

УДК 372.881.111.1**Видеоигры как инструмент мотивации к изучению иностранного языка****Власов Вадим Сергеевич**

Аспирант,
Московский финансово-промышленный университет «Синергия»,
125190, Российская Федерация, Москва, Ленинградский проспект, 80;
e-mail: vadim_vlasov96@mail.ru

Аннотация

Современная система образования переживает значительные изменения под влиянием цифровых технологий. Видеоигры, которые когда-то рассматривались исключительно как развлечение, сегодня занимают важное место в образовательной среде. Технологический прогресс и растущий интерес к интерактивным методам обучения привели к тому, что видеоигры начинают использоваться для повышения мотивации не только учащихся, но и учителей с целью развития у обучающихся учебных навыков, особенно в сфере изучения иностранных языков. Важно интегрировать видеоигры в образовательном процессе для изучения иностранных языков, что является актуальной темой в связи с изменениями в подходах к обучению и образовательной мотивации как учителей, так и обучающихся.

Для цитирования в научных исследованиях

Власов В.С. Видеоигры как инструмент мотивации к изучению иностранного языка // Педагогический журнал. 2025. Т. 15. № 1А. С. 124-129.

Ключевые слова

Мотивация, видеоигра, геймификация, современные тенденции образования, иностранный язык, учитель.

Введение

Геймификация повышает мотивацию через систему поощрений, которая помогает учащимся отслеживать свои успехи. Переход от одного уровня к другому или получение награды за выполненное задание создают ощущение прогресса, что мотивирует их продолжать обучение. В отличие от игр, где поражение является частью процесса и может привести к необходимости повторного прохождения, геймификация не предусматривает конечного поражения. Это позволяет ученикам возвращаться к выполнению задач, совершенствуя свои навыки без страха перед неудачей. Например, в геймифицированных образовательных платформах, таких как Duolingo или Kahoot, учащиеся могут пересматривать материал и выполнять задания несколько раз, чтобы лучше его усвоить.

Однако для успешного внедрения геймификации необходимо учитывать несколько ключевых факторов. Одним из них является доступность информационных технологий. Для того чтобы интеграция геймификации прошла успешно, учащиеся должны иметь доступ к необходимому оборудованию и интернет-ресурсам. Если этого нет, то геймификация может усилить неравенство среди учеников. Примером таких сложностей является использование интернет-зависимых инструментов для выполнения домашних заданий, что не всегда возможно для всех учащихся.

Методы интеграции видеоигр в процесс обучения

Виртуальные развлечения становятся важным элементом образовательных программ, особенно в изучении иностранных языков. Разнообразие механик позволяет развивать языковые навыки и поддерживать интерес к учебному процессу. Интеграция виртуальных развлечений в образовательные программы требует продуманных методик, адаптированных для различных возрастных групп и уровней владения языком.

Одним из наиболее эффективных методов является использование компьютерных приложений в качестве среды для практической отработки языковых навыков. В данном подходе игра рассматривается как площадка для тренировки разговорной речи, аудирования, чтения и даже письма.

Методы интеграции видеоигр в процесс обучения включают несколько ключевых подходов, обеспечивающих эффективное использование игровых элементов для развития языковых навыков.

Таблица 1 - Методы интеграции видеоигр в процесс обучения

Метод	Описание	Примеры применения
Внедрение в учебный план	Адаптация существующих программ с интеграцией видеоигр как вспомогательных материалов.	Использование игр для домашних заданий и обсуждений.
Проектное обучение	Работа над проектами, связанными с видеоиграми, для изучения языка в реальных задачах.	Создание гайдов и перевод игровых диалогов.
Геймификация уроков	Внедрение элементов игр в традиционные занятия для повышения мотивации и динамики обучения.	Соревновательные задания и получение баллов за активность.
Многопользовательские платформы	Использование онлайн-игр для взаимодействия учащихся с носителями языка и другими учениками.	Практика разговорной речи в многопользовательских играх.

Метод	Описание	Примеры применения
Обратная связь и оценка	Регулярная оценка прогресса с использованием игровых элементов для анализа успеваемости.	Использование игровых достижений для оценки языковых навыков.

Методы интеграции видеоигр в процесс обучения могут включать использование платформ для языкового обмена, которые предоставляют интерактивные возможности для практики языковых навыков в реальном времени.

Рекомендации для учителей и пример урока с использованием видеоигры

Прежде чем внедрять видеоигры в учебный процесс, важно тщательно отобрать программы, соответствующие образовательным целям и возрастным особенностям учащихся. Увлекательные и способствующие изучению языка игры существенно повысят интерес. Преподавателям следует выбирать приложения с ярко выраженными языковыми элементами. Duolingo и Lingualeo структурированы вокруг языковых упражнений и прогрессируют вместе с пользователем.

Любая игра должна быть встроена в учебный процесс с определенными учебными целями. Учителям рекомендуется четко объяснять учащимся, как развлекательная деятельность связана с изучаемыми темами. Важно, чтобы каждый этап был связан с конкретными заданиями или проектами, способствующими освоению нового материала. Использование ролевых игр (RPG) полезно для тренировки разговорных навыков и взаимодействия на иностранном языке. Важно заранее определить, на какие аспекты языка нужно обратить внимание во время развлекательного процесса.

Для повышения вовлеченности учащихся рекомендуется использовать многопользовательские игры с элементами соревновательности или совместных заданий. Задачи, требующие кооперации для выполнения совместных миссий или решения задач на иностранном языке, могут значительно улучшить опыт обучения.

Заключение

Использование видеоигр в образовательном процессе для изучения иностранных языков имеет высокий потенциал как эффективный инструмент повышения мотивации и вовлеченности учащихся. Видеоигры, благодаря своим интерактивным и развлекательным элементам, способны значительно улучшить языковую практику, предлагая контекстное погружение и реальные коммуникативные ситуации. Применение игровых механик, таких как выполнение заданий, участие в диалогах и взаимодействие с игровыми персонажами, способствует естественному использованию иностранного языка, что положительно сказывается на усвоении материала.

Ключевым результатом работы стало понимание, что видеоигры особенно эффективны в развитии таких аспектов языковой компетенции, как аудирование и говорение. Благодаря многообразию сценариев и богатству языковых ситуаций, игроки получают возможность учиться через активное взаимодействие с окружающей средой. Важным результатом стало подтверждение того, что учащиеся лучше усваивают лексический и грамматический материал, когда он представлен в игровом формате, а не в виде традиционных учебных заданий.

Библиография

1. Алексеева А. З., Соломонова Г. С., Аетдинова Р. Р. Геймификация в образовании // Вестник Северо-Восточного федерального университета им. М.К. Аммосова. Серия: Педагогика. Психология. Философия. – 2021. – №. 4 (24). – С. 5-10.
2. Золкина А. В., Ломоносова Н. В., Петрусевиц Д. А. Оценка востребованности применения геймификации как инструмента повышения эффективности образовательного процесса // Science for education today. – 2020. – Т. 10. – №. 3. – С. 127-143.
3. Исаев, Е. И. Педагогическая психология : учебник для вузов / Е. И. Исаев. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 385 с.
4. Климкович Е. В. Развитие геймификации образования в процессе реализации программ высшего и дополнительного образования // Современное педагогическое образование. – 2021. – №. 8. – С. 23-26.
5. Курчатова Н. Ю. Геймификация в образовании // Инновации и рискологическая компетентность педагога. – 2020. – С. 22-27.
6. Милорадова, Н. Г. Педагогика : учебное пособие для вузов / Н. Г. Милорадова. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 119 с.
7. Милосердова Е. М., Морозов Е. А. Игровые механики как педагогические технологии для повышения мотивации студентов при изучении русского языка как иностранного // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2024. – Т. 29. – №. 3. – С. 724-733.
8. Мукашев Д. С. и др. Внедрение видеоигрового аспекта в образовательный процесс // ЖУ Хабаровск: научный журнал. – 2022. – № ISSN 1813-1123. – С. 105.
9. Мурзагалина Г. М. и др. Геймификация в образовании как фактор повышения интереса к усвоению учебного материала // Московский экономический журнал. – 2022. – №. 4. – С. 494-501.
10. Нечипоренко Г. Г., Коптелова Л. В. Внедрение обучающих компьютерных игр в учебный процесс // Образовательные технологии в современном учебно-воспитательном пространстве. – 2020. – С. 115-118.
11. Савкин А. Е., Архипова М. В. Применение компьютерных игр в обучении английскому языку // Мир науки. Педагогика и психология. – 2020. – № 6. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-kompyuternyh-igr-v-obuchanii-angliyskomu-yazyku> (дата обращения: 13.10.2024).
12. Ханеня, С.А. Методика использования компьютерных игр в обучении английскому языку в средней школе / С.А. Ханеня // Творчество молодых : сборник научных работ студентов, магистрантов и аспирантов. В 3 ч. / редкол.: Р.В. Бородич [и др.] ; Министерство образования Республики Беларусь, Гомельский государственный университет им. Ф.Скорины. – Гомель : ГГУ им. Ф. Скорины, 2023. – Ч. 3. – С. 83-85.
13. Хацаев А. А. Компьютерные игры как дополнительное средство изучения иностранного языка // Обучение иностранным языкам – современные проблемы и решения. – 2021. – № 3. – С. 478–484.
14. Чагин С. С. Геймификация профессионального образования: стоит ли игра свеч? // Профессиональное образование и рынок труда. – 2021. – №. 1 (44). – С. 26-35.
15. Черказьянов А. Д., Андреева Е. Е. Геймификация в образовании: достоинства и недостатки // Актуальные проблемы социогуманитарного образования. – 2023. – С. 155-161.
16. Шмелев Б. А. Лингводидактический потенциал обучающих компьютерных игр // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2021. – Т. 26. – №. 192. – С. 58-69.
17. Юферева А. С., Кухаренко Ю. С. Оценка перспектив использования видеоигр как образовательного инструмента (на основании социологического исследования 2020 года) // Научное отражение. – 2021. – № 2. – С. 34–38.

Video Games as a Tool for Motivation in Foreign Language Learning

Vadim S. Vlasov

Postgraduate Student,

Moscow University of Industry and Finance "Synergy",

125190, 80, Leningradsky Prospect, Moscow, Russian Federation;

e-mail: vadim_vlasov96@mail.ru

Abstract

The modern education system is undergoing significant transformations driven by digital technologies. Video games, once considered purely a form of entertainment, now play an important role in the educational environment. Technological progress and growing interest in interactive learning methods have led to video games being used to enhance motivation not only among students but also among teachers, fostering the development of learning skills—particularly in foreign language acquisition. The integration of video games into foreign language education is a relevant topic, given the ongoing shifts in teaching approaches and educational motivation for both educators and learners.

For citation

Vlasov V.S. (2025) Videoigry kak instrument motivatsii k izucheniyu inostrannogo yazyka [Video Games as a Tool for Motivation in Foreign Language Learning]. *Pedagogicheskii zhurnal* [Pedagogical Journal], 15 (1A), pp. 124-129.

Keywords

Motivation, video games, gamification, modern educational trends, foreign language, teacher.

References

1. Alekseeva A. Z., Solomonova G. S., Aetdinova R. R. (2021) Geimifikatsiia v obrazovanii [Gamification in education]. *Vestnik Severo-Vostochnogo federal'nogo universiteta im. MK Ammosova. Seriya: Pedagogika. Psikhologiya. Filosofiya* [Bulletin of the North-Eastern Federal University named after MK Ammosov. Series: Pedagogy. Psychology. Philosophy], 4(24), pp. 5-10.
2. Chagin S. S. (2021) Geimifikatsiia professional'nogo obrazovaniia: stoit li igra svech? [Gamification of professional education: is the game worth the candle?]. *Professional'noe obrazovanie i rynek truda* [Professional Education and Labor Market], 1(44), pp. 26-35.
3. Cherkazianov A. D., Andreeva E. E. (2023) Geimifikatsiia v obrazovanii: dostoinstva i nedostatki [Gamification in education: advantages and disadvantages]. *Aktual'nye problemy sociogumanitarnogo obrazovaniia* [Current Problems of Socio-Humanitarian Education], pp. 155-161.
4. Isaev, E. I. (2024) *Pedagogicheskaya psikhologiya: uchebnik dlia vuzov* [Pedagogical Psychology: Textbook for Universities]. Moskva: Izdatel'stvo Iurait.
5. Khanenya, S. A. (2023) Metodika ispol'zovaniia komp'iuternykh igr v obuchenii angliiskomu iazyku v srednei shcole [Methodology for using computer games in teaching English in secondary school]. In *Tvorchestvo molodykh: sbornik nauchnykh rabot studentov, magistrantov i aspirantov* [Creativity of Young People: Collection of Scientific Works of Students, Masters and Postgraduates], Part 3, pp. 83-85.
6. Khatsaev A. A. (2021) Komp'iuternye igry kak dopolnitel'noe sredstvo izucheniia inostrannogo iazyka [Computer games as an additional means of learning a foreign language]. *Obuchenie inostrannym iazykam – sovremennye problemy i resheniia* [Teaching Foreign Languages – Modern Problems and Solutions], 3, pp. 478-484.
7. Klimovich E. V. (2021) Razvitie geimifikatsii obrazovaniia v protsesse realizatsii programm vysshego i dopolnitel'nogo obrazovaniia [Development of gamification in education during the implementation of higher and additional education programs]. *Sovremennoe pedagogicheskoe obrazovanie* [Modern Pedagogical Education], 8, pp. 23-26.
8. Kurchatova N. Yu. (2020) Geimifikatsiia v obrazovanii [Gamification in education]. *Innovatsii i riskologicheskaya kompetentnost' pedagoga* [Innovations and Riskological Competence of the Teacher], pp. 22-27.
9. Miloradova, N. G. (2024) *Pedagogika: uchebnoe posobie dlia vuzov* [Pedagogy: Textbook for Universities]. Moskva: Izdatel'stvo Iurait.
10. Miloserdova E. M., Morozov E. A. (2024) Igrovyie mekhaniki kak pedagogicheskie tekhnologii dlia povysheniia motivatsii studentov pri izuchenii russkogo iazyka kak inostrannogo [Game mechanics as pedagogical technologies for increasing student motivation in learning Russian as a foreign language]. *Vestnik Tambovskogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye nauki* [Tambov University Review. Series: Humanities], 29(3), pp. 724-733.
11. Mukashev D. S. i dr. (2022) Vnedrenie videogrovo aspekto v obrazovatel'nyi protsess [Implementation of video game aspects in the educational process]. *ZHU Khabarshysy: nauchnyi zhurnal* [ZHU Khabarshysy: Scientific Journal], ISSN 1813-1123, p. 105.
12. Murzagalina G. M. i dr. (2022) Geimifikatsiia v obrazovanii kak faktor povysheniia interesa k usvoeniiu uchebnogo

- materiala [Gamification in education as a factor in increasing interest in learning material]. *Moskovskii ekonomicheskii zhurnal* [Moscow Economic Journal], 4, pp. 494-501.
13. Nechiporenko G. G., Koptelova L. V. (2020) Vnedrenie obuchaiushchikh komp'iuternykh igr v uchebnyi protsess [Implementation of educational computer games in the educational process]. *Obrazovatel'nye tekhnologii v sovremennom uchebno-vospitatel'nom prostranstve* [Educational Technologies in the Modern Educational Space], pp. 115-118.
 14. Savkin A. E., Arkhipova M. V. (2020) Primenenie komp'iuternykh igr v obuchenii angliiskomu iazyku [Using computer games in teaching English]. *Mir nauki. Pedagogika i psikhologiya* [World of Science. Pedagogy and Psychology], 6. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-kompyuternyh-igr-v-obuchenii-angliyskomu-yazyku> (Accessed: 13 October 2024).
 15. Shmelev B. A. (2021) Lingvodidakticheskii potentsial obuchaiushchikh komp'iuternykh igr [Linguodidactic potential of educational computer games]. *Vestnik Tambovskogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye nauki* [Tambov University Review. Series: Humanities], 26(192), pp. 58-69.
 16. Yufereva A. S., Kukharensky Yu. S. (2021) Otsenka perspektiv ispol'zovaniia videoigr kak obrazovatel'nogo instrumenta (na osnovanii sotsiologicheskogo issledovaniia 2020 goda) [Assessment of prospects for using video games as an educational tool (based on a 2020 sociological study)]. *Nauchnoe otryazhenie* [Scientific Reflection], 2, pp. 34-38.
 17. Zolkina A. V., Lomonosova N. V., Petrusevich D. A. (2020) Otsenka vstrebovannosti primeneniia geimifikatsii kak instrumenta povysheniia effektivnosti obrazovatel'nogo protsessa [Assessment of the demand for gamification as a tool for increasing the efficiency of the educational process]. *Science for Education Today*, 10(3), pp. 127-143.