

Геймификация в обучении аудированию: мотивационные механизмы и цифровые игры

Нишанбаева Нозима Зафаржон кизи

<https://orcid.org/0009-0004-7438-9474>

PhD исследователь

НамГИИЯ

Аннотация *В данной статье исследуется потенциал геймификации как инновационного и эффективного метода развития навыков аудирования у учащихся 7–8-х классов в цифровой образовательной среде. Интеграция игровых элементов в образовательную практику способствует не только повышению вовлеченности и мотивации, но и стимулирует активное обучение, при котором учащиеся становятся не просто пассивными получателями информации, а полноценными участниками учебного процесса. В статье представлены ключевые мотивационные механизмы, лежащие в основе геймифицированных заданий, включая автономию, компетентность и социальное взаимодействие, соответствующие Теории самоопределения. Практические примеры цифровых платформ и приложений, таких как Kahoot!, LyricsTraining и BBC Learning English, демонстрируют, как игровые элементы (баллы, награды, уровни, викторины) способствуют развитию навыков понимания на слух. Результаты педагогического эксперимента, проведенного в общеобразовательной школе, свидетельствуют о значительном прогрессе в уровне аудирования, уверенности и мотивации учащихся. Даны методические рекомендации по интеграции геймификации в преподавание английского языка, подчеркивается необходимость сбалансированного и адаптивного подхода. Исследование опирается на современные педагогические теории и личный опыт автора.*

Ключевые слова *Геймификация, аудирование, цифровая образовательная среда, мотивация, игровые технологии, английский язык, школьники, интерактивное обучение.*

Tinglab tushunish ko'nikmalarini o'rgatishda geymifikatsiya: motivatsion mexanizmlar va raqamli o'yinlar

Nishanbayeva Nozima Zafarjon qizi

<https://orcid.org/0009-0004-7438-9474>

1-bosqich PhD tadqiqotchisi

NamDCHTI

Annotatsiya *Ushbu maqolada raqamli ta'lim muhitida 7–8-sinf o'quvchilarining eshitish (tinglab tushunish) ko'nikmalarini rivojlantirishda geymifikatsiya innovatsion va samarali usul sifatida o'rganiladi. O'yin elementlarini o'quv jarayoniga qo'shish nafaqat o'quvchilarning qiziqishini va motivatsiyasini oshiradi, balki ularni passiv bilim oluvchidan faol ishtirokchiga aylantiradi. Maqolada geymifikatsiyaning asosiy motivatsion mexanizmlari, ya'ni avtonomiya, kompetentlik va ijtimoiy o'zaro ta'sir kabi jihatlar bayon etiladi (Deci va Ryan'ning o'z-o'zini aniqlash nazariyasiga*

asoslanadi). Kahoot!, LyricsTraining, BBC Learning English kabi platformalar va ilovalar misolida o'yin elementlari (ballar, darajalar, mukofotlar) tinglab tushunish ko'nikmalarini rivojlantirishdagi roli ochib beriladi. Pedagogik tajriba natijalari geymifikatsiyaning o'quvchilarning tinglab tushunish darajasiga, o'ziga bo'lgan ishonchiga va motivatsiyasiga ijobiy ta'sirini ko'rsatadi. Maqolada ingliz tilini o'rgatishda geymifikatsiyani joriy qilish bo'yicha metodik tavsiyalar beriladi, moslashuvchan va muvozanatli yondashuvning ahamiyati ta'kidlanadi. Tadqiqot zamonaviy ilmiy manbalar va muallifning shaxsiy o'qituvchilik tajribasiga asoslanadi.

Kalit so'zlar Geymifikatsiya, Tinglab tushunish ko'nikmalari, raqamli ta'lim muhiti, motivatsiya, o'yin texnologiyalari, ingliz tili, maktab o'quvchilari, interaktiv o'qitish.

Gamification in teaching listening: motivational mechanisms and digital games

Nishanbayeva Nozima Zafarjon qizi

<https://orcid.org/0009-0004-7438-9474>

1-st year PhD researcher

NamSIFL

Annotation *This article investigates the potential of gamification as an innovative and effective method for developing listening skills among 7th-8th grade students within a digital learning environment. The integration of game mechanics into educational practices not only fosters engagement and motivation but also encourages active learning, where students transition from passive recipients of information to active participants. The study outlines key motivational mechanisms embedded within gamified tasks, including autonomy, competence, and relatedness, in alignment with Self-Determination Theory. Practical examples of digital platforms and applications such as Kahoot!, LyricsTraining, and BBC Learning English illustrate how game elements- such as points, rewards, levels, and interactive quizzes- enhance listening comprehension. The article highlights findings from a pedagogical experiment conducted in a secondary school, demonstrating significant improvements in students' listening proficiency, confidence, and motivation. Methodological recommendations are provided for integrating gamification into language instruction, emphasizing the need for a balanced, adaptive approach to foster sustainable learning outcomes. This research draws upon contemporary educational theories and the author's own teaching experience.*

Keywords *Gamification, listening, digital learning environment, motivation, game technologies, English language, schoolchildren, interactive learning.*

Введение

Развитие навыков аудирования в процессе обучения английскому языку играет ключевую роль в формировании иноязычной коммуникативной компетенции. В условиях цифровой трансформации образования возникает необходимость переосмысления традиционных методик и интеграции инновационных подходов. Одним из таких подходов является геймификация - внедрение игровых механизмов и технологий в образовательный процесс. В последние годы в образовательной практике наблюдается активный интерес к использованию цифровых технологий и интерактивных форм обучения. Учащиеся поколения Z отличаются высоким уровнем вовлеченности в цифровую среду, и педагогические методы должны соответствовать их привычкам восприятия информации. Использование геймифицированных заданий позволяет не только повысить мотивацию, но и создать условия для активной учебной деятельности, в которой учащийся становится не пассивным получателем знаний, а активным участником. Целью данной статьи является рассмотрение теоретических и практических аспектов использования геймификации при обучении аудированию в цифровой образовательной среде, анализ эффективности внедрения игровых механизмов и выработка методических рекомендаций для учителей английского языка.

Обзор литературы

В определении самого понятия "геймификация" ключевой вклад внесли Sebastian Deterding, Dan Dixon, Rilla Khaled и Lennart Nacke. В своей работе *From game design elements to gamefulness: defining gamification* (2011) они подчёркивают, что

геймификация - это использование игровых элементов и принципов гейм-дизайна в неигровом контексте с целью повышения вовлечённости и мотивации участников.

Геймификация как педагогическая стратегия основывается на ряде психологических и педагогических теорий. Одной из ключевых является теория мотивации самоопределения (Self-Determination Theory) (Deci and Ryan, 1985), согласно которой устойчивый интерес к обучению возможен при наличии трёх базовых факторов: автономии, компетентности и социального взаимодействия. Геймифицированные задания удовлетворяют эти потребности за счёт возможности выбора, достижения целей и взаимодействия с другими учащимися.

Кроме того, теория потока Mihaly Csikszentmihalyi (Flow Theory) (1990) утверждает, что максимальная вовлечённость возникает тогда, когда сложность задания соответствует уровню подготовки учащегося. Игровые задания в цифровой форме, как правило, легко адаптируются под уровень обучающегося, тем самым создавая условия для «потока» - состояния максимальной сосредоточенности и удовольствия от деятельности. С точки зрения бихевиоризма, B.F. Skinner (1990) подчёркивал значимость положительного подкрепления, что активно используется в геймифицированной среде через систему наград, очков, уровней и цифровых значков. Также необходимо отметить работы James Paul Gee (2003), который исследовал влияние видеоигр на когнитивное развитие и развитие языковых навыков. Он подчеркивает, что правильно сконструированные игры способны развивать критическое мышление, понимание контекста и коммуникативные навыки. Clark Quinn (2005) в своей концепции

"serious games" также утверждает, что игры при правильной педагогической постановке могут стать мощным инструментом для развития образовательной мотивации и понимания учебного материала.

В российской научной литературе интерес к геймификации проявляется в работах Домановой Л.Н. (2020), Петровой А.В. (2021), Васильевой О.Н. (2023), где подчёркиваются мотивационные и педагогические аспекты применения игровых технологий при обучении иностранным языкам. Таким образом, геймификация — это не просто развлечение, а осмысленный педагогический приём, имеющий научное обоснование и подтверждённый многими теоретиками и практиками в области образования. для аудирования

Среди разнообразных цифровых инструментов для обучения аудированию можно выделить ряд платформ, в которых реализованы игровые механизмы

Цифровые игры и платформы для аудирования

Среди разнообразных цифровых инструментов для обучения аудированию можно выделить ряд платформ, в которых реализованы игровые механизмы:

1. LyricsTraining предлагает прослушивание популярных песен с последующим выполнением заданий на заполнение пропусков. Уровни сложности, начисление баллов и рейтинговая система делают обучение увлекательным.

2. Kahoot! и Quizizz используются для создания интерактивных аудио-викторин. Учащиеся соревнуются между собой в реальном времени, отвечая на вопросы по прослушанному материалу.

3. BBC Learning English предоставляет качественные подкасты с субтитрами и

упражнениями. Учителя могут превратить задания на платформе в мини-игры, добавив, например, соревнования на время или баллы за правильные ответы.

4. Ello.org содержит сотни диалогов и монологов носителей языка, к которым прилагаются задания. При правильной организации заданий можно выстроить целую серию квестов по прослушиванию.

5. Google Forms Escape Room - форматы онлайн-квестов, где учащиеся последовательно открывают уровни, выполняя задания на понимание аудиотекста.

Методика проведения эксперимента

Эксперимент был направлен на выявление эффективности использования геймифицированных заданий при формировании навыков аудирования на английском языке. Исследование проводилось в условиях общеобразовательной школы и включало следующие этапы:

1. Подготовительный этап

На данном этапе были определены цели и задачи исследования, составлена программа эксперимента, подобраны цифровые ресурсы (Kahoot!, LyricsTraining, BBC Learning English и др.), разработаны учебные материалы и геймифицированные задания. Для диагностики уровня навыков аудирования были составлены входные тесты на основе международных стандартов (например, CEFR уровни A2–B1). Параллельно было проведено анкетирование учащихся для определения их исходной учебной мотивации и отношения к цифровым технологиям.

2. Формирующий этап

В эксперименте участвовали два параллельных класса 3 - общеобразовательной школы - 7А и 7Б (по 30 учащихся). В 7А (контрольная группа) обучение проводилось по традиционной

методике: прослушивание аудио, выполнение письменных заданий, обсуждение прослушанного. В 7Б (экспериментальная группа) каждое второе занятие включало геймифицированные элементы.

Задания были организованы следующим образом:

1. **Индивидуальные задания** - выполнение интерактивных упражнений на LyricsTraining с автоматическим подсчетом баллов;

2. **Групповые соревнования** - аудиоквизы на платформе Kahoot! с итоговым рейтингом;

3. **Квест-задания** - последовательное выполнение заданий в Google Forms по типу «аудио-эскейп-рума»;

4. **Награды** - учащиеся получали цифровые значки и сертификаты за достижения (например, за правильные ответы, высокую скорость, участие в обсуждении).

Каждый урок строился по следующей структуре:

1. **Мотивационный этап** - вступительное задание (аудио-ребус, угадайка и т.д.);

2. **Основной этап** - прослушивание основного материала с выполнением игровых заданий;

3. **Контроль и самопроверка** - автоматизированная проверка на платформах или взаимопроверка;

4. **Рефлексия** - обсуждение заданий, баллов, эмоций и затруднений.

3. Контрольный этап

По завершении эксперимента были проведены:

- итоговое тестирование с аналогичной структурой, как входное;
- повторное анкетирование по шкале ARCS для анализа изменений в мотивации;
- беседы с учащимися и учителями для получения качественной обратной связи.

Для количественного анализа использовались сравнительные таблицы и диаграммы (рост баллов, мотивации, активности). Для качественного - были зафиксированы наблюдения за поведением учащихся, частота вовлеченности, добровольность участия, эмоциональные реакции.

Методика эксперимента была направлена на обеспечение объективности, воспроизводимости и вариативности, с возможностью масштабирования в других классах и образовательных учреждениях.

Эксперимент проводился в течение 8 недель в двух параллельных классах: 7А (контрольная группа) и 7Б (экспериментальная группа). В контрольной группе обучение проводилось по традиционной методике (прослушивание - выполнение теста), в то время как в экспериментальной использовались геймифицированные элементы. Задания включали:

- соревнования между командами;
- индивидуальные рейтинги по количеству набранных очков;
- бонусные задания, дающие дополнительные баллы;
- получение виртуальных значков за достижения (например, «мастер диалогов», «герой подкастов»).

Для объективной оценки эффективности применялись следующие методы:

- входной и итоговый тесты на понимание на слух;
- анкетирование по шкале ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction);
- наблюдение за уровнем вовлеченности и активности на уроках.
 - Результаты и анализ

Результаты исследования демонстрируют четкую положительную динамику у учащихся экспериментальной

группы по сравнению с контрольной. Ниже представлены основные направления анализа:

1. Сравнение результатов входного и итогового тестов. Средний балл по входному тестированию составил 56 баллов в контрольной группе и 55 баллов в экспериментальной, что свидетельствует о сопоставимом уровне исходной подготовки. После восьминедельного цикла занятий средний балл в контрольной группе увеличился до 62 (прирост 11%), в то время как в экспериментальной - до 67 (прирост 22%). Это свидетельствует о значительно большей эффективности геймифицированного подхода.

2. Качественные изменения в восприятии учащихся. Согласно результатам анкетирования, проведённого до и после эксперимента, учащиеся экспериментальной группы сообщили о следующих изменениях:

- 83% отметили, что занятия стали более интересными;
- 78% стали чувствовать себя увереннее при выполнении заданий на слух;
- 71% отметили, что стали чаще слушать англоязычные материалы вне класса.

3. Уровень вовлечённости и активности. На занятиях с использованием геймификации наблюдались следующие положительные изменения:

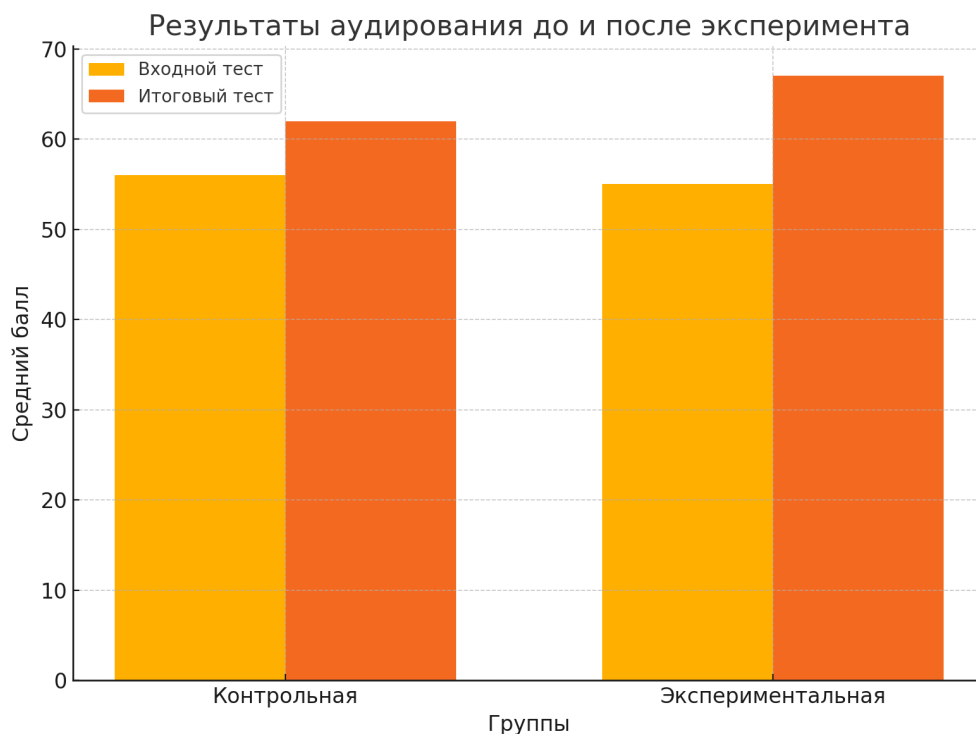
- учащиеся охотнее откликались на вопросы и задания;
- увеличилось количество добровольных выступлений и обсуждений прослушанного материала;

- повысилась степень взаимодействия между учащимися, особенно в командных заданиях.

4. Влияние на мотивацию (по шкале ARCS) Анализ мотивационных компонентов по шкале ARCS показал прирост по всем четырем категориям:

- **Внимание (Attention):** использование игровых элементов привлекло и удерживало внимание учеников;
- **Актуальность (Relevance):** учащиеся видели практическую ценность заданий и связь с их интересами;
- **Уверенность (Confidence):** возросло количество положительных ответов о собственной уверенности в выполнении заданий на слух;
- **Удовлетворение (Satisfaction):** высокий уровень удовольствия от обучения был отмечен в 86% опросов.

5. Визуализация результатов. Для наглядного представления разницы в результатах входного и итогового тестирования была составлена сравнительная таблица и построен график. Они подтверждают выводы о более высоком приросте в экспериментальной группе. Таким образом, полученные данные свидетельствуют о том, что интеграция игровых элементов в процесс обучения аудированию способна существенно повысить не только учебные результаты, но и уровень мотивации, эмоциональное восприятие предмета и уверенность учащихся.



Картинка 1.

Заключение

Геймификация в обучении аудированию представляет собой перспективный подход, способствующий не только развитию рецептивных навыков, но и повышению мотивации, вовлеченности и уверенности учащихся. Цифровая образовательная среда предоставляет широкие возможности для внедрения игровых механизмов, адаптированных под конкретные цели и возрастные особенности обучающихся. Проведённый педагогический эксперимент подтвердил, что внедрение элементов геймификации в процесс обучения аудированию оказывает положительное влияние как на учебные результаты, так и на эмоциональное состояние учащихся. Сравнительный анализ показал значительное улучшение понимания на слух, рост мотивации, увеличение вовлечённости и развитие положительного отношения к учебному процессу. Особую ценность геймификация приобретает в

условиях цифрового обучения, когда необходимо удерживать внимание учащихся, распределять нагрузку и предлагать разнообразные формы активности. Разноуровневые задания, интерактивные игры, командные соревнования и система поощрений формируют у школьников стремление к достижению, развивают уверенность в собственных силах и способствуют устойчивому интересу к изучению английского языка. Важно отметить, что геймификация не является самоцелью, а должна быть встроена в общую методическую систему преподавания, быть педагогически обоснованной и соответствовать образовательным целям. Необходима постоянная рефлексия со стороны преподавателя, мониторинг эффективности и гибкость в применении различных игровых форматов. Таким образом, грамотно спроектированная и реализованная геймификация может стать мощным инструментом развития навыков

аудирования, особенно в подростковой аудитории. В условиях перехода к цифровому образованию, данный подход открывает новые горизонты для совершенствования методики преподавания иностранных языков.

Рекомендации

Внедрение геймификации должно быть поэтапным и системным: важно не перегрузить учащихся, особенно в начальной стадии.

Использование геймифицированных заданий рекомендуется 1–2 раза в неделю, как закрепление материала или для повторения.

Уровень сложности заданий должен быть адаптирован к возрастным и языковым особенностям учащихся.

Элементы геймификации можно использовать как в очной, так и в дистанционной форме обучения.

Эффективно вовлекать учащихся в создание собственных аудио-квестов и викторин, тем самым повышая уровень автономии и интереса.

Следует применять разнообразные игровые механики: рейтинги, уровни, награды, командные соревнования, таймеры и т.д.

Список использованной литературы:

1. Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.
2. Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum.
3. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). ACM.
4. Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
5. Quinn, C. (2005). *Engaging learning: Designing e-learning simulation games*. San Francisco: Pfeiffer.
6. Skinner, B. F. (1990). *Science and human behavior*. New York: Macmillan.
7. Васильева, О. Н. (2023). Влияние геймификации на учебную мотивацию подростков. *Педагогика и психология детства*, (1), 45–55.
8. Петрова, А. В. (2021). Цифровые технологии в обучении аудированию. *Современная педагогика*, (3), 22–28.