

Т. М. Полещук, В. И. Никифорова

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРИЕМОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ КАК ИНСТРУМЕНТА ФОРМИРОВАНИЯ УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ

Современные вызовы образовательного процесса требуют внедрения инновационных методов, способных повысить мотивацию и вовлеченность студентов. Геймификация, как технология интеграции игровых механик в неигровые контексты, становится ключевым инструментом формирования учебно-познавательной компетенции – способности к самоорганизации и планированию деятельности, критическому мышлению и эффективному усвоению знаний. В контексте преподавания английского языка геймификация не только стимулирует интерес, но и развивает навыки самостоятельного обучения, что подтверждается исследованиями.

Геймификация – процесс использования игровых механик и игрового мышления для решения неигровых проблем и вовлечения людей в какой-либо процесс.

В образовании процесс геймификации рассматривается разными авторами по-разному: как метод обучения и воспитания, как методика повышения мотивации и вовлеченности обучающихся, как принцип применения игровых сценариев для достижения реальных целей, как технология, использующая принципы компьютерных игр в образовательном процессе и т.д.

Основная цель геймификации в образовании – организовать учебную деятельность обучающихся посредством использования игровых механик (набор правил и способов, реализующий взаимодействие обучающего и игры, обучающихся между собой и обратную связь с преподавателем) в образовательном процессе, с целью мотивации на своевременное выполнение зада-

ний и стремление получить высокую отметку. Ключевыми задачами геймификации являются: повышение вовлеченности и внутренней мотивации через систему мгновенной обратной связи, создание безопасной среды для экспериментов и ошибок, формирование привычки к постоянному прогрессу.

Учебно-познавательная компетенция включает целеполагание и планирование, использование ресурсов (включая цифровые), а также рефлексию и самооценку. Геймификация усиливает учебно-познавательную компетенцию, трансформируя пассивное усвоение материала в активный поиск решения.

Рассмотрим практические механизмы интеграции геймификации в обучение иностранному языку. В качестве рабочих примеров можно привести языковые квесты, где для решения определенных коммуникативных задач требуется «прохождение уровней» (например диалог с виртуальным персонажем для отработки временных форм). Хорошим стимулом может послужить система достижений: начисление баллов за выполнение заданий в приложениях (*Quizlet*, *Duolingo*), что стимулирует регулярную практику.

Новые возможности приложения *Quizlet (Blast, Quizlet live)* позволяют организовать как командные, так и индивидуальные соревнования на занятиях, что привносит соревновательный компонент в традиционные занятия по изучению иностранного языка.

Также огромную роль в обучении играют цифровые инструменты: интерактивные платформы (*Kahoot!*, *Mentimeter*, *Myquiz.ru*) для проведения соревновательных викторин, для предложения разнообразных форматов интерактивных упражнений от тестирования грамматики и лексики до проверки понимания речи на слух и разговорной практики.

Использование геймификации на занятиях по иностранному языку имеет ряд преимуществ:

- развитие метакогнитивных навыков: обучающиеся учатся ставить микроцели (например, ежедневное изучение 10 слов через приложение *Quizlet*)
- рост мотивации: игровые элементы, такие как достижения, конкурсы и награды, делают учебный процесс более увлекательным и стимулируют обучающихся продолжать изучение языка;
- способность удерживать внимание обучающихся, превращая обучение в активное участие, а не в пассивное слушание;
- снижение стресса: процесс обучения становится менее напряженным, и обучающиеся отмечают что игровые задания «снижают страх ошибки»;
- улучшение навыков взаимодействия и общения на иностранном языке при выполнении командных заданий;
- лучшее запоминание новых слов и правил, так как задействуются эмоциональные и когнитивные ресурсы.

Однако, избыточное использование геймификации на занятиях имеет потенциальные риски: соревновательность может вызывать стресс у менее успевающих обучающихся, что может привести к снижению мотивации и активности на занятиях. Кроме того, может происходить подмена учебных целей игровыми: погоня за баллами вместо осознанного, глубокого усвоения темы.

Поэтому преподавателю нужно пытаться минимизировать риски путем дозированного использования приемов геймификации на занятиях по иностранному языку, соблюдать баланс между индивидуальными и групповыми заданиями, использовать приемы рефлексивного обсуждения («Что вы узнали? Какие стратегии использовали?»).

Геймификация доказала свою эффективность в формировании учебно-познавательной компетенции на занятиях по английскому языку. Она трансформирует образовательный процесс, делая его интерактивным и персонализированным, что соответствует запросам цифрового поколения. Дальнейшие исследования могут быть направлены на анализ долгосрочного воздействия игровых методов на академические результаты и развитие креативного мышления.