

М. А. Болотина, М. С. Кузьмина

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ СТРАТЕГИЯМ УСТНОЙ ИНТЕРАКЦИИ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

Балтийский федеральный университет им. И. Канта, Калининград, Россия

Поступила в редакцию 04.04.2025 г.

Принята к публикации 02.05.2025 г.

doi: 10.5922/vestnikpsy-2025-3-10

107

Для цитирования: Болотина М.А., Кузьмина М.С. Геймификация как средство обучения стратегиям устной интеракции на уроках иностранного языка // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Сер.: Филология, педагогика, психология. 2025. №3. С. 107–120. doi: 10.5922/vestnikpsy-2025-3-10.

Рассматриваются основные характеристики геймификации и особенности применения данной технологии в контексте обучения иностранному языку. Проанализированы различные подходы к трактовке метода геймификации, его особенности, преимущества и возможные риски использования игрового подхода на уроках английского языка. В рамках проблемы формирования иноязычной коммуникативной компетенции фокус исследования направлен на стратегии интеракции, владение которыми позволяет эффективно общаться и взаимодействовать на иностранном языке. Выявлены наиболее эффективные методы формирования умений интеракции и приемы геймификации, способствующие развитию стратегий устного взаимодействия при формировании иноязычной коммуникативной компетенции в средней школе.

Ключевые слова: обучение иностранному языку, технологии обучения, геймификация, коммуникативная компетенция, стратегии устной интеракции

Введение

Формирование коммуникативной компетенции, которая представляет собой способность и готовность человека к речевому взаимодействию, составляет центральную цель обучения иностранному языку. Одной из разновидностей коммуникативных стратегий являются стратегии интеракции, или вербального взаимодействия. Необходимо обучать стратегиям интеракции уже на базовом уровне, поскольку участники коммуникативного процесса, которые умеют задавать вопросы, вступать в обсуждения и дискуссии, запрашивать нужную информацию, работать в команде, достигают более высоких результатов.

Чтобы сделать достижение образовательных результатов на уроках иностранного языка более эффективным, предлагается обратиться к



технологии геймификации (игрофикации), которая подразумевает использование элементов видеоигр в неигровых контекстах. Идея игрофикации состоит в применении различных проверенных элементов игры для большего вовлечения участников в какую-либо деятельность. Положительный опыт применения данной технологии в течение длительной истории ее использования доказывает, что игрофикация имеет потенциал для решения некоторых проблем традиционной формы обучения.

Основной целью внедрения геймификации в образование является повышение не только внешней мотивации к познанию, но и внутренней, которую исследователи связывают с достижением более качественных образовательных результатов. Повышение вовлечения и мотивации происходит посредством использования элементов компьютерных игр, что составляет основу технологии геймификации. Под игровыми элементами понимаются инструменты, присущие видеоиграм, такие как уровни, очки, таблицы лидеров, аватары, значки, миссии, сюжет, шкала прогресса, награды, соревновательность и др. [21, с. 140–141].

Цель данной работы заключается в изучении основных характеристик технологии геймификации, анализе особенностей обучения стратегиям интеракции и дидактического потенциала применения геймификации при формировании умений вербального взаимодействия на английском языке. В ходе исследования решались следующие задачи: рассмотреть сущность понятия геймификации, выявить способы применения технологии геймификации в школьном образовании, изучить стратегии вербальной интеракции в процессе иноязычной коммуникации, проанализировать методы обучения стратегиям интеракции на основе технологии геймификации на уроках английского языка.

Сущность и особенности применения технологии геймификации в школьном образовании

Последние несколько десятилетий исследователями ведется поиск нестандартных, интерактивных методов и стратегий для более эффективного достижения обучающимися образовательных целей. Одной из таких инноваций стала геймификация, или игрофикация, которая позволяет плодотворно воздействовать на обучающихся, повышая их мотивацию [9] и вовлеченность в образовательный процесс.

Геймификация как формализованная и широко применяемая технология получила широкое распространение только в XXI в. благодаря первой основополагающей концепции, опубликованной Себастьяном Детерингом в 2011 г. [28]. Проанализируем некоторые из определений геймификации, предложенные зарубежными и российскими исследователями. Согласно словарю Merriam-Webster, геймификация — это процесс добавления игр или игровых элементов к заданию, например для стимулирования активного участия [16]. Эми Джо Ким полагает, что геймификация — это применение игровых технологий с целью придания заданиям более увлекательной и развлекательной формы [13]. Предложенную дефиницию нельзя считать полной, поскольку она не отражает серьезности целей геймификации. В общепринятом виде игрофикация



представляет собой применение элементов игры в неигровом контексте для придания деятельности игрового характера [2, с. 118; 28]. Исследователи утверждают, что игры, в основе которых лежат удовольствие и награды, обладают существенным влиянием на индивида, а применение игрового мышления и игровых механик способствует вовлеченности, побуждая к активному участию в решении проблемных ситуаций [3, с. 7]. Самое развернутое определение, по нашему мнению, предложено Карлом Каппом: игрофикацией является использование игровой механики, эстетики и игрового мышления с целью вовлечения в деятельность, побуждения к действию и обучению, а также решению проблем [6, с. 44; 7, с. 37].

Говоря о разграничении термина «геймификация» и смежных понятий, согласимся с точкой зрения, что геймификация не равнозначна обучению, основанному на игре [30]. Геймификация — это интеграция игровых элементов, таких как система начисления баллов, таблицы лидеров, значки или другие элементы, связанные с играми, в «обычные» учебные мероприятия с целью повышения вовлеченности и мотивации, тогда как обучение, основанное на играх, предполагает разработку учебных мероприятий таким образом, чтобы игровые характеристики и принципы игры были присущи самим учебным мероприятиям. Другими словами, геймификация применяет игровые элементы или игровую структуру к существующим учебным мероприятиям; обучение, основанное на играх, проектирует учебные мероприятия, которые по своей сути похожи на игру.

Наиболее точную дефиницию геймификации непосредственно в образовательном процессе предлагают М. В. Афонина и А. С. Харламова, которые дают следующее определение: «геймификация — это подход, предусматривающий применение в учебном процессе принципов компьютерных игр, игровых сценариев и динамик в неигровых ситуациях с целью повышения мотивации (внешней и внутренней), вовлеченности в процесс решения учебных задач и достижения учебных целей» [4, с. 48]. Данная дефиниция, на наш взгляд, в полной мере отражает основные составляющие геймификации и формулирует необходимое различие между геймификацией, серьезными играми и игровым взаимодействием. Преимущества игрофикации в академическом контексте обосновал Томас В. Мэлоун [34]. В своем исследовании «Что делает обучение увлекательным?» он выделил ряд элементов видеоигр, которые игроки находят привлекательными: наличие вызова (цель и подсчет очков); наличие пространства для воображения; обратная связь. Мэлоун подчеркивает необходимость учитывать индивидуальные особенности обучающихся и важность соблюдения баланса между игрой и обучением, так как, например, использование не имеющих отношения к изучаемому материалу аудиовизуальных эффектов оказывает негативное влияние на обучение [34, р. 81 – 82].

Наиболее часто используемые в обучении элементы, а именно очки, значки и таблицы лидеров, входят в базовую модель геймификации PBL (points, badges and leaderboards). Несмотря на доказанную эффективность [36], модель PBL обладает рядом минусов: не учитывает особенно-



сти участников и среды и воздействует только на внешнюю мотивацию, поскольку обучающиеся сконцентрированы лишь на получении вознаграждения, а не на самом процессе получения знаний [2, с. 119].

Наиболее изученной и выходящей за пределы модели PBL является система MDA (mechanics, dynamics and aesthetics), которая включает такие элементы геймификации, как механика (определенные игровые правила, фиксирующие прогресс и вознаграждение), динамика (моделирование поведенческих реакций) и эстетика (создание желаемой эмоциональной реакции, развлекательный аспект геймификации) [33; 35].

В нашем исследовании данный подход к классификации игровых элементов рассматривается как наиболее оптимальный. По сравнению с системой PBL модель MDA не ограничивается такими элементами, как очки, значки и таблица лидеров. В ее контексте геймификация представляет собой более комплексную технологию, которая учитывает особенности обучающихся, среды, а также элементы, воздействующие непосредственно на внутреннюю мотивацию. Такие элементы, как социальное взаимодействие, соревнование, обратная связь, самовыражение и чувство контроля над происходящим, влияют на полноценное погружение в деятельность, когда участников интересует сам процесс, а не итоговые результаты и вознаграждение. Более того, применение данной модели в обучении способно воздействовать на субъект образовательного процесса в течение продолжительного отрезка времени, что повышает эффективность достижения школьниками поставленных в рамках изучаемого предмета целей и задач.

Геймификация обладает рядом особенностей, которые отличают ее от других практик, также основанных на включении игровых и информационных технологий в образовательный процесс. К схожим обучающим практикам, как уже упоминалось, относится обучение, основанное на игре (Game-Based Learning, то есть использование игр в классе для повышения эффективности преподавания и обучения), серьезные игры (Serious Games — полноценные видеоигры, основной целью которых не является развлечение) [38] или симуляция, позволяющая столкнуться с проблемными ситуациями, возникающими в реальном мире [22, с. 346].

Геймифицированное обучение предполагает наличие уровней для победы и испытаний, в которых школьники имеют право на совершение ошибок [6, с. 45]; в результате, помимо воздействия на мотивацию, происходит повышение степени самостоятельности и уверенности в себе. Метод геймификации предполагает преимущество практики перед теорией. Это обосновано тем, что в игрофицированном образовательном процессе школьник становится активным участником: посредством игровых механик он может наблюдать, а также практиковать использование определенных знаний и навыков в реальной деятельности [5]. И наконец, «вместо того, чтобы иметь ожидаемую оценку или результат, который учащийся может провалить, баллы поощряют повышение уровня» [10, с. 705].

Вместе с тем важно отметить, что у технологии геймификации есть и отрицательные стороны. К потенциальным рискам применения геймификации в образовательном процессе следует отнести концентрацию



обучающихся на наградах, а не на процессе обучения, «развитие гиперконкуренции, несоответствие игрового сценария образовательным целям, отсутствие свободы выбора у обучающихся, которые не заинтересованы в игровой форме обучения» [10, с. 705—706; 12, с. 137].

Применяя инструмент геймификации в средней школе, следует учитывать следующие принципы:

- образовательные цели являются основными, а игровые лишь направлены на поддержание мотивации и включенности обучающихся в процесс;
- технология должна способствовать формированию коллектива, участники которого взаимодействуют и соревнуются между собой, мотивируя друг друга и работая в команде;
- изменяется лишь способ организации образовательной деятельности, а не ее содержание;
- учебники и традиционные формы уроков остаются доминирующими при геймифицированном обучении [11, с. 274].

Для успешного внедрения геймификации в образовательный процесс, в том числе и при обучении иностранному языку, следует придерживаться алгоритма, который принимает во внимание как педагогические цели, так и индивидуальные потребности и интересы обучающихся (рис. 1).

Этапы внедрения геймификации в педагогическую деятельность
1. Определение и формирование образовательных целей
2. Соотнесение образовательных целей с индивидуальными потребностями обучающихся
3. Соотнесение педагогических целей с обучающими и игровыми механиками
4. Применение технологии геймификации

Рис. 1. Этапы внедрения геймификации

На первом этапе педагогу необходимо определить и сформулировать образовательные цели [2, с. 123]. Следует подчеркнуть, что основной целью обучения английскому языку является формирование коммуникативной компетенции, которая включает в себя следующие умения: речевые (умение вести диалог-расспрос, воспринимать и понимать основное содержание текста на слух и т.д.), языковые (навык правильной артикуляции звуков, навык распознавания и употребления в речи морфологических и синтаксических конструкций), социокультурные и компенсаторные компетенции (использование языковой догадки) [19, с. 15—16; 27, с. 30]. Второй этап предполагает соотнесение



педагогических целей с индивидуальными особенностями и потребностями обучающихся. В качестве условия эффективности геймифицированной среды исследователи отмечают необходимость учитывать пол, возраст, стиль обучения (визуальный, аудиальный, кинестетический), игровой психотип, характер и интересы школьников [17; 31; 36]. На третьем этапе педагогу необходимо подобрать игровые и обучающие механики, которые удовлетворяют педагогическим целям. Например, механика взаимодействия соотносится с педагогической целью развития умений вести дискуссию и работать в команде. На четвертом этапе происходит непосредственно включение технологии геймификации в образовательный процесс.

Развитие стратегий устной вербальной интеракции на основе геймификации

Известный отечественный педагог и методист Н.Д. Гальскова отмечает, что владение иностранным языком заключается в способности и готовности обучающихся к межкультурному общению на иностранном языке, а также к познанию через этот язык [8, с. 28]. Указанные умения формируются в рамках коммуникативной компетенции, являющейся ключевой при овладении иноязычными навыками [19, с. 15]. В Федеральной рабочей программе среднего общего образования указано, что коммуникативные универсальные учебные действия подразумевают в том числе умение «владеть различными способами общения и взаимодействия на иностранном (английском) языке» [24, с. 28]. Взаимодействие двух или более сторон, совместно конструирующих дискурс, признается центральным в современной модели использования языка, а устное взаимодействие считается «первопричиной языка с его межличностными, совместными и транзакционными функциями» [27, р. 81]. Интеракция понимается как «ключевой компонент в коммуникации и “фундамент” для овладения иностранным языком» [20, с. 635]. В сопроводительном документе к «Общеввропейским компетенциям владения иностранным языком: изучение, преподавание, оценка» акцент сделан на реальном использовании языка, основанном на взаимодействии, в котором совместно конструируется значение. Кроме общепризнанных языковых навыков выделяются четыре режима коммуникации в деятельности, а именно рецепция (reception), продукция (production), интеракция (interaction) и медиация (mediation) [1, с. 17–18; 15, с. 11–12; 27, р. 32–33], причем отмечается, что взаимодействие имеет основополагающее значение для обучения [27, р. 81]. Стратегии интеракции, или взаимодействия, являющиеся неотъемлемой составляющей коммуникативных стратегий, включают как рецепцию, так и продукцию, то есть во время взаимодействия коммуникантов происходит восприятие речи и речепроизводство. В соответствии с Общеввропейскими компетенциями владения иностранным языком стратегии интеракции реализуются в письменной и устной форме [27, р. 82–83, 93]. Стратегии устного взаимодействия, находящиеся в фокусе данного исследования,



включают смену коммуникативных ролей (turn-taking), сотрудничество (cooperating = collaborative strategies) и обращение за разъяснениями (asking for clarification) [27, p. 33, 83].

Под сменой коммуникативных ролей понимается способность проявлять инициативу в обсуждении: умение начинать, поддерживать, завершать разговор, а также умение вступить в уже существующий диалог, используя для этого шаблонные выражения. Сотрудничество предполагает действия обучающихся, которые способствуют развитию дискуссии: подтверждение понимания собеседника (на элементарном уровне владения языком), умение давать обратную связь и соотносить свой собственный вклад в диалог с вкладом предыдущих ораторов (на базовом и продвинутом уровнях), подведение итогов дискуссии, а также умение приглашать других людей к высказыванию. Обращение за разъяснениями подразумевает вмешательство обучающегося в диалог для того, чтобы показать, следит ли он за ходом беседы, а также с целью проверить понимание и задать уточняющие вопросы.

В рамках указанных стратегий интеракции, соответствующих определенным умениям в процессе иноязычной коммуникации, можно выделить микроумения, которыми необходимо владеть обучающимся начиная с уровня A2:

- смена коммуникативных ролей: начать, поддержать и закончить диалог; привлечь внимание к себе;
- сотрудничество: обозначить, что следит за ходом разговора;
- обращение за разъяснениями: сообщить собеседнику о непонимании; запросить о повторе сказанного, обратиться за пояснением непонятых ключевых слов и фраз.

Подчеркнем, что роль учителя является ключевой в процессе интеракции, подразумевающей диалог как между обучающимися, так и между учителем и учениками [23]. Общение между учителем и обучающимся предполагает такое взаимодействие, при котором педагог сам владеет стратегиями интеракции, направляет и помогает обучающимся [20, с. 635, 640].

Взаимодействие, происходящее на уроках, позволяет определить трудности, которые испытывают обучающиеся в процессе изучения английского языка, и эффективно решать возникающие задачи. Т. В. Агапова выделяет следующие формы взаимодействия между учителем и школьниками: пассивный (школьники — пассивные слушатели), активный (школьники — активные участники) и интерактивный (помимо взаимодействия с педагогом школьники общаются и между собой) [26]. Общеклассные формы интеракции требуют от обучающихся участия в парной или групповой деятельности, а также ознакомления участников с различными техниками общения [25]. Непосредственно общение в группах и парах способствует активному использованию английского языка в речи, формированию и развитию навыков сотрудничества, при этом снижая уровень тревожности [1; 15]. Для обеспечения эффективной интеракции на уроке иностранного языка педагог должен следовать определенным тактикам и стратегиям, такими как концентрация вни-



мания обучающихся на проблеме, вовлечение во взаимодействие, объяснение задачи, пояснение и сопровождение, снижения уровня напряжения, поощрение, смена коммуникативных ролей [18].

Не менее важными являются сами методы, техники и активности, направленные на обучение школьников стратегиям интеракции. К наиболее часто используемым методам большинство исследователей относят лекционный стиль обучения (преимущественно для студентов), проблемно-ориентированное обучение, дискуссию, дебаты, мозговой штурм, ролевую игру, активность «один-двое-все» (think-pair-share) [14; 29; 32; 37]. В перечисленные виды деятельности интегрируются различные релевантные элементы геймификации.

114

В контексте обучения устному взаимодействию на уроке английского языка целесообразно использовать предлагаемые ниже методы / задания, позволяющие осваивать и совершенствовать стратегии интеракции. Последние, как отмечено выше, включают вербальное сотрудничество, умение соблюдать очередность в диалоге, что предполагает смену коммуникативных ролей, а также давать и запрашивать разъяснения.

Проблемно-ориентированное обучение. Этот подход основан на положении о том, что исследование на основе отсутствия вводных данных повышает мотивацию к включению в учебный процесс и стимулирует обучающихся самостоятельно определять, какие знания помогут решить проблему. Актуальные элементы геймификации: миссии и квесты; исследование; баллы и награды; шкалы прогресса; сотрудничество.

Дискуссия. С целью формирования стратегий интеракции обсуждение может вестись как в парах, так и в малых / больших группах. Дискуссия как метод организации взаимодействия должна быть направлена на свободное выражение мыслей, обмен мнениями и идеями, выдвижение аргументов и обоюдную критику. Элементы геймификации: баллы, значки, награды; доски лидеров; сотрудничество; обратная связь.

Дебаты. Метод дебатов имеет целью убедить слушателя в правильности рассуждений говорящего, стимулируют желание высказать свое мнение и выслушать мнение остальных обучающихся, то есть включает все четыре режима коммуникации — прием, производство, взаимодействие и посредничество (reception, production, interaction and mediation). Элементы геймификации: баллы, значки, рейтинги; временное ограничение; роли; доски лидеров; конкуренция; обратная связь.

Мозговой штурм. Данная практика проводится в групповом формате работы, когда обучающиеся генерируют идеи, взаимодействуя между собой. Элементы геймификации: баллы, значки, сотрудничество.

Активность «Один-двое-все» (think-pair-share). Обсуждение вопросов дискуссионного характера проходит в три этапа: обучающиеся формируют собственное мнение, затем обмениваются идеями в парах и, наконец, делятся результатами как своих соображений, так и полученными в ходе дискуссии. Можно модифицировать данное упражнение, добавив этап, на котором пары после принятия более убедительного варианта объединяются в малые группы, где также формируют единую, более убедительную позицию относительно обсуждаемого вопроса. Педагогу при этом необходимо контролировать ситуацию и поощрять

уважительное отношение обучающихся к чужому ответу. Возможные элементы геймификации: баллы, значки, награды; временное ограничение; сотрудничество; конкуренция; обратная связь.

На основе рассмотренных выше методов обучения школьников стратегиям интеракции и принципов геймификации был разработан комплекс упражнений в качестве дополнения к заданиям из учебника английского языка для 8-х классов «Starlight 8», который направлен на формирование у обучающихся умений устного взаимодействия. При разработке комплекса упражнений использовались методы дискуссии, дебатов, мозгового штурма и ролевых игр. Дискуссия заключается в парном и групповом обсуждении климатических условий. Упражнение на основе метода дебатов предусматривает командное обсуждение проблем экологии. Мозговой штурм также включает командную работу и совместное обсуждение предлагаемых проблем. Ролевая игра ставит задачу решения бытовых проблемных ситуаций на основе использования стратегий интеракции. Приведем примеры предлагаемых заданий.

Дебаты. Данное упражнение создано на основе лексики на тему «Проблемы экологии» (рис. 2).

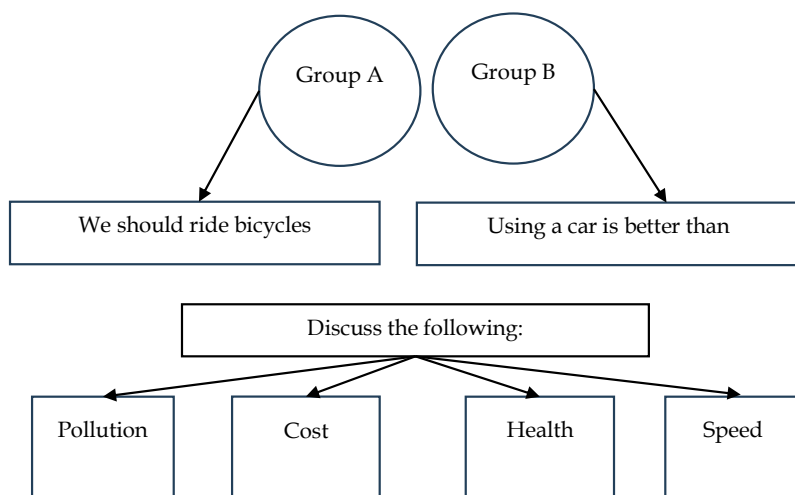


Рис. 2. Вариант задания «Дебаты»

На первом этапе класс делится на две команды, которым предстоит аргументировать противоположные позиции. Командам предоставляется время на поиск аргументов (тематические подсказки отображены на рисунке 2), а затем заслушиваются вступительные заявления, отражающие общее обоснование основной идеи. На следующем этапе школьники опровергают аргументы оппонентов и подводят итоги, доказывая преимущество своей позиции. Для присуждения очков командам выбирается судейская коллегия, члены которой задают вопросы и затем аргументируют выбор победителя дебатов. Элементы геймификации,



применяемые в рамках данного задания, включают в себя очки (за ясные аргументы, командную работу, использование фактов в качестве примеров); временные рамки; сотрудничество и соревнование.

Ролевая игра. Проводится на изученном лексическом материале по теме «Покупки». Обучающимся предлагается ряд проблемных ситуаций во время покупок в англоязычной стране (рис. 3).

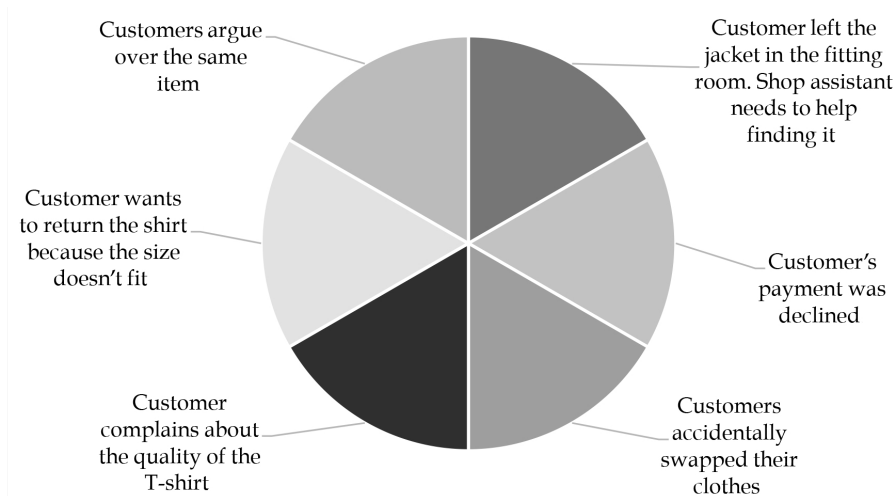


Рис. 3. Вариант задания «Ролевая игра»

Педагог случайным образом называет фамилии обучающихся, которым предстоит разыграть определенную ситуацию, и запускает колесо, чтобы выбрать ситуацию. В процессе коммуникативного взаимодействия в рамках решения проблемной ситуации учащиеся запрашивают требующуюся информацию, дают разъяснения, выслушивают и уточняют доводы собеседника. Используемые элементы геймификации: очки (за успешное выполнение задания); лимит времени; сюжетная линия; соперничество и сотрудничество.

Заключение

Геймификация предусматривает применение в процессе овладения иноязычными умениями принципов, динамик и сценариев компьютерных игр в неигровых ситуациях с целью повышения мотивации, достижения дидактических целей и решения конкретных учебных задач. Геймификация зарекомендовала себя как эффективное средство активизации познавательной деятельности обучающихся, формирования адекватного отношения к совершаемым ошибкам, развития навыков самостоятельной и командной работы, что создает условия для развития иноязычных навыков и, в частности, умений использовать необходимые стратегии взаимодействия на иностранном языке, которые являются неотъемлемой составляющей коммуникативной компетенции.

Анализ исследований по данной проблематике позволил выявить наиболее продуктивные методы обучения стратегиям интеракции в



средней школе, а именно проблемно-ориентированное обучение; дискуссия; дебаты; мозговой штурм; техника «один-двое-все» (think-pair-share). Элементы геймификации, которые эффективно используются в совокупности с данными методами, включают баллы и награды (за участие, активность); таблицы лидеров и шкалы прогресса; сценарии; конкуренцию команд, вызов (challenge), квесты; сюжетную линию; лимит времени выполнения заданий и др.

Для внедрения геймификации в образовательный процесс педагогу необходимо учитывать преимущества, риски, а также особенности и основные принципы данной технологии. Эффективность и результативность обучения может быть повышена лишь с учетом специфики метода, и чтобы раскрыть весь потенциал данной технологии, необходимо учитывать ее положительные и негативные стороны, принципы и стратегии внедрения, а также специфику образовательного контекста, индивидуальных потребностей школьников и особенности конкретных задач по формированию иноязычной коммуникативной компетенции.

Список литературы

1. Авраменко А. П., Матвеева О. Ю. Развитие коммуникативных стратегий интеракции с использованием приложений дополненной реальности // Высшее образование сегодня. 2021. № 2. С. 17–21. doi: 10.25586/RNU.HET.21.02. P.17.
2. Акчелов Е. О., Галанин Е. В. Новый подход к геймификации в образовании // Векторы благополучия: экономика и социум. 2019. № 1 (23). С. 117–132.
3. Алексеева А. З., Соломонова Г. С., Аетдинова Р. Р. Геймификация в образовании // Педагогика. Психология. Философия. 2021. № 24 (4). С. 5–10.
4. Афонина М. В., Харламова А. С. Контент-анализ понятия «геймификация» // Вестник Алтайского государственного педагогического университета. 2017. № 3 (32). С. 46–50. doi: 10.37386/2413-4481.
5. Бибарсов Д. А. Игрофикация в условиях цифрового образования: перспективы и риски // Вестник Калмыцкого университета. 2020. № 3 (47). С. 122–130.
6. Василиженко М. В., Коротков Е. А., Мухаркина В. С. Геймификация как современный метод обучения иностранным языкам // Современная высшая школа: Инновационный аспект. 2020. № 2 (48). С. 43–50. doi: 10.7442/2071-9620-2020-12-2-43-50.
7. Габдуллина А. Ш. Развитие спонтанной иноязычной диалогической речи через геймификацию студентов высшей школы // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2023. № 12. С. 34–46. doi: 10.24412/2304-120X-2023-11124.
8. Гальскова Н. Д. Эволюция научно-методического познания: от методики преподавания иностранных языков к методической науке // Преподаватель XXI век. 2018. № 1-1. С. 18–31.
9. Гольцова Т. А., Проценко Е. А. Геймификация как эффективная технология обучения иностранным языкам в условиях цифровизации образовательного процесса // Отечественная и зарубежная педагогика. 2020. Т. 1, № 3 (68). С. 65–77.



10. Емалетдинова Г.Э., Цилицкий В.С., Шеришуква Н.В. и др. Геймификация как метод обучения: особенности и возможности // Московский экономический журнал. 2022. №3. С. 702 – 708. doi: 10.55186/2413046X_2022_7_3_182.
11. Звонарева Н.А., Купалов Г.С. Потенциал и риски геймификации педагогического образования // Образование и право. 2021. №2. С. 270 – 275. doi: 10.24412/2076-1503-2021-2-270-275.
12. Золкина А.В., Ломоносова Н.В., Петрусевиц Д.А. Science for education today // Педагогика и психология образования. 2020. №3. С. 127 – 143. doi: 10.15293/26586762.2003.07.
13. Краснова Т.И. Геймификация обучения иностранному языку // Молодой ученый. 2015. №11 (91). С. 1373 – 1375.
14. Левина Е.А., Зевайкина К.А. Интеракция как основа обучения говорению на иностранном языке в старших классах средней общеобразовательной школы // Осовские педагогические чтения «Образование в современном мире: новое время – новые решения». 2022. №1 – 2. С. 307 – 311.
15. Матвеева О.Ю. Методика развития стратегий устной интеракции с использованием технологии дополненной реальности (французский язык; уровень профессионального образования) : автореф. дис. ... канд. пед. наук. М., 2022.
16. Merriam-Webster : словарь. URL: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/gamification> (дата обращения: 02.03.2025).
17. Пискунов Л.А., Морозов Б.Б. Использование компьютерных игр в образовании // Вестник науки. 2020. №3 (24). С. 103 – 106.
18. Савельева И.В., Савельева А.Е. Стратегии педагогической интеракции в аспекте мультимодальности // Мир науки, культуры, образования. 2021. №1 (86). С. 162 – 165.
19. Сакаева Л.Р., Баранова А.Р. Методика обучения иностранным языкам : учеб. пособие для студ. Института математики и механики им. Н.И. Лобачевского по направлению «педагогическое образование». Казань, 2016.
20. Темурян К.Т. Теоретические и методические основы развития стратегий интеракции у студентов лингводидактических направлений подготовки // Вестник Тамбовского университета. Сер.: Гуманитарные науки. 2019. №28 (3). С. 634 – 646. doi: 10.20310/1810-0201-2023-28-3-634-646.
21. Титова С.В., Чикризова К.В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал // Педагогика и психология образования. 2019. №1. С. 135 – 152.
22. Тихонович Т.И. Симуляция и геймификация в современном образовательном пространстве в системе преподавания РКИ // KANT. 2021. №1 (38). С. 344 – 348. doi: 10.24923/2222-243X.2021-38.72.
23. Тукмуродова М.Э. Интерактивные технологии обучения английскому // International scientific review. 2019. №58. С. 92 – 94.
24. Федеральная рабочая программа среднего общего образования. Иностранный (английский) язык (базовый уровень). М., 2023.
25. Shawaqfeh A. T., Jameel A. S., Al-adwan L. A. Y., Khasawneh M. A. S. Interaction as a Mechanism to Enhance English Language Proficiency in the Classroom // Journal of Language Teaching and Research. 2024. №1. P. 229 – 234. <https://doi.org/10.17507/jltr.1501.25>.
26. Agapova T. V., Aisner L. Yu. Basic forms of interaction and teaching methods in higher school active and interactive teaching methods) // Pedagogical journal. 2019. №1-1. P. 269 – 275. doi: 10.34670/AR.2019.44.1.054.



27. CEFR-2018. Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment companion volume with new descriptors. Strasbourg, 2018.

28. Deterding S., Dixon D., Khaled R. Gamification: Toward a Definition. URL: <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf> (дата обращения: 02.03.2024).

29. Eltanskaya E., Linkova Y., Popova O. et al. Types of Interactive Methods in Teaching English to Students of Economics // Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR). 2017. № 97. P. 100 – 102.

30. Gamification and Game-Based Learning. URL: <https://uwaterloo.ca/centre-for-teaching-excellence/catalogs/tip-sheets/gamification-and-game-based-learning> (дата обращения: 02.03.2024).

31. Kingsley O. A. The Shift to Gamification in Education: A Review on Dominant Issues // Journal of Educational Technology Systems. 2020. № 49 (1). P. 113 – 137.

32. Kiyasova R. M., Sidiknazarova Z. M., Shamuratova M. S., Amanov A. K. Types of Interactive Methods in Teaching English to Students // Texas Journal of Multidisciplinary Studies. 2022. № 14. P. 1 – 4.

33. Limantara N., Widjaja M., Gaol F., Prabowo H. Mechanics, Dynamics, and Aesthetics Framework on Gamification at University : Conference Paper. 2020. P. 34 – 39. doi: 10.1109/ICIMCIS51567.2020.9354271.

34. Malone T. What Makes Things Fun to Learn? A Study of Intrinsically Motivating Computer Games. Pipeline, 1981.

35. Manzano-León A., Camacho-Lazarraga P., Guerrero M. A. et al. Between Level Up and Game Over: A Systematic Literature Review of Gamification in Education // Sustainability. 2021. № 13. P. 1 – 14.

36. Oliveira Wilk, Juho Hamari and others. Tailored gamification in education: A literature review and future agenda // Education and Information Technologies. 2022. № 28. P. 373 – 406. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11122-4>.

37. Senthamarai S. Interactive teaching strategies // Journal of Applied and Advanced Research. 2018. № 3 (1). P. 36 – 38. <https://dx.doi.org/10.21839/jaar.2018.v3S1.166>.

38. Shurui Bai, Khe Foon Hew, Biyun Huang. Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts // Educational Research Review. 2020. № 30. P. 1 – 20. doi: 10.1016/j.edurev.2020.100322.

Об авторах

Марина Александровна Болотина — канд. филол. наук, доц., Балтийский федеральный университет им. И. Канта, Россия.

E-mail: MBolotina@kantiana.ru

SPIN-код: 6070-2565

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8163-0693>

Мария Сергеевна Кузьмина — студ., Балтийский федеральный университет им. И. Канта, Россия.

E-mail: miss.maria.ku@mail.ru

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-7955-2962>



M. A. Bolotina, M. S. Kuzmina

GAMIFICATION AS A MEANS OF TEACHING ORAL INTERACTION STRATEGIES IN FOREIGN LANGUAGE CLASSES

Immanuel Kant Baltic Federal University, Kaliningrad, Russia

Received 04 April 2025

Accepted 02 May 2025

doi: 10.5922/vestnikpsy-2025-3-10

120

To cite this article: Bolotina M. A., Kuzmina M. S., 2025, Gamification as a means of teaching oral interaction strategies in foreign language classes, *Vestnik of Immanuel Kant Baltic Federal University. Series: Philology, Pedagogy, Psychology*, №3. P. 107 – 120. doi: 10.5922/vestnikpsy-2025-3-10.

The article examines the main characteristics of gamification and the specific features of applying this technology in the context of foreign language learning. Various approaches to the interpretation of the gamification method, its characteristics, advantages, and potential risks of using the game-based approach in English language lessons are analyzed. Within the framework of the issue of forming foreign language communicative competence, the research focus is on interaction strategies, mastery of which enables effective communication and interaction in a foreign language. The study identifies the most effective methods for developing interaction skills and gamification techniques that contribute to the development of oral interaction strategies in the formation of foreign language communicative competence at the secondary school level.

Keywords: foreign language teaching, educational technologies, gamification, communicative competence, oral interaction

The authors

Dr Marina A. Bolotina, Associate Professor, Immanuel Kant Baltic Federal University, Russia.

E-mail: MBolotina@kantiana.ru

SPIN code: 6070-2565

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8163-0693>

Maria S. Kuzmina, Student, Immanuel Kant Baltic Federal University, Russia.

E-mail: miss.maria.ku@mail.ru

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-7955-2962>