

DOI 10.22363/2313-1683-2022-19-2-382-392

УДК 372.881.111.1


Исследовательская статья

Игровые технологий и приемы геймификации в преподавании английского языка: анализ педагогического опыта

И.В. Коваленко¹, Т.П. Скворцова²

¹Российский университет дружбы народов,
Российская Федерация, 117198, Москва, ул. Миклухо-Маклая, д. 9

²Институт художественного образования и культурологии
Российской академии образования,
Российская Федерация, 119121, Москва, ул. Погодинская, д. 8, корп. 1

 tanechk-a@bk.ru

Аннотация. Игровые технологии (в том числе компьютерные) в преподавании английского языка уже давно занимают важное и постоянное место в структуре занятия. Они помогают формированию межкультурных коммуникативных компетенций, повышению мотивации и самоорганизации. Цель исследования – выявить актуальное состояние внедрения игровых методов работы и приемов геймификации на уроках английского языка современными педагогами в условиях как очного, так и дистанционного образования. Теоретическая значимость работы заключается в анализе эмпирических психолого-педагогических исследований по проблемам преподавания английского языка отечественных и зарубежных ученых, что позволило составить анкету для обобщения опыта педагогов английского языка, классифицировать электронные игры и приемы геймификации на занятиях. Выборка составила 48 педагогов английского языка со стажем преподавания от 1 до 13 лет, возрастной диапазон их учеников от 3 до 60 лет. Педагоги с помощью анкеты проанализировали свой опыт использования игровых технологий и приемов геймификации на очных и дистанционных занятиях. Все педагоги английского языка применяют игровые методы работы и приемы геймификации на занятиях вне зависимости от возраста обучающихся. Игры, которые они включают в свои занятия, можно условно разделить на дидактические (используют две трети педагогов), многопользовательские игры на кооперацию (включает в занятие каждый пятый педагог), игры на поиск предметов с нелинейным сюжетом (используют на занятии четверть педагогов нашей выборки). Большинство преподавателей, применяющих приемы геймификации, отмечают устойчивое повышение мотивации учеников на занятиях. Практическая значимость результатов исследования заключается в возможности построения индивидуальной траектории самообразования, повышения квалификации педагогов английского языка как в основном, так и в дополнительном образовании. Обобщение практического опыта работы педагогов может быть положено в основу методических и педагогических рекомендаций по повышению информационно-коммуникационной компетентности и педагогического мастерства учителей английского языка.

Ключевые слова: преподавание английского языка, педагоги английского языка, повышение квалификации, игровые технологии, компьютерные технологии, геймификация, информационно-коммуникационные технологии

© Коваленко И.В., Скворцова Т.П., 2022



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Введение

Внедрение в систему образования новейших обучающих и компьютерных технологий, принципа индивидуализации, интенсивное развитие и включение дистанционных форм обучения требуют от современного педагога достаточно быстрого профессионального самообразования и освоения новых технологий преподавания английского языка. Распространение в образовании цифровой и гибридной реальности ведет к изменению образовательных задач. Для того чтобы качество образования оставалось на высоком уровне, а знания, получаемые обучающимися, были системными и формировали у будущих специалистов конкурентоспособные профессиональные компетенции, межкультурные коммуникативные компетенции, необходимо грамотно выстраивать методическое сопровождение подготовки специалистов по преподаванию востребованных международных языков.

В данном исследовании мы рассмотрим игровые (в том числе компьютерные) технологии как наиболее эффективные и быстро внедряемые в процесс обучения английскому языку.

Анализ зарубежных психолого-педагогических и междисциплинарных исследований позволяет говорить об активной динамике внедрения компьютерных игр в образовательный процесс. Так, например, концептуальные игры PlayWorld, используемые в обучении китайских детей, позволяют ученикам получить некоторую степень свободы на занятиях, согласовывать правила научной деятельности в игровой обстановке, что способствует проявлению инициативности детей и, таким образом, повышает мотивацию их образовательной деятельности (Ma et al., 2022). Некоторые норвежские педагоги выстраивают учебный план на основе концепции трансформационных игр (De Sousa et al., 2018), учащиеся совместно играли в видеоигры, а учителя вели обсуждения в классе и в малых группах, чтобы соотнести сюжет игры с учебным планом. На наш взгляд такое тотальное внедрение в учебный процесс компьютерных игр может мешать комплексному и системному усвоению информации, а формирование критического мышления при данном подходе остается под вопросом. В то же время техасские исследователи обнаружили умеренно большое влияние компьютерных игр на изучение английского языка по сравнению с обучающимися, не играющими в видеоигры (Thompson, Gillern, 2020). На наш взгляд, вполне допустимо некоторые темы или языковые навыки совершенствовать с помощью компьютерных игр, но опираться при построении учебного плана на федеральные образовательные и профессиональные стандарты.

Ряд отечественных авторов, исследуя проблему внедрения игровых технологий в преподавание английского языка и использование сети интернет на занятиях, классифицируют их как нетрадиционные (Кечкина, 2021; Urazova, 2020). Однако практика преподавания в современной образовательной организации разного уровня образования уже давно не ограничивается только грамматико-переводным и натуральным методом. Так, например, организовывая занятие по английскому в детском саду, педагог может использовать только игровые методы и приемы работы, это обусловлено индивидуальными возрастными возможностями и потребностями обучающихся – дошкольники усваивают информацию через игру (Лопухова, 2021; Ткач, Минеева, 2016). Хорватские ученые установили, что детям в возрасте от 5 до 7 лет нравятся такие приемы изу-

чения второго языка, как слушание собеседника и повторение по образцу. Они лучше усваивают второй язык через рифму в стихах и песенках, фильмы и мультфильмы, установление контакта с носителем языка (Sanja et al., 2021). В младшей, средней и старшей школе дети показывают лучшие результаты обучения английскому языку, если педагог активно использует на уроках аудиовизуальные и игровые методы обучения (Бережная, 2021; Кудрина, Чудинов, 2017; Wiwik, Yi, 2019). При этом практически все современные школы укомплектованы оборудованием для применения таких методов. В среднем специальном и высшем образовании педагоги во всем мире уже давно и успешно используют компьютерные технологии в преподавании английского языка (Смирнова, 2022; Максудов, 2019; Chen, Hsu, 2020), а система дополнительного образования перестроилась на дистанционные «рельсы» задолго до периода пандемии, вызванной COVID-19. Таким образом, говорить о внедрении игровых технологий как об инновации не совсем корректно, на наш взгляд, важнее обратить внимание на методическую составляющую данного процесса, выявить полезные и действенные технологии и приемы в опыте работы современных педагогов, чтобы положить их в основу системных и компетентных методических рекомендаций для обучения и повышения квалификации будущих педагогов.

Игровые технологии на занятиях английского языка позволяют: формировать межкультурную компетенцию обучающихся (Кудрина, Чудинов, 2017), повышать мотивацию к обучению (Терехина, 2016; Lin et al., 2020), формировать и развивать лексические навыки, в том числе у обучающихся с особыми возможностями здоровья (Степанова, 2015), повышать уровень самоорганизации и личной ответственности за результат обучения (Кулакович, Беспалова, 2020; Chen, 2018), использовать приемы игрового контроля, что значительно повышает ответственность за подготовку обучающимися домашних заданий и качество выполнения заданий на уроке (Маслиева, 2021; Hwang et al., 2017) и т.п.

Отдельно следует отметить приемы геймификации на занятиях. В широком смысле данный феномен отражает новый подход к «использованию игровых технологий для решения неигровых задач» (Овезова, Вагнер, 2020; Yunanto et al., 2019), другими словами, перенесение реальных задач и способов их решения в игровую среду. В игре возможна не только оценка (как основная перенесенная функция из игры в жизнь – собирание баллов, наклеек и т. п.), но и сублимация реальных действий в игровом контексте. Это позволяет ученику раскрыть весь его творческий и познавательный потенциал в безопасной образовательной среде. Безопасность образовательной среды достигается за счет переноса оценки, ролей, некоторой части ответственности с ученика на его героя, игрового персонажа. Переход от оценки ученика в рамках традиционной пятибалльной шкалы к системе накопления им разноплановых и менее категоричных способов оценивания (например, сбор учеником бонусов и поощрений в свою личную «копилку») повышает его мотивацию. Уход от «двоек» как неудовлетворительной оценки ученика (со стороны обучающегося это может восприниматься как недооценивание его личных способностей и качеств) к накоплению баллов и бонусов меняет вектор с избегания неудачи – получения «двойки», на стремление к достижению результата, хотя бы минимального. Это стимулирует возрастание ответственности за выполнение задания и повышает, таким образом, мотивацию, познавательный интерес обучающихся.

В зарубежной литературе геймификация определяется еще как общий термин активного обучения, новая образовательная тенденция, направленная на вовлечение учащихся и предпочтение к применению, а не получению знаний (Sandrone, Carlson, 2021). Такая тенденция в понимании и внедрении приемов геймификации, на наш взгляд, может привести к снижению качества образования по изучению английского языка. Конечная цель преподавания иностранного языка всегда конкретна – владение грамотной устной и письменной речью на зарубежном языке, не являющемся родным (или являющемся вторым родным для билингвов). Применение же приемов геймификации в освоении английской речи только ради процесса, а не результата, несомненно, поднимает мотивацию учеников и авторитет учителя на занятиях, но может приводить к бессистемности и неполноценности знаний. Целевые ориентиры в применении игровых компьютерных технологий, медиа технологий и приемов геймификации очень важны в построении, как общего, так и индивидуального учебного плана. Таким образом, *целью нашего исследования* является выявление актуального состояния внедрения игровых методов работы (в том числе на основе компьютерных технологий) и приемов геймификации на уроках английского языка современными педагогами, в условиях как очного, так и дистанционного образования.

Материалы и методы

Анкетирование педагогов английского языка, студентов-лингвистов, имеющих практику преподавания английского языка, анализ эмпирических психолого-педагогических исследований по проблемам преподавания английского языка, внедрения в уроки инновационных способов преподавания, использования игровых и информационно-коммуникационных технологий – составили *методическую базу* нашего исследования.

Выборка нашего исследования составила 48 педагогов английского языка, из них 10 студентов Российского университета дружбы народов, начинающих педагогическую практику, опыт педагогической работы – 1–2 года. Остальные педагоги имеют педагогический стаж работы от 3 до 13 лет. Все респонденты женского пола. Среди них 30 человек работает только с детьми (из них 12 – только с подростками), и, соответственно, 18 человек работают с детьми и взрослыми людьми. Нет ни одного педагога, который работал бы только с дошкольниками. Возрастной диапазон обучающихся у преподавателей нашей выборки достаточно широк: от 3 до 60 лет, что позволяет отразить разнообразие методов и приемов преподавания для обучающихся разного возраста.

Анкета была построена на основании примерной классификации игр, которые педагоги используют на занятиях: дидактические игры, многопользовательские игры на кооперацию, игры на поиск предметов с нелинейным сюжетом. Кроме того, в анкету был включен вопрос об использовании неигровых компьютерных технологий. Вопросы по выявлению особенностей применения приемов геймификации на занятиях включали и субъективную оценку педагогами результатов такой деятельности. Анкета для педагогов представлена в приложении.

Анкета состоит из 10 вопросов, три из которых закрытые, два – полужакрытые с вариантом выбора и возможностью собственного дополнения ответа, остальные вопросы открытые. Анкетирование педагогов проводилось онлайн посредством Google-формы.

Результаты и их обсуждение

Результаты анкетирования педагогов английского языка представлены в таблице.

Результаты анкетирования педагогов английского языка

Категории анкетирования	Количество ответов, %
1. Наличие собственной методики преподавания	25
2. Использование игровых технологий работы, среди них:	100
– настольные дидактические игры	75
– электронные дидактические игры	62,5
– многопользовательские электронные игры на кооперацию	12,5
– игры на поиск предметов с нелинейным сюжетом	25
3. Ведение электронного словаря	87,5
4. Влияние внедрения геймификации:	
– способствует преодолению языкового барьера	37,5
– помогает улучшить самоконтроль за выполнением домашних заданий	50
– способствует увеличению словарного запаса	50
– снижает концентрацию внимания за счет соревновательного эффекта	12,5
– повышает мотивацию осваивать новые знания	87,5
– положительно влияет на социализацию детей на групповых занятиях	25
– отрицательно влияет на социализацию детей на групповых занятиях	12,5
5. Количество педагогов, которые хотят освоить дополнительные навыки и приемы работы	87,5

Все педагоги данной выборки применяют игровые технологии на уроках и приемы геймификации – 100 % респондентов.

Среди них было выявлено 25 % педагогов, имеющих собственную методику преподавания. Остальные 75 % пользуются уже готовыми методиками и включают в уроки дополнительные игры и приемы геймификации. Можно отметить, что внедрение компьютерных игр и приемов геймификации не зависит от уровня подготовки педагога и его опыта работы, однако качественный анализ показывает, что педагоги, имеющие большой опыт работы используют более разнообразный арсенал игр (компьютерных и настольных) и более активно внедряют методы геймификации на уроках английского языка. Так, например, педагоги, разработавшие собственную методику преподавания, включают в свои занятия элементы геймификации, лингвистические игры со словами и карточками, настольные игры с тренировкой грамматики и лексики. Эти учителя отражают свой методический опыт в публикациях.

Настольные дидактические игры (для обучения офлайн) используют 75 % педагогов; электронные дидактические игры как аналог настольных игр включают в занятие 62,5 % педагогов; многопользовательские игры на кооперацию используют преподаватели, работающие со взрослыми и школьниками – 12,5 %; игры на поиск предметов с нелинейным сюжетом предлагают ученикам на занятиях 25 % педагогов. Причем последние два варианта игр внедряют в свою работу педагоги, имеющие достаточно большой стаж преподавания английского языка – от 10 лет и более, некоторые из них имеют собственную методику преподавания.

Кроме игровых технологий, почти все педагоги используют в преподавании другие компьютерные технологии, например ведение электронного словаря (87,5 %).

Внедрение приемов и методов геймификации на основе опыта педагогов нашей выборки:

- повышает мотивацию к освоению новых знаний (87,5 %);
- помогает улучшить самоконтроль за выполнением домашних заданий (50 %);
- способствует увеличению словарного запаса (50 %);
- способствует преодолению языкового барьера (37,5 %);
- положительно влияет на социализацию детей на групповых занятиях (25 %).

Геймификация на занятиях имеет и противоречащий образовательным целям эффект: во-первых, отрицательно влияет на социализацию детей на групповых занятиях (например, у успешных учеников появляются завистники) (12,5 %); во-вторых, снижается концентрация внимания на задании за счет соревновательного эффекта (ученик хочет достичь хорошей оценки во что бы то ни стало, ради самой оценки, а не ради процесса получения новых знаний) (12,5 %).

Интересны пожелания педагогов английского языка (87,5 %) по формированию новых навыков и компетенций в процессе повышения квалификации и самообразования. Так, респонденты в основной массе предпочитают работать над усовершенствованием собственного произношения, навыков коммуникации, понимания особенностей работы с малыми группами обучающихся и возможностями управления вниманием учеников в них. Небольшое количество респондентов (12,5 %) пожелали совершенствовать навыки освоения приложений и игр с элементами геймификации онлайн. Причем, это педагоги, которые имеют собственную методику преподавания и опыт педагогической практики более 10 лет. На основе этих данных можно сделать вывод о том, что увеличение опыта преподавания английского языка может развивать у самих педагогов стремление к профессиональному самосовершенствованию в сфере геймификации образования. Также можно предположить, что педагоги, имеющие опыт преподавания до 10 лет, вполне эффективно владеют методами и приемами геймификации. Так, например, педагоги нашей выборки, которые еще получают лингвистическое образование, но уже преподают английский язык, сами подолгу находятся в образовательной цифровой среде. Соответственно данные респонденты могут более активно и полно внедрять элементы онлайн игр в свою практику преподавания. Таким образом, мы наблюдаем новое поколение педагогов, чувствующих себя максимально комфортно в цифровой образовательной среде.

Педагоги, работающие по методикам преподавания английского языка с дошкольниками, используют игровые способы обучения, это напрямую связано с ведущей деятельностью обучающихся – игровой. Причем современные программы преподавания английского языка детям дошкольного возраста уже включают в себя компьютерные методы и приемы обучения. Так, например, по самой известной программе обучения дошкольников английскому языку в России I LOVE ENGLISH (Мещерякова, 2011) преподают более 3000 педагогов, они активно внедряют в свои занятия работу на онлайн платформах PİKIMONİ, МирГоворит и др. Педагоги, работающие по другим, менее известным, программам обучения английскому языку дошкольников так же включают в свои занятия элементы использования информационно-коммуникационных технологий, например, аудиозаписи с песенками для формирования навыка аудирования (Комарова, 2016).

Объединим описание методических аспектов работы педагогов начальной, средней и высшей школы, так как в работе среди данных групп обуча-

ющихся активно используются игровые технологии и приемы геймификации как в очном обучении, так и в обучении онлайн.

Так, используя игровые технологии работы, педагоги чаще всего включают в структуру урока настольные дидактические игры или их эквиваленты в электронном виде при онлайн обучении. Это такие игры как *Memori*, *Truth or Lie*, *Story tales*, Ассоциации и др.

Включение в систему обучения английского языка многопользовательских игр на кооперацию и игр на поиск предметов с нелинейным сюжетом требует от педагогов более сложной подготовки к занятию и, соответственно, развитию большего количества компетенций. Так, например, включение в структуру занятия, оформление нестандартного домашнего задания или использование в рамках разговорного клуба таких популярных среди обучающихся игр как *Minecraft*, *Sherlok Holmes: Crimes & Punishments* и др., требует от педагога владения достаточным количеством приложений, как игровых, так и приложений для монтажа, если необходимо использовать только фрагмент игры.

В отличие от большого количества игр и их разнообразия, которые педагоги включают в занятия, приемы геймификации примерно одинаковые: введение игрового персонажа, ограничение времени на выполнение задания, присваивание стикеров, звездочек, очков, наклеек за выполнение заданий и ведение шкалы развития. Многие педагоги используют портал интенсивного обучения английскому (*Lingualeo*), где освоение некоторых тем или программных этапов проходит с учетом индивидуального темпа и ритма деятельности обучающегося, при этом значительно повышается мотивация к обучению.

Обобщение практического опыта работы преподавателей иностранных языков может быть положено в основу методических и педагогических рекомендаций по повышению информационно-коммуникационной компетентности и педагогического мастерства учителей английского языка, качественному формированию межкультурных коммуникативных компетенций у учеников.

Заключение

Анализ эмпирических данных позволил нам сделать несколько выводов.

Во-первых, все педагоги английского языка, так или иначе, используют игровые методы работы и приемы геймификации на занятиях. Педагоги английского языка, имеющие собственную методику преподавания, выстраивают ее на основе игровых и информационно-коммуникационных методов работы, включая приемы геймификации. Педагоги, не имеющие собственной методики, опираясь на уже готовые методики преподавания, включают в занятие игровые (в том числе информационно-коммуникационные и медиа) методы работы и приемы геймификации с обучающимися в возрасте от 3 до 60 лет. Это свидетельствует о достаточно сформированной информационно-коммуникационной компетентности педагогов.

Во-вторых, разнообразие и вариативность игр и игровых технологий ограничивается только уровнем сформированности компетенций педагога в сфере коммуникационно-информационных технологий и его фантазией. Игры, которые педагоги включают в свои занятия, можно условно разделить на дидактические, многопользовательские игры на кооперацию, игры на поиск предметов с нелинейным сюжетом.

В-третьих, приемы геймификации, которые используют педагоги, достаточно однообразны, но помогают решить одну из самых важных задач обучения – повышение мотивации обучающихся. Это такие приемы гейми-

фикации как ведение шкалы развития с использованием нестандартных для урока оценочных средств (бонусы, баллы и др.), введение игрового персонажа, ограничение времени на выполнение задания, работа с Lingualeo. При этом большинство педагогов, применяющих приемы геймификации, отмечают устойчивое повышение мотивации учеников на занятии.

В-четвертых, обнаружено негативное отношение у каждого пятого педагога к некоторым приемам геймификации. Педагоги отмечают отрицательное влияние на социализацию детей на групповых занятиях, снижение концентрации внимания на задании за счет соревновательного эффекта.

Кроме основных выводов проведенное исследование ставит ряд вопросов, ответы на которые определяют перспективы дальнейших теоретических и эмпирических исследований:

1. Нужно ли классифицировать некоторые информационные технологии преподавания английского языка как нетрадиционный метод, например ведение электронного словаря, использование аудиовизуальных технологий на занятиях с дошкольниками, если этим пользуются уже относительно давно многие учителя?

2. Имеющиеся негативные факторы применения игровых технологий и приемов геймификации могут ли быть опасны для качества изучения английского языка или могут быть нивелированы педагогическим мастерством конкретного учителя?

В дальнейшем мы также планируем доработку анкеты для педагогов английского языка и включение в нее вопросов, связанных с конкретизацией методов и приемов геймификации по отдельным возрастным группам.

Список литературы

- Бережная Я.В.* Опыт использования очков виртуальной реальности в преподавании английского языка: разработка и внедрение собственной методики // Евразийский научный журнал. 2021. № 8. С. 1–10.
- Кечкина Е.Э.* Нетрадиционные методы преподавания английского языка // Иностранные языки в контексте межкультурной коммуникации: материалы докладов XIII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Саратов: Саратовский источник, 2021. С. 252–255.
- Комарова Ю.А.* Парциальная образовательная программа «Английский для дошкольников» и тематическое планирование. М.: Русское слово – учебник, 2016. 160 с.
- Кудрина Е.А., Чудинов А.П.* Формирование межкультурной компетенции посредством игровых технологий на уроках английского языка (начальный этап) // Педагогическое образование в России. 2017. № 1. С. 65–69.
- Кулакович М.С., Беспалова Д.С.* Использование квест-технологий на занятиях по английскому языку в высшей школе // Вестник ЮУрГГПУ. 2020. № 7 С. 76–86. <https://doi.org/10.25588/CSPU.2020.160.7.005>
- Лопухова М.В.* Разработка авторской настольной игры на английском языке для старших дошкольников Treasure Hunt («Охота за сокровищами») на основе итеративного подхода к созданию игр // Педагогика. Вопросы теории и практики. 2021. № 2. С. 228–234.
- Максудов У.О.* Современные методы и приемы обучения иностранному языку студентов неязыковых вузов // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. 2019. № 47. С. 215–220.
- Маслиева Е.С.* Задачи методического обеспечения учебного процесса по подготовке будущих учителей английского языка к применению игрового контроля // Преподаватель XXI век. 2021. № 2–1. С. 112–118. <https://doi.org/10.31862/2073-9613-2021-2-112-118>
- Мещерякова В.* Эмпирическая система раннего обучения иностранным языкам. Казань: Отечество, 2011. 88 с.
- Овезова У.А., Вагнер М.-Н.Л.* Геймификация в преподавании иностранных языков в неязыковом вузе // МНКО. 2020. № 4. С. 266–269. <https://doi.org/10.24411/1991-5497-2020-00755>

- Смирнова Д.С.* Геймификация в образовательном процессе // Новый мир. Новый язык. Новое мышление: материалы V Международной научно-практической конференции / отв. ред. И.Е. Коптелова М.: Дипломатическая академия МИД России, 2022. С. 315–321.
- Степанова М.С.* Формирование и развитие лексических навыков на уроках английского языка средствами игровых технологий у детей с частичной или полной потерей зрения (начальная школа) // Уникальные исследования XXI века. 2015. № 4. С. 65–70.
- Ткач И.В., Минеева О.А.* Метод квест как инновационная форма обучения английскому языку детей дошкольного возраста // СНВ. 2016. № 3. С. 203–206.
- Терехина Н.В.* Использование игровых методов и приемов на уроках английского языка как способ повышения мотивации к обучению // Концепт. 2016. № S13. С. 72–78.
- Chen Yu-L., Hsu Ch.-Ch.* Self-regulated mobile game-based English learning in a virtual reality environment // *Computers & Education*. 2020. Vol. 154. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103910>
- Chen Ch.-P.* Understanding mobile English-learning gaming adopters in the self-learning market: The uses and gratification expectancy model // *Computers & Education*. 2018. Vol. 126. Pp. 217–230. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.07.015>
- De Sousa F., Rasmussen I., Pierroux P.* Zombies and ethical theories: exploring transformational play as a framework for teaching with videogames // *Learning, Culture and Social Interaction*. 2018. Vol. 19. Pp. 40–50. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2018.04.011>
- Hwang G.-J., Hsu T.-Ch., Lai Ch.-L., Hsueh Ch.-J.* Interaction of problem-based gaming and learning anxiety in language students' English listening performance and progressive behavioral patterns // *Computers & Education*. 2017. Vol. 106. Pp. 26–42. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.11.010>
- Lin Ch.-J., Hwang G.-J., Fu Q.-K., Cao Ya-H.* Facilitating EFL students' English grammar learning performance and behaviors: a contextual gaming approach // *Computers & Education*. 2020. Vol. 152. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103876>
- Ma Y., Wang Y., Flier M., Li L.* Promoting Chinese children's agency in science learning: conceptual PlayWorld as a new play practice // *Learning, Culture and Social Interaction*. 2022. Vol. 33. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2022.100614>
- Sandrone S., Carlson Ch.* Gamification and game-based education in neurology and neuroscience: Applications, challenges, and opportunities // *Brain Disorders*. 2021. Vol. 1. <https://doi.org/10.1016/j.dscb.2021.100008>
- Sanja V.I., Košuta N., Patekar J.* A look into young learners' language learning strategies: a Croatian example // *Training, Language and Culture*. 2021. Vol. 5. No 3. Pp. 83–96. <https://doi.org/10.22363/2521-442X-2021-5-3-83-96>
- Thompson Ch.G., Gillern S.V.* Video-game based instruction for vocabulary acquisition with English language learners: a Bayesian meta-analysis // *Educational Research Review*. 2020. Vol. 30. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100332>
- Urazova M.R.* Innovative technologies in teaching and studying English // *Austrian Journal of Humanities and Social Sciences*, 2020. No 5–6. Pp. 28–37. <https://doi.org/10.29013/AJH-20-5.6-28-37>
- Wiwik A., Yi Y.* “PowPow” interactive game in supporting English vocabulary learning for elementary students // *Procedia Computer Science*. 2019. Vol. 157. Pp. 473–478. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.09.005>
- Yunanto A.A., Herumurti D., Rochimah S., Kuswardayan I.* English education game using non-player character based on natural language processing // *Procedia Computer Science*. 2019. Vol. 161. Pp. 502–508. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.11.158>

История статьи:

Поступила в редакцию 20 марта 2022 г.

Принята к печати 11 апреля 2022 г.

Для цитирования:

Коваленко И.В., Скворцова Т.П. Игровые технологий и приемы геймификации в преподавании английского языка: анализ педагогического опыта // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Психология и педагогика. 2022. Т. 19. № 2. С. 382–392. <http://doi.org/10.22363/2313-1683-2022-19-2-382-392>

Сведения об авторах:

Коваленко Ирина Владимировна, старший педагог дополнительного образования, Институт иностранных языков, Российский университет дружбы народов (Москва, Россия). ORCID: 0000-0003-1451-016X, eLIBRARY SPIN-код: 5566-9258. E-mail: 191919676767@mail.ru

Скворцова Татьяна Петровна, кандидат педагогических наук, ученый секретарь Института художественного образования и культурологии, Российская академия образования (Москва, Россия). ORCID: 0000-0002-9056-4461, eLIBRARY SPIN-код: 3348-2560. E-mail: tanechk-a@bk.ru

ПРИЛОЖЕНИЕ

**Анкета «Использование игр и приемов геймификации на занятиях»
для педагогов английского языка**

№	Вопрос	
1	Укажите возраст ваших учеников (диапазон возрастов)	
2	Укажите ваш педагогический стаж в преподавании английского языка	
3	Есть ли у вас собственная методика преподавания?	Есть Нет
4	Если вы являетесь автором собственной методики преподавания, то опишите кратко ее особенности и преимущества перед другими методиками	
5	Используете ли вы на уроке игровые технологии работы?	Использую Не использую
6	Какие игры и задания вы любите включать в занятие?	Настольные дидактические игры (для очного обучения)
		Электронные дидактические игры (аналог настольных, только для обучения онлайн)
		Многопользовательские электронные игры на кооперацию (например, Minekraft и др.)
		Игры на поиск предметов с нелинейным сюжетом (например, Sherlock Holmes: Crimes & Punishments)
		Ведение электронного словаря Другое*
7	Какие приемы геймификации (использование элементов компьютерных игр в неигровых ситуациях) вы используете на занятии?	
8	Какое влияние геймификация на занятии оказывает на ваших учеников?	Способствует преодолению языкового барьера
		Помогает улучшить самоконтроль за выполнением домашних заданий
		Способствует увеличению словарного запаса
		Снижает концентрацию внимания на задании за счет соревновательного эффекта (ученик хочет достичь хорошей оценки во что бы то ни стало, ради самой оценки, а не ради процесса получения новых знаний)
		Повышает мотивацию осваивать новые знания
		Положительно влияет на социализацию детей на групповых занятиях
		Отрицательно влияет на социализацию детей на групповых занятиях (например, у успешных учеников появляются завистники)
		Игровой процесс так затягивает учеников, что они отвлекаются от поставленной проблемы и не доводят ее решение до конца Другое
9	Какие педагогические навыки вам хотелось бы получить в процессе самообразования, повышения квалификации и прочего для использования игровых технологий в преподавании языка?	
10	Даете ли Вы согласие на анализ и публикацию данных исследования? Результаты исследования будут анализироваться с соблюдением анонимности и всех требований, предъявляемых к научным исследованиям COPE. Согласен/Согласна Не согласен/Не согласна	

*При выборе варианта ответов «Другое» педагоги могут дописать свой ответ в форму.

Game Technologies and Gamification Techniques in Teaching English: An Analysis of Pedagogical Experience

Irina V. Kovalenko¹, Tatyana P. Skvortsova²✉

¹Peoples' Friendship University of Russia (RUDN University),
6 Miklukho-Maklaya St, Moscow, 117198, Russian Federation

²Institute of Art Education and Cultural Studies of the Russian Academy of Education,
8 Pogodinskaya St, bldg 1, Moscow, 119121, Russian Federation

✉ tanechk-a@bk.ru

Abstract. Game technologies (including computer-based ones) applied for teaching English have long occupied an important and permanent place in the structure of the lesson. They are very helpful in developing intercultural communicative competences as well as increasing motivation and self-organization. The purpose of this study is to objectively show how game methods of work and gamification techniques are actually implemented by modern teachers in English classes in both full-time and distance education. The theoretical significance of the study lies in the analysis of empirical psychological and pedagogical research on the problems of teaching English by both domestic and foreign scientists, on the basis of which the authors have compiled a questionnaire to summarize the experience of English teachers, classify electronic games and gamification techniques in the classroom. The study sample consisted of 48 English teachers with teaching experience from 1 to 13 years, the age range of their students being from 3 to 60 years old. The teachers used the questionnaire to analyze their experience in using gamification techniques and game technologies both in face-to-face and online lessons. All the teachers used game methods of work and gamification techniques in their classes regardless of the students' age. The games that the teachers included in their lessons could be conveniently classified into didactic games (used by two-thirds of the teachers), multiplayer cooperation games (included by every fifth teacher) and hidden object games with a non-linear plot (used in class by a quarter of the teachers in the sample). Most of the teachers who used the gamification techniques noted a steady increase in students' motivation in the classroom. The practical significance of the research results lies in the possibility of building an individual trajectory of self-education and professional development of English language teachers both in basic and in supplementary education. The generalized practical experience of the teachers who participated in the study can be used as the basis for methodological and pedagogical recommendations for improving informational and communicational competences and pedagogical skills of English language teachers.

Key words: English language teaching, English language teachers, professional development, game technologies, computer technologies, gamification, information technologies, communication technologies

Article history:

Received 20 March 2022

Revised 9 April 2022

Accepted 11 April 2022

For citation:

Kovalenko, I.V., & Skvortsova, T.P. (2022). Game technologies and gamification techniques in teaching English: An analysis of pedagogical experience. *RUDN Journal of Psychology and Pedagogics*, 19(2), 382–392. <http://doi.org/10.22363/2313-1683-2022-19-2-382-392>

Bio notes:

Irina V. Kovalenko, is Senior Teacher of Additional Education, Institute of Foreign Languages, Peoples' Friendship University of Russia (RUDN University) (Moscow, Russia). ORCID: 0000-0003-1451-016X, eLIBRARY SPIN-code: 5566-9258. E-mail: 191919676767@mail.ru

Tatyana P. Skvortsova, PhD in Education, is Scientific Secretary, Institute of Art Education and Cultural Studies of the Russian Academy of Education (Moscow, Russia). ORCID: 0000-0002-9056-4461, eLIBRARY SPIN-code: 3348-2560. E-mail: tanechk-a@bk.ru