Мир науки. Педагогика и психология / World of Science. Pedagogy and psychology https://mir-nauki.com

2025, Том 13, № 2 / 2025, Vol. 13, Iss. 2 https://mir-nauki.com/issue-2-2025.html

URL статьи: https://mir-nauki.com/PDF/18PDMN225.pdf

5.8.7. Методология и технология профессионального образования (педагогические науки)

Ссылка для цитирования этой статьи:
Козлова, М. Н. Использование приемов геймификации при обучении грамматике в рамках языковой подготовки студентов высших учебных заведений / М. Н. Козлова // Мир науки. Педагогика и психология. — 2025. — Т. 13. — № 2. — URL: https://mir-nauki.com/PDF/18PDMN225.pdf

For citation:
Kozlova M.N. Gamification in teaching grammar to university students. *World of Science. Pedagogy and psychology*. 2025;13(2): 18PDMN225. Available at: https://mir-nauki.com/PDF/18PDMN225.pdf. (In Russ., abstract in Eng.)

УДК 378

Козлова Мария Николаевна
ФГБОУ ВО «Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации», Москва, Россия
Старший преподаватель
E-mail: MNKozlova@fa.ru
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-3675-3704
РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=1177700

Использование приемов геймификации при обучении грамматике в рамках языковой подготовки студентов высших учебных заведений

Аннотация. В статье рассматривается возможность использования игровых технологий при формировании и активизации грамматических умений и навыков в рамках преподавания иностранного языка в группах студентов различных направлений неязыковых высших учебных заведений. При описании различных игровых технологий, основное внимание уделяется рассмотрению такого современного явления, как геймификация. По мнению автора статьи при изучении общего и профессионального иностранного языка недостаточно акцентировать внимание только на изучении и пополнении лексического запаса. Большую роль в эффективной коммуникации играет умение правильно выбрать необходимую грамматическую категорию. Однако в последнее время приходится констатировать недостаточную способность обучающихся к построению грамотно оформленной речи как в письменной, так и в устной форме. Особенности коммуникации современной молодежи заставляют переосмыслить формы преподавания различных аспектов иностранного языка, найти новые пути мотивации к освоению иноязычной речи. Использование приемов геймификации на занятиях по иностранному языку помогает устранить напряжение и неуверенность, а также создать атмосферу, способствующую эффективному освоению языковых структур иностранного языка и повышению мотивации студентов к изучению и активизации грамматических явлений, которые зачастую воспринимаются ими как скучные рутинные действия. В статье рассматриваются разные виды геймификации, ее отличие от других видов игровых технологий, даются практические рекомендации применения игровых элементов при освоении грамматики английского языка.

Ключевые слова: высшее образование; иностранный язык; грамматические конструкции; геймификация; образовательные технологии

Введение

Динамично меняющийся, стремительно развивающийся мир естественным образом влияет на состояние и развитие всех ступеней образования. Говоря о подготовке квалифицированного специалиста необходимо учитывать, что современным экономическим условиям максимально отвечает компетентный, предприимчивый, ответственный человек, который способен принимать грамотные решения и прогнозировать их результаты. Соответствующим образом вызовам современности стремятся отвечать и образовательные организации, разрабатывающие новые и эффективные образовательные программы. При этом преподавание традиционных базовых дисциплин должно также подразумевать разработку инновационных подходов и умение адаптироваться к реалиям современного мира.

Одной из так называемых традиционных дисциплин является иностранный язык. Говоря об изучении иностранного языка в вузе, принято думать о профессионально ориентированной языковой подготовке будущего специалиста. На передний план, соответственно, выходит изучение профессионально-ориентированной лексики. Однако для полноценной коммуникации необходимо правильное конструирование фраз, прочное знание грамматического строя языка и не менее грамотное умение применять грамматические структуры иностранного языка в речи для реализации коммуникативных целей. На этом, казалось бы, самом простом и логичном участке освоения иностранного языка часто возникают трудности как у студентов, так и у преподавателей. Когнитивные способности необходимы для качественного усвоения материала, но при этом нельзя сбрасывать со счетов мотивацию, заинтересованность, самооценку студента. Методисты отмечают важность такого фактора, как уровень тревожности [1; 2].[1].= Именно он в большинстве случаев становится одной из основных препон к освоению языковых явлений, которые представляются сложными. Уровень тревожности становится причиной возникновения барьеров, препятствующих формированию и развитию коммуникативных навыков. Студенты вузов, даже те, кто имеет достаточный опыт изучения иностранного языка в школе, на курсах, в кружках и т. д., теряются от обилия грамматических правил, с которыми они сталкиваются в рамках вузовской программы. В психологии уже сложился ряд теорий, описывающих проблему барьеров в общении и предлагающих их классификацию. В рамках данного исследования хотелось бы заострить внимание на таких барьерах, как эмоциональный (неуверенность студента в своих способностях, страх выбрать неправильный вариант, который часто ассоциируется с последующей неудовлетворительной оценкой), оценочный (необъективная оценка работы студента со стороны преподавателя), а также очень важный во многих случаях межкультурный барьер (неумение адекватно использовать средства иностранного языка и непонимание представителей других культур, граничащее даже с предвзятым к ним отношением) [3–6]. Для решения подобной проблемы существуют и разрабатываются различные механизмы. Одним из таких механизмов можно считать использование элементов игры на занятиях, или геймификацию.

Таким образом, ***целью*** данного исследования является демонстрация эффективности игровых приемов для совершенствования речевых умений и навыков и повышения мотивации при освоении студентами высшей школы грамматического строя иностранного языка.

Для достижения поставленной цели необходимо решение ряда ***задач***:

1. Дать определение геймификации, соответствующее текущему моменту.
2. Показать отличие геймификации от других видов игровых технологий, применяемых на занятиях по иностранному языку.

[1] Асмолов А.Г. Личность как предмет психологического исследования: учебное пособие [Текст] / А.Г. Асмолов. — Москва: Издательство МГУ, 1984. — 105 с.

3. Описать природу и назначение геймификации в преподавании иностранного языка современному поколению студентов.
4. Предоставить рекомендации по использованию элементов геймификации как игрового метода в преподавании аспекта грамматики.

Актуальность исследования объясняется следующими причинами:

1. Необходимость поиска средств повышения мотивации и интереса студентов к освоению грамматических структур.
2. Необходимость поиска способов активизировать в речи студентов корректное употребление грамматических структур изучаемого языка.

Научная новизна исследования заключается в рассмотрении возможности использования игровых моментов, при работе с достаточно «технической» стороной языкового строя.

Материалы и методы исследования

Материалами предлагаемого исследования послужили публикации в научных периодических изданиях, отразившие исследования отечественных и зарубежных ученых в области разработки методов обучения иностранному языку, а также применения игровых технологий для повышения мотивации к изучению иностранных языков наравне с эффективностью усвоения языковых явлений и активизации этих явлений в речевой деятельности.

Для проведения исследования применялись как теоретический метод контекст-анализа (анализ психолого-педагогической и научно-методической литературы с целью поиска, анализа, обобщения, систематизации научных взглядов по проблеме исследования), так и практические методы: метод эксперимента и метод педагогического наблюдения, позволившие установить определенную позитивную динамику при освоении грамматических явлений в группах студентов 1–2 курсов неязыкового вуза.

Изученность проблемы

Игровые технологии давно и успешно применяются в педагогической практике. Исследованию подобных технологий посвящено немало трудов отечественных и зарубежных ученых. Методологические основы игры, ее социальная природа, значение для развития обучающихся подробно описаны в работах Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, И.А. Зимней, Е.И. Пассова, Р.П. Мильруда, И.Л. Бим, Й. Хейзинги, Э. Берна и др.

В последнее время все чаще в научно-исследовательской литературе, посвященной различным аспектам преподавания иностранных языков, звучит термин «геймификация». Сам термин появился уже достаточно давно. Хотя пальму первенства отдают британскому программисту и разработчику игр Нику Пеллингу, одно из первых определений геймификации еще в 80-х годах XX века дал профессор Эссекского университета Р. Бартл. Под геймификацией он понимал превращение в игру того, что игрой не является и представлял игровую модель в виде пересекающихся отрезков: горизонтальный отрезок соединял игроков и мир, в котором они взаимодействуют, и вертикальный, соединявший действие и взаимодействие.[2] Н. Пеллинг в 2003 году расширил это понятие и трактовал его как процесс использования игрового мышления и присущей любой игре динамики для привлечения

[2] Bartle R.A. Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs. — URL: https://mud.co.uk/richard/hcds.htm.

аудитории и решения возникающих задач [цит. по 7]. К. Вербах считает, что геймификация может побудить людей делать то, что они никогда не стали бы делать в обычных обстоятельствах [8]. В педагогике термин геймификация появился благодаря работам американских преподавателей М. Поренски и К. Каппа [9].

В последние годы появился ряд работ, посвященных исследованию геймификации как игрового метода и его внедрению в образовательный процесс на разных уровнях обучения, среди которых можно отметить статьи С.В. Титовой и К.В. Чикризовой [10], М.А. Хлыбовой [11], И.В. Коваленко [12], С.С. Цванг и Е.А. Россинской [13], А.Г. Соколовой [14], М.Ю. Мелентьева [15] и др.

Результаты и обсуждение

Анализ исследовательской литературы показывает, что игровые методы представляют собой совокупность разнообразных средств и приемов организации образовательного процесса в форме различных педагогических игр. Описывая и анализируя в широком смысле все игровые технологии, применяемые при изучении иностранных языков, исследователи условно разделяют их на языковые (аспектные) и ролевые (коммуникативные) игры. К аспектным играм относятся занимательные виды деятельности, целью которых является совершенствование языковых (фонетических, грамматических, лексических) умений и навыков. Задачей коммуникативных игр является формирование речевой деятельности, активизация языковых умений и навыков в речи, преимущественно в устной ее форме.

Здесь стоит провести различие между терминами «игровой подход» и «геймификация». Под игровым подходом будем понимать обучение в рамках игры (например, ролевая игра со своим сюжетом и персонажами, в ходе которой отрабатываются необходимые умения и навыки). Геймификация — это применение игровых методик в неигровой деятельности ради повышения мотивации.

Родом из компьютерных игр, геймификация присутствует, в основном, в виде приложений в смартфонах и активно входит в различные направления человеческой деятельности. Наиболее активно она используется в бизнесе для обучения сотрудников, разбора всевозможных кейсов и, в конечном итоге, для поднятия продаж. Одним из последних трендов стала геймификация привычек. С помощью специально разработанных приложений люди имеют возможность выработать и закрепить необходимые им повседневные навыки.

Говоря о внедрении геймификации в образовательную деятельность, необходимо учитывать своеобразие и особенности нынешнего поколения студентов, которое получило название «зумеров». Напомним, что современную теорию поколений предложили американские исследователи В. Штраус и Н. Хоув, описав исторические циклы США и типичные черты представителей поколений, начиная с XVI века [16]. По их мнению, каждые 20–25 лет происходит смена эпох: появляется новая система, проходит ее развитие и расцвет, а затем начинается спад, который приводит к зарождению новой эпохи. И каждая эпоха выводит на сцену новое поколение людей, имеющих свои особенности. На протяжении XX столетия сменилось пять поколений: традиционалисты, бэби-бумеры, поколение X, поколение Y (миллениалы) и Z или зумеры. Свое название они получили от английского слова zoom — приближать. Цифровые технологии окружают этих людей практически с самого рождения, они не выпускают смартфоны или планшеты из рук, проводя в виртуальной реальности всю свою жизнь. Молодые люди являются поклонниками всевозможных компьютерных игр. Эта черта эффективно используется маркетологами для продвижения какого-либо товара или привлечения большего количества людей. При этом они активно используют принципы геймификации: мотивацию (например, бонусы за прохождение уровня), статус (герой, за

которого выступает участник, развивается, растут его уровни), вознаграждение (монеты, награды, виртуальные бриллианты, которые в итоге приносят участникам реальные подарки и скидки).

На эту особенность и стоит обратить пристальное внимание в образовании. Общение в социальных сетях, где одна новость мгновенно заменяется другой, а поэтому быстро меняются картинки и сжимается размер сообщения, сделало клиповое мышление особенностью нынешнего поколения студентов. Имея возможность получить информацию с любого гаджета в любой момент времени, молодые люди не заботятся удерживать в голове значительные объемы данных. У них больше работает оперативная память, в долговременную уходит все меньший объем информации. Поменялся сам тип памяти: студенты лучше запоминают не информацию, а путь к ней. Быстро переключаясь с одной странички в интернете, «зумеры» показывают с виду большую продуктивность, но при этом стоит отметить их слабое умение концентрации. Поскольку, как отмечалось выше, любая изучаемая в вузе дисциплина подразумевает большой объем информации и ее усвоение, то для нынешнего поколения студентов эта задача представляет еще большую сложность. Здесь на помощь преподавателям и студентам приходит геймификация, которая, не превращая урок в чистую игру, может добавить игровой элемент в любой этап занятия и повысить его эффективность.

Хотя некоторая часть общества и даже такие молодые еще люди как студенты университетов скептически относятся к играм, предназначенным для взрослой аудитории, сложно отрицать очевидную пользу игровых технологий в качестве образовательного инструмента. В отличие от традиционного курса, игровой формат гораздо лучше мотивирует к учебе. Замечено, что геймификация образовательных процессов эффективно решает проблему низкой самооценки, самодисциплины, мотивации. В геймификации задействованы естественные склонности людей, с одной стороны, к соревновательности и достижению личных целей, а с другой, к сотрудничеству и взаимодействию, работе на общий результат. Так же как в компьютерных играх вовлечению в игровой формат могут служить необходимые для прохождения уровни, вознаграждения, которые игрок получает, переходя с одного уровня на другой, а также его рейтинг.

Описывая методику геймификации, К. Вербах и Д. Хантер выделяют 6 этапов или 6 Ds:

1. Define (определять) — цель игры.
2. Delineate (обрисовывать, очерчивать) — правила игры, действия участников.
3. Describe (описывать) — определение целевой аудитории.
4. Devise (разрабатывать, выводить формулу) — выявление применяемых элементов.
5. Don’t forget (Не забудь!) — элемент развлечения, соревновательности.
6. Deploy (развертывать, приводить в действие) — интеграция геймификации в процесс обучения [8].

Американский ученый К. Капп предлагает два вида геймификации, в которые включены вышеописанные этапы [9]. Он предлагает выделять: структурную (включение элементов игры в образовательный процесс) и содержательную (выстраивание процесса обучения полностью на игровом сюжете, следуя установленным правилам) геймификацию.

При желании включить геймификацию в образовательный процесс, преподавателю иностранного языка необходимо руководствоваться целями и задачами каждого конкретного этапа освоения того или иного материала. На этапах ознакомления и тренировки языкового материала более уместно использование структурного вида геймификации, который позволяет

соединить имитационные упражнения или упражнения по выполнению операций по образцу с игровыми элементами. Содержательный вид геймификации эффективен на заключительных этапах формирования коммуникативных навыков. Например, в качестве контроля усвоения лексических и грамматических явлений можно провести деловую ролевую игру в рамках тематики изучаемого курса.

Чаще всего преподаватели иностранного языка отдают предпочтение структурной геймификации, т. к. она менее трудоемка по разработке и реализации на занятии, лучше позволяет переключать внимание обучающихся. Использование игровых элементов при структурной геймификации не превращает урок в сплошное развлечение и сохраняет фокус на образовательных целях. Этот же вид геймификации можно считать наиболее подходящим при формировании грамматических умений и навыков и их активизации в речевой деятельности.

На занятии по иностранному языку при изучении грамматических явлений можно использовать разные элементы геймификации. К примеру, привычное заполнение пропусков с выбором необходимой формы глагола, предлога или артикля можно представить в виде игры в морской бой. Также это может быть сопоставление двух частей предложения при изучении темы Conditionals или выражения будущего действия в сложноподчиненных предложениях с придаточными времени, вводимых союзами when, while, as soon as, till, until, before, after. Это упражнение можно делать как в компьютерном формате с постепенным усложнением заданий по мере прохождения различных уровней, так и с использованием традиционных карточек. Учитывая тягу молодых людей к соревновательности, имеет смысл заимствовать системы поощрений, используемых в компьютерных играх и приложениях, когда успешно пройденный уровень, выполненные задания и т. п. поощряются очками, баллами, медалями или бейджами, отмечающими победивших игроков.

Например, при изучении форм выражения будущего действия в английском языке автором был проведен эксперимент по использованию приемов геймификации. Эксперимент проходил в два этапа. Для начала все студенты были поделены на пары, где один участник имел более высокий уровень владения языком (A2–B1), а второй более низкий (A1). Выполняя задания на подстановку нужной глагольной формы, более опытный студент должен был выступить в роли наставника, объясняя партнеру возникающие сложности при выборе глагольных форм. Во время второго этапа студенты объединились в пары с идентичным по уровню владения языком партнером. На этой стадии они соревновались в заполнении карточек. Студенты, выполнившие задание в заданный срок (7 минут) и выбравшие наибольшее количество правильных вариантов ответов, получали очки (от 1 до 15). В конце каждого этапа были проведены письменные проверочные работы с целью выявления уровня владения материалом. Результаты первого этапа показали существенное улучшение понимания и употребления данного языкового явления у студентов уровня A1: обучающиеся получили соответственно: оценку «удовлетворительно» — 35 %, «хорошо» — 52 % и «отлично» — 13 %. Оценку «неудовлетворительно» не получил ни один обучающийся. Обучающиеся уровня A2-B1 показали следующие результаты: «хорошо» 12 %, «отлично» 88 %. Результаты письменных работ второго этапа показали еще более высокий результат: Обучающиеся уровня A1 получили соответственно оценки «удовлетворительно» — 21 %, «хорошо» — 63 %, отлично — 16 %. Обучающиеся уровней A2–B1 улучшили показатели до «хорошо» — 7 % и «отлично» — 93 % соответственно.

Кроме того, можно организовать общение на занятии в мини-группах, совмещая активизацию грамматических структур с тематикой изучаемого раздела в учебнике. Например, в программу изучения иностранного языка в группах менеджеров и маркетологов в Финансовом университете при Правительстве Российской Федерации входит изучение культурного аспекта не только стран изучаемого языка, но и стран-возможных партнеров в

установлении деловых отношений. При изучении тем «Рынки, монополии, конкуренция» и «Национальные экономики» студентам были предложены карточки, в которых часть обучающихся видела только первую часть предложения, другие студенты — вторую часть предложения, в которых отражены особенности делового этикета разных народов. Выигрывал тот, кто быстрее всех корректно отреагировал на вариант начала предложения и собрал большее количество правильных ответов. После отработки видо-временных форм глагола и употребления модальных глаголов, студенты провели мини-переговоры по вопросам установления деловых контактов.

Помимо правил делового этикета или экономических законов можно включить другие культурные составляющие, которые могут оказаться важны при дальнейшей работе, поскольку большую часть деятельности менеджера составляет общение с людьми. Часто коллективы бывают многонациональными, деловые партнеры могут представлять различные культуры. Знание особенностей и реалий культуры отличной от той, к которой принадлежишь сам, может способствовать более быстрому и легкому установлению и поддержанию деловых связей. При этом, при выполнении подобных упражнений в речи студентов активизируются корректные грамматические конструкции.

Приведем пример на отработку употребления сложноподчиненных предложений с условным придаточным I типа на примере предрассудков. Подобрав правильный вариант, студенты также могут сравнить их с возможными предрассудками или суевериями, которые существуют в культуре других народов.

Таблица 1

Употребление сложноподчиненных предложений с условным придаточным I типа

If you break a mirror,	a man will come to visit you.
If your ear itches,	a woman will come to visit you.
If you drop a fork,	it will bring you good fortune.
If you drop a spoon,	you will have seven years of bad luck.
If a black cat walks towards you,	someone is talking about you.

Составлено автором

При проведении эксперимента и вышеприведенных вариантов использования приемов геймификации при отработке грамматических явлений метод педагогического наблюдения позволил установить, что игровые элементы и совместная работа способствуют более эффективному усвоению языковых явлений, а также формированию и закреплению коммуникативных навыков, позволяя студентам строить более сложные и грамматически правильно оформленные фразы, добиваться более успешного понимания при ведении переговоров. Студенты, предпочитавшие работу в цифровом формате или отвлекавшиеся на информацию в смартфонах, стали более активно включаться в групповую работу и реальное общение в процессе проведения занятия по иностранному языку.

Заключение

Таким образом, подводя итоги проведенного исследования, мы можем сказать, что на сегодняшний день под геймификацией мы понимаем современную технологию, побуждающую к действию в неигровой деятельности и мотивирующую повышение познавательного интереса с помощью игровых механизмов.

При обучении грамматике игровые техники:

1. Способствуют повышению мотивации и интереса обучающихся к изучаемому предмету.

2. Помогают фокусировать внимание на изучаемом аспекте.
3. Создают позитивную атмосферу обучения, способствующую снижению тревожности и возможной неуверенности в коммуникации на иностранном языке, а также повышают самооценку обучающихся.
4. Содействуют выстраиванию максимально аутентичной ситуации общения, создающей реальный контекст для употребления каждой грамматической категории.

Результаты проведенного исследования могут использоваться при решения различных теоретических и практических задач по использованию игровых технологий, а также разработки рекомендаций по усвоению и активизации грамматических явлений в письменной и устной речи при обучении иностранному языку в высших учебных заведениях.

ЛИТЕРАТУРА

1. Ибахаджиева Л.А. «Тревожность» как психологическое явление: интерпретация термина, особенности проявления / Л.А. Ибахаджиева — DOI: 10.23670/IRJ.2021.113.11.128 // Международный научно-исследовательский журнал. — 2021. — № 11(113) — URL: https://research-journal.org/archive/11-113-2021-november/trevozhnost-kak-psixologicheskoe-yavlenie-interpretaciya-termina-osobennosti-proyavleniya.
2. Стаканова Е.В. Языковая тревожность и барьеры при изучении иностранного языка: мотивационно-смысловая интерпретация / Е.В. Стаканова // Мир науки. Педагогика и психология. — 2023. — Т. 11. — № 3. — URL: https://mir-nauki.com/PDF/54PSMN323.pdf.
3. Сорокина Д.Б. Основные подходы к пониманию феномена «барьеры общения» в психологической науке // Интернет-журнал «Мир науки» — 2017 — Т. 5, № 3 — URL: http://mir-nauki.com/PDF/17PSMN317.pdf (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.
4. Берберян, А.С. Взаимосвязь коммуникативных качеств и барьеров в общении у студенческой молодежи / А.С. Берберян, А.А. Гюльназарян // Приверженность вопросам психического здоровья: материалы IV Международной научно-практической конференции, Москва, 05–07 октября 2023 года. — Москва: Российский университет дружбы народов (РУДН), 2023. — С. 80–83. — EDN SICLNT.
5. Гнусарев, Б.А. Языковой барьер в межкультурном общении / Б.А. Гнусарев, А.Е. Круглов // Культурные и ценностные основания российской государственности и цивилизации: Материалы внутривузовской научно-практической конференции, Новосибирск, 19 декабря 2023 года. — Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2024. — С. 106–109. — EDN KNEXRW.
6. Гайтамирова, С.А. Исследование барьеров межличностного общения и механизмов координации среди студентов / С.А. Гайтамирова, А.И. Одаев, М.А. Сайдулаева — DOI 10.36871/ek.up.p.r.2024.12.13.026. // Экономика и управление: проблемы, решения. — 2024. — Т. 13, № 12(153). — С. 211–216 — EDN FPTUJY.

7. Цирулева Л.Д., Щербакова Н.Е. Геймификация в обучении: сущность, содержание, пути реализации технологии // Вестник Пензенского государственного университета. — 2023 — № 3 — С. 13–17.

8. Werbach K. (Re)defining Gamification: A Process Approach. In A. Spagnolli, L. Chitarro, L. Gamberini (Eds.). // Persuasive Technology. — 2014 — Т. 8462. — URL: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-07127-5_23.

9. Kapp K. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based methods and strategies for training and education. // Pfeiffer, — 2012. — URL: https://books.google.ru/books?id=GLr81qqtELcC&hl=ru.

10. Титова С.В., Чикризова К.В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал. Педагогика и психология образования. — 2019 — № 1. — С. 135–152. — URL: http://pp-obr.ru/wp-content/uploads/2019/04/2019-1-135.pdf.

11. Хлыбова М.А. Элементы геймификации в процессе обучения иностранному языку в вузе // Филологический аспект: международный научно-практический журнал. Сер.: Методика преподавания языка и литературы. — 2022 — № 01(12). — URL: https://scipress.ru/fam/articles/elementy-gejmifikatsii-v-protsesse-obucheniya-inostrannomu-yazyku-v-vuze.html.

12. Kovalenko I.V. Game Technologies and Gamification Techniques in Teaching English: An Analysis of Pedagogical Experience / I.V. Kovalenko, T.P. Skvortsova // RUDN Journal of Psychology and Pedagogics. — 2022. — Т. 19, № 2. — С. 382–392.

13. Tsvang S.S., Rossinskaya E.A. Gamification as an Educational Tool for Increasing Students' Motivation // Language. Culture. Education. Problems of Modern Communication. — 2023 — № 8. — С. 107–111.

14. Sokolova, A.G. Gamification and game-based learning technologies in teaching English as a foreign language / A.G. Sokolova, A.V. Arkhipov // Социально-гуманитарные знания. — 2024. — № 11. — С. 355–358. — EDN JAXDDT.

15. Мелентьев М.Ю. Использование элементов геймификации в образовании / М.Ю. Мелентьев // Педагогические чтения, посвященные памяти профессора В.П. Манухина: Материалы научно-практической конференции, Мурманск, 30 ноября 2023 года. — Казань: ООО "Бук", 2024. — С. 193–199.

16. Strauss W., Howe N. Generations. The History of America's Future, 1584 to 2069. // Harper Perennial, — 1992 — URL: https://books.google.ru/books?id=FTGY-uoCCCoC&redir_esc=y.

Kozlova Maria Nikolayevna
Financial University under the Government of the Russian Federation, Moscow, Russia
E-mail: MNKozlova@fa.ru
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-3675-3704
RSCI: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=1177700

Gamification in teaching grammar to university students

Abstract. The article considers the opportunity of using various forms of education entertainment for developing grammar skills while teaching a foreign language to students of different fields of study in non-linguistic universities. Performing an analysis of different methods of play-based learning the article draws a special attention to the consideration of the modern trend of gamification. The author of the article suggests that teaching general as well as professional foreign language should not only focus on professional vocabulary. It is grammar that is no less important and adds to efficient communication. However, there has been a tendency to diminishing ability of students to eloquent and grammatically pure speech, in its written and oral forms. Peculiarities of the ways contemporary young people are communicating make teachers find new forms and methods of teaching foreign languages and work out new ways to motivate their students to master speaking and writing skills. Using gamification in grammar classes helps to reduce anxiety and build favourable atmosphere for improving language skills and motivating students to study and develop grammar skills that usually seem routine and boring to them. The article discusses different kinds of gamification suggested by researchers at different times as well as the way gamification differs from other kinds of playing activity. The author also suggests practical recommendations of using gamification in teaching grammar.

Keywords: higher education; foreign languages; grammar; gamification; educational entertainment; educational technologies