

5. Nyshanova S.T. Modern approaches to the use of information technologies in teaching foreign languages //Bulletin of the Peoples' Friendship University of Russia. Series: Informatization of Education Information Technology. – 2012.

6. Golonka, E. M., Bowles, A. R., Frank, V. M., Richardson, D. L., & Freynik, S Technologies for Foreign Language Learning: A Review of Technology Types and Their Effectiveness // Computer Assisted Language Learning, v27 n1. – 2014. – p70-105

## **ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ И УРОВНЯ ВЛАДЕНИЯ РЕЧЕВЫМИ НАВЫКАМИ И УМЕНИЯМИ В АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ У СТУДЕНТОВ НЕЯЗЫКОВЫХ ВУЗОВ**

**Тыркесбаева Г.Е.**

*(научный руководитель – к.п.н., Асанова Д.Н.)*

*Карагандинский университет*

*им. академика Е.А. Букетова, г. Караганда, Казахстан*

**Аннотация:** В данной статье представлен способ повышения мотивации и развития речевых навыков и умений в английском языке у студентов неязыковых вузов. Даются определения термину «геймификация» и «мотивация». Автор делится опытом своей работы со студентами, обучающимися в неязыковых вузах. Рассматриваются и обосновываются способы использования геймификации в речевых упражнениях.

**Ключевые слова:** геймификация, речевые навыки, мотивация, студенты неязыковых вузов.

В настоящее время свободное владение английским языком стало одним из самых важных условий при устройстве на работу, а также для достижения профессионального успеха в глобализированной культуре труда.

Кроме этого, учебное поведение и предпочтения нового поколения демонстрируют сдвиг парадигмы по сравнению с таковыми, характерными для поколения X. Следовательно, необходимо внедрение и использование новых подходов для мотивации студентов, изучающих английский язык в определенных профессиональных целях. Геймификация - одна из наиболее эффективных техник, которые могут быть использованы для достижения этих целей на занятиях по английскому языку.

В педагогике термин «геймификация» впервые получил свое распространение после того, как американские педагоги Поренски М. (2008) и Каппа К. (2012) опубликовали свои монографии. К. Каппа писал, что «геймификация - это внедрение игровых технологий в неигровые процессы, в том числе в образование», а также «использование игровой механики, эстетики и игрового мышления для вовлечения людей в обучение и решения различных задач и для повышения их мотивации» [1, 10].

Важнейшим фактором в совершенствовании речевых навыков в английском языке служит мотивация изучения и усвоения иностранного языка, однако у студентов неязыковых вузов чаще всего наблюдается низкий уровень мотивации изучения английского языка. Как писала И.А. Зимняя, «мотив - это то, что объясняет характер данного речевого действия, тогда как коммуникативное намерение выражает то, какую коммуникативную цель преследует говорящий, планируя ту или иную форму воздействия на слушающего» [2,71].

Таким образом, можно сделать вывод, что мотивация - это такая организация учебной деятельности, направленная на глубокое изучение языка, его совершенствование и стремление развивать потребности познания иноязычной речи. Именно по этой причине важно создавать благоприятные условия для образовательной деятельности, способствующие развитию у студента речевых способностей и мотивов.

Можно выделить несколько причин, по которым у студентов неязыковых вузов возникают трудности с навыком говорения:

1. Страх совершить ошибку в предложениях и быть объектом насмешек со стороны своих одногруппников.
2. Неумение работать в парах, систематическое использование родного языка на занятиях.
3. Маленький словарный запас.
4. Владение ограниченным набором лексико-грамматических структур [3].

Основной задачей геймификации является использование психологии игры. Желание получить удовольствие является одним из самых сильных мотивов, побуждающих человека увлеченно заниматься чем-либо, получать новый опыт и новые способы решения проблем. Элементы игры, использованные в учебной деятельности, создают постоянную обратную связь, позволяют оптимизировать усвоение материала и постепенно усложнять задачи, повышают вовлеченность студентов в процессе обучения, и как следствие, мотивировать их на изучение языка [4].

На занятиях английского языка умения говорения являются одними из самых важных умений, которыми должны овладеть студенты, однако часто при монотонном общении на уроках учащиеся чувствуют скуку и постепенно теряют интерес и мотивацию.

Следовательно, для повышения мотивации и уровня владения речевыми навыками и умениями в английском языке у студентов неязыковых вузов необходимо использовать метод геймификации, то есть внедрять в процесс обучения такие элементы игры, как:

- баллы – вознаграждения, получаемые за совершение определенных действий в каком-либо процессе;
- бейджи – виртуальные награды, предназначенные для измерения активности участников процесса;
- рейтинги – показатели, отображающие успехи участников процесса;

- уровни – статусы, которых участники могут достигать посредством своих действий в процессе;
- лидерборды – таблицы лидеров, на которых обозначаются участники-лидеры;
- виртуальная валюта – средства, которые можно зарабатывать и тратить в виртуальных точках продаж;
- виртуальные товары – товары, которые можно покупать на виртуальные деньги;
- интерактивные элементы – всевозможные элементы визуализации процесса;
- дайджесты успеха – тематические информационные продукты [5].

Одним из самых увлекательных и полезных способов развития умения говорения является способ «20 минут». На занятиях в языковой школе, где обучаются студенты неязыковых вузов английскому языку, мы пришли к выводу, что как бы преподаватель ни старался проводить занятия и все обсуждения на английском языке, студенты временами снова переходят на родной язык, что негативно сказывается на развитии их речевых умений. Так, на одном из занятий, с целью мотивировать студентов говорить на английском языке, нами была использована техника «20 минут». Суть техники заключается в том, что в течение 20 минут учащимся необходимо говорить исключительно на английском языке, за каждое использованное слово на любом другом языке у студента отнимается балл. До начала игры у каждого учащегося есть 10 баллов, что можно зафиксировать на доске. Если студент говорит в течение заданного времени на английском языке, то его 10 баллов сохраняются, в случае, если студент заговорил на родном языке, то за каждое слово у него снимается по баллу. Побеждает тот учащийся, у кого по завершению времени, останутся все 10 баллов, проигрывает тот, у кого осталось минимальное количество баллов. В течение всего времени, студенты максимально вовлечены в занятие, и более того, заинтересованы в говорении и улучшении их речевых умений.

Другой интересный способ для развития умений говорения заключается в использовании метода геймификации «tic tac toe».

Студентам предлагается говорить на определенные темы в парах, но уже не так, как это часто случается на занятиях. Преподаватель предлагает студентам карточку с 9 словами или глаголами, изученными на предыдущих занятиях (Таблица 1):

Таблица 1. Пример карточек со словами для говорения

Salary	Insurance	Queue
Behave	Foreign	Generous
Rent	Frightened	Mean

Далее студенты получают список вопросов, которые им нужно обсудить. Обсуждение проходит с элементом игры в крестики-нолики, то есть учащиеся по очереди отвечают на вопросы, при этом выбирая и зачеркивая одно слово на карточке. Данное слово обязательно должно быть использовано в ответе на вопрос, далее следующий студент, отвечая на другой вопрос, выбирает и зачеркивает другое слово, и также использует его в своем ответе. В итоге, по окончании обсуждения, учащиеся будут заинтересованы и мотивированы к дальнейшему изучению английского языка.

В заключение можно сказать, что использование геймификации в обучении английскому языку положительно влияет на мотивацию студентов и процесс повышения уровня владения речевыми умениями. Учащиеся выходят из монотонного режима изучения языка и становятся более мотивированными, благодаря использованию элементов игры, тем самым улучшая свои умения и навыки.

#### **Литература:**

1. Kapp K. The Gamification of Learning and Instructions // John Wiley&Sons. - 2012. – 336 p.
2. Зимняя И.А. Психология обучения иностранным языкам в школе. // М.: Просвещение. – 1985. - 71 с.
3. Храмова Ю.Н., Хайруллин Р.Д. Технологии обучения говорению студентов неязыковых вузов на начальном этапе // Проблемы современного педагогического образования. - 2021. – Т. 71. - № 3. – С. – 263.
4. Ерофеева А.А. Геймификация как прием обучения свободному общению на русском языке // Грамота. -2019. -Т. 12. - № 10. - С. 362.
5. Jorge Francisko Figueova Flores. Using Gamification To Enhance Second Language Learning. // Digital Education Review. – 2015. – 39 p.

### **ШЕТ ТІЛ САБАҚТАРЫНДА ОҚУ ПРОЦЕСІНІҢ ТИІМДІЛІГІН АРТТЫРУ ҚҰРАЛЫ РЕТІНДЕ АҚПАРАТТЫҚ- КОММУНИКАЦИЯЛЫҚ ТЕХНОЛОГИЯЛАРДЫ ҚОЛДАНУ**

**Хуанган А.**

*(ғылыми жетекші - PhD ,ассоц.профессор Саржанова Ф.Б.)*

*Е.А.Бөкетов атындағы Қарағанды университеті*

*Қазақстан, Қарағанды қ.*

**Аңдатпа.** Білім беруді ақпараттандыру дегеніміз - білім беру саласын оқыту мен тәрбиелеудің психологиялық-педагогикалық мақсаттарын жүзеге асыруға бағытталған және денсаулықты сақтау жағдайында қолданылатын қазіргі заманғы ақпараттық-коммуникациялық технологияларды әзірлеу және оңтайлы пайдалану әдіснамасымен, технологиясымен және практикасымен