацию, трансформируя рутинные упражнения в осмысленную деятельность.

- Миссии и челленджи: задачи с четкими целями и ограниченным временем на выполнение фокусируют внимание и стимулируют активность, удовлетворяя потребность в автономии и выборе.

- Рейтинговые таблицы (Leaderboards): вводят социальный элемент, удовлетворяя потребность в связанности здоровой конкуренции. Однако их эффективность неоднозначна: для одних учащихся они являются стимулом, для других – источником стресса и демотивации [2].

Рассмотрим психолого-педагогические предпосылки игрофикации в младшей школе. Эффективность геймификации в работе с детьми обусловлена рядом возрастных особенностей:

- Ведущая деятельность: игра остается мощным стимулом и формой организации деятельности, через которую учебные задачи приобретают смысл.

- Наглядно-образное мышление: дети лучше воспринимают информацию, представленную в виде образов, символов, историй. Например, «путешествие в страну слов» делает абстрактные языковые явления осязаемыми.

- Потребность в немедленной обратной связи: младшие школьники остро нуждаются в оценке своих действий. Игровые механики, такие как звуковые сигналы, стикеры, анимация, предоставляют моментальную, не стрессовую обратную связь, в отличие от отметки в журнале или уведомления из «дневника.ру».

- Эмоциональность и произвольное внимание: яркие, эмоционально окрашенные игровые элементы легко привлекают и удерживают внимание, способствуя запоминанию лексики и речевых структур, выстраивают ассоциативный ряд.

Таким образом, игрофикация не является искусственным «приложением» к уроку, а естественным образом согласуется с внутренними потребностями и возможностями ребенка данного возраста.

Воздействие игрофикации на процесс изучения языка многогранно:

- Повышение вовлеченности и снижение тревожности: игровая среда создает «психологически безопасное пространство», где ошибка

воспринимается не как провал, а как часть учебного процесса. Это снижает языковой барьер и способствует более частой практике.

- **Активизация системы вознаграждения:** выполнение заданий и получение виртуальных наград стимулируют выброс дофамина, что закрепляет учебное поведение по механизму положительного подкрепления.

- **Развитие метакогнитивных навыков:** система прогресса и мгновенная обратная связь помогают учащемуся самостоятельно отслеживать свои сильные и слабые стороны, учат саморегуляции.

Критическим вопросом является различие между внешней мотивацией (получить значок, обойти друга в рейтинге) и внутренней мотивацией (интерес к самому языку, культуре, желание общаться). Поверхностная игрофикация рискует создать ситуацию, когда учащийся engaged в получение наград, но не в сам процесс познания [3].

Несмотря на оптимистичные данные, ряд исследований указывает на существенные ограничения игрофикации:

- **Эффект новизны:** первоначальный всплеск мотивации может угаснуть со временем, когда игровые механики становятся привычными и предсказуемыми.

- **Поверхностность знаний:** многие игрофицированные приложения делают акцент на лексике и грамматических конструкциях на уровне узнавания и воспроизведения, но слабо развивают сложные навыки – спонтанную устную речь, аргументативное письмо, критическое мышление. Язык дробится на изолированные «кусочки» (лексические единицы), что затрудняет формирование целостной коммуникативной компетенции.

- **Проблема «оптимального вызова» (FlowTheory):** если задания слишком просты, учащемуся скучно; если слишком сложны – он испытывает фрустрацию. Алгоритмы не всегда способны точно подстраивать уровень сложности под индивидуальные потребности каждого пользователя.

- **Однообразие механик:** стандартный набор PBL подходит не для всех типов личности и образовательных целей. Это приводит к тому, что

значительная часть пользователей бросает обучение на промежуточных уровнях [1].

Преодоление ограничений лежит в плоскости перехода от поверхностной игрофикации (добавление значков к традиционным упражнениям) к глубокой. Глубокая игрофикация предполагает:

- Использование симуляций и ролевых игр: создание виртуальных сред, где язык используется для решения практических, коммуникативных задач (например, симулятор деловых переговоров или путешествий).
- Проектная деятельность в игровом формате: учащиеся объединяются в «гильдии» для выполнения долгосрочных проектов на целевом языке (создание вики-статьи, видеоблога, подкаста).
- Фокус на смыслообразование: интеграция игровых элементов не в упражнения, а в процесс создания лично значимого контента на изучаемом языке.

Классификация и практическое применение игровых технологий на занятиях по английскому языку

Также можно расширить и детализировать классификацию игр, наиболее релевантных для обучения студентов неязыковых специальностей.

Ролевые игры (Role-plays)

Это наиболее эффективный инструмент для отработки профессиональной коммуникации. Студенты принимают на себя роли участников конкретной профессиональной ситуации.

- Пример для экономистов: «Деловые переговоры». Студенты делятся на две команды: представители российской компании-поставщика и иностранной компании-покупателя. Задача – договориться о цене, условиях поставки и оплаты. Языковой фокус: аргументация, согласие/несогласие, деловая лексика.
- Пример для инженеров: «Обсуждение проекта с международной командой». Один студент играет роль проектного менеджера, другие – специалистов из разных стран. Задача – выявить проблему в чертеже и

предложить решение. Языковой фокус: техническая терминология, описание процессов, формулирование предложений.

Деловые игры (Business Simulations)

Более сложный формат, имитирующий профессиональную деятельность.

- Пример: «Запуск стартапа». Студенты объединяются в команды для создания виртуальной компании. В течение нескольких занятий они проходят этапы: разработка идеи (brainstorming), создание презентации продукта (pitch), переговоры с «инвесторами» (преподаватель и другие студенты). Такая игра интегрирует в себе лексику из маркетинга, менеджмента и финансов.

Игровые механики для активизации работы с лексикой и грамматикой

Для отработки профессиональной терминологии и грамматических структур также эффективны соревновательные форматы:

- Квизы и викторины: например, «Кто хочет стать миллионером?» по теме «Основы менеджмента».
- Настольные игры: адаптация игр типа «Alias» или «Codenames» с использованием карточек, на которых написаны термины по специальности [4].

Список литературы:

1. Гальскова Н.Д., Василевич А.П., Коряковцева Н.Ф., Акимова Н.В. Основы методики обучения иностранным языкам. М.: Кнорус, 2017. С. 98.
2. Корсакова Ю.С. Лингвистическая трактовка лексико-семантических полей // Наука и Образование. 2022. Т. 5, № 1.
3. Корсакова Ю.С., Буздалин П.В. Противопоставление как сложное структурно-семантическое явление // Наука и Образование. 2019. Т. 2. № 4.
4. Павлова А.С. Игровые технологии в профессионально-ориентированном обучении иностранному языку в неязыковом вузе. Высшее образование в России. 2018. С. 134.
5. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам: базовый курс. Пособие для студентов педагогических вузов и учителей. М., 2006. С. 138.

6. Тугарева В. В., Баранникова А.С. Специфика интегрированного урока иностранного языка // Инновационные подходы к разработке технологий производства, хранения и переработки продукции растениеводческого кластера: материалы Всероссийской научно-практической конференции, Мичуринск, 13 февраля 2020 года. Мичуринск: Мичуринский государственный аграрный университет, 2020. С. 309-310.

UDC 37.013.32

GAMIFICATION IN LINGUISTIC EDUCATION: BETWEEN MOTIVATION AND COGNITIVE DEPTH

Julia S. Korsakova

candidate of philological sciences, associate professor

j-korsakowa@yandex.ru

Michurinsk State Agrarian University

Michurinsk, Russia

Abstract. The article examines the phenomenon of gamification as one of the key trends in modern methods of teaching foreign languages. Based on a review of modern research, it is concluded that the effectiveness of gamification is not universal. The article highlights the difference between shallow gamification, aimed at short-term engagement, and deep gamification, which promotes the development of stable cognitive and communication skills.

Keywords: gamification, gamification, motivation, language learning, self-study, mobile applications.

Статья поступила в редакцию 25.02.2026; одобрена после рецензирования 20.03.2026; принята к публикации 31.03.2026.

The article was submitted 25.02.2026; approved after reviewing 20.03.2026; accepted for publication 31.03.2026.