

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

2024, Том 12, № 1 / 2024, Vol. 12, Iss. 1 <https://mir-nauki.com/issue-1-2024.html>

URL статьи: <https://mir-nauki.com/PDF/90PDMN124.pdf>

5.8.1. Общая педагогика, история педагогики и образования (педагогические науки)

Ссылка для цитирования этой статьи:

Липина, В. Е. Психолого-педагогические условия применения элементов геймификации в образовательном процессе (на примере обучения иностранному языку) / В. Е. Липина // Мир науки. Педагогика и психология. — 2024. — Т. 12. — № 1. — URL: <https://mir-nauki.com/PDF/90PDMN124.pdf>

For citation:

Lipina V.E. Psychological and pedagogical conditions for the application of gamification elements in the educational process (on the example of foreign language learning). *World of Science. Pedagogy and psychology*. 2024; 12(1): 90PDMN124. Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/90PDMN124.pdf>. (In Russ., abstract in Eng.)

УДК 372.881.1

Липина Валерия Евгеньевна

Checkeng School by Valeriia Lipina, Данилов, Россия

Преподаватель английского языка

ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный лингвистический университет имени Н.А. Добролюбова»,

Нижний Новгород, Россия

E-mail: lerachekalova@bk.ru

Психолого-педагогические условия применения элементов геймификации в образовательном процессе (на примере обучения иностранному языку)

Аннотация. Статья посвящена исследованию психолого-педагогических условий применения геймификации в образовательном процессе на примере обучения иностранному языку. В контексте непрерывного развития и интеграции современных технологий в образовательную сферу, геймификация рассматривается как перспективный подход и образовательная технология, направленная на повышение качества языкового образования и достижение поставленных целей обучения иностранному языку. Основываясь на преимуществах геймификации и её доказательном позитивном влиянии на результаты обучения, акцентируется внимание на необходимости учета психолого-педагогических условий для эффективного внедрения элементов геймификации в языковое образование. Выявлены и обоснованы ключевые условия успешной геймификации, среди которых: учет личностных особенностей обучающихся, организация субъект-субъектного взаимодействия, создание структурированной и мотивирующей образовательной среды, отбор эффективного содержания, а также интеграция цифровых технологий и некоторые другие. Результаты исследования подтверждают, что геймификация обладает значимым потенциалом в контексте реализации целей языкового образования, способствует формированию активной учебной позиции, развитию коммуникативных навыков и стимулирует достижение планируемых образовательных результатов. Вместе с тем, реализация потенциала геймификации требует проектирования образовательного процесса с учетом указанных психолого-педагогических условий и активного применения цифровых технологий. По итогам исследования подчеркивается прикладная значимость геймификации в контексте обучения иностранному языку, ввиду ориентированности геймифицированной образовательной среды на повышение мотивации и степени вовлеченности обучающихся в образовательный процесс, достижение поставленных целей обучения и улучшение результативности образовательного процесса,

развитие социальной активности и достижение эффекта позитивного влияния среды на обучающегося.

Ключевые слова: геймификация; обучение иностранным языкам; психолого-педагогические условия; цифровые технологии; мотивация; вовлеченность; субъект-субъектное взаимодействие; индивидуализация обучения; коммуникативные навыки; эффективность языкового образования

Введение

Применение современных технологий обучения выступает в качестве одной из перспективных задач, направленных на системное повышение качества и достижение поставленных целей языкового образования. В ходе обучения иностранному языку современному педагогу становятся доступными множественные формы, методы, средства, инструменты и технологии обучения, определяющие общую траекторию образовательного процесса. Одной из достаточно перспективных технологий видится геймификация образования, предполагающая применение элементов игрового обучения в неигровых видах деятельности, реализующая функцию приобщения и включения обучающихся, приводящая к повышению их субъектной активности, что положительно сказывается на итоговых результатах обучения иностранному языку. Вместе с тем, применение современных технологий обучения, несмотря на концептуальные преимущества, возможности и доказанную эффективность, требует от педагога учета и воспроизводства комплекса психолого-педагогических условий.

Актуальность раскрытия психолого-педагогических условий применения элементов геймификации в образовательном процессе (на примере языкового образования и обучения иностранному языку) определяется малой степенью изученности данных составляющих организации эффективного обучения. В научной литературе, посвященной обучению иностранным языкам, раскрываются психолого-педагогические условия применения индивидуального подхода [1], обучения с применением информационно-коммуникационных технологий [2] и мобильных технологий [3], организации обучения в нестандартных средовых условиях, например, в детском лагере [4] и др. Однако психолого-педагогическим условиям геймификации обучения иностранным языкам не уделяется должного внимания, что актуализирует необходимость обобщения опыта применения элементов геймификации в обучении иностранным языкам и его интерпретации с учетом специфических особенностей и требований языкового образования.

Цель исследования — описать психолого-педагогические условия применения элементов геймификации в образовательном процессе (на примере обучения иностранному языку).

Методы

В рамках исследования авторами задействуются преимущественно методы теоретического исследования, среди которых библиографическое описание, анализ и синтез, сравнение, сопоставление, обобщение, моделирование и педагогическое проектирование, контент-анализ.

Особое внимание в исследовании уделяется отбору релевантной литературы, который осуществлялся вручную с применением научной электронной библиотеки elibrary.ru.

Для проведения контент-анализа осуществлялись запросы с упоминанием ключевых слов «геймификация обучения», «геймификация образовательного процесса», «геймификация обучения иностранному языку», «психолого-педагогические условия геймификации» по годам (2010–2023 гг.). Поиск ключевых запросов осуществлялся в названии публикации, в аннотации и в ключевых словах. В результате были собраны количественные данные об опубликованных работах с упоминанием ключевых слов среди типов публикаций, относимых к «статьям в журналах», обладающих индексацией в системе российского индекса научного цитирования. В контент-анализ не включались следующие типы публикаций: книги, материалы конференций, депонированные рукописи, наборы данных, диссертации, отчеты, патенты, гранты. К поиску статей были выставлены специальные параметры — поиск с учетом морфологии и выдача результатов за конкретный временной промежуток, с поисковой выдачей статей, поступивших за все время.

Результаты

Перед тем, как нами будут раскрыты необходимые особенности и психолого-педагогические условия применения элементов геймификации в обучении иностранному языку, считаем необходимым выделить теоретические основы геймификации.

Интерес отечественного научного сообщества к геймификации берет свое начало в 2010–2013 гг. и по мере продвижения инновационных подходов к обучению приобретает все большую популярность, что подтверждается динамикой объема научных публикаций на elibrary.ru, включенных в российский индекс научного цитирования (рис. 1):

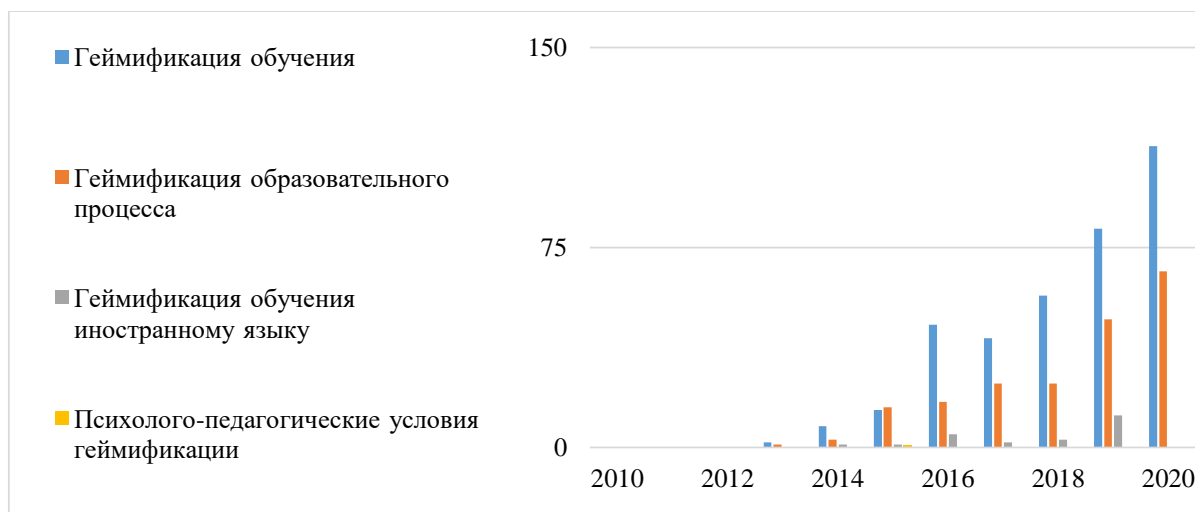


Рисунок 1. Контент-анализ публикаций на тему геймификации обучения (составлено по открытым данным elibrary.ru)

Учитывая обозначенную частотность и активность исследователей по теме геймификации обучения, вновь заметим, что психолого-педагогические условия геймификации в целом остаются практически неизученными. Более того, в ходе контент-анализа не выявлено исследований, раскрывающих психолого-педагогические условия геймификации обучения иностранным языкам.

Исследованием геймификации в целом занимались такие авторы, как Г.В. Тихомирова [5], Б.А. Зеленов [6], Е.Е. Сартакова [7], А.Г. Широколобова [8], И.Н. Табуева, Д.С. Волотовский [9], Т.А. Гольцова, Е.А. Проценко [10; 11], О.Б. Коренева [12], и многие другие.

В исследовании Г.В. Тихомировой подчеркивается, что геймификация образования сводится к построению учебного процесса вокруг игровых форм деятельности, с реализацией дидактических и воспитательных целей. В числе особенностей геймификации в образовании автор выделяет включенность обучающихся и их мыслительную активность, открытую субъектную позицию, что позволяет организовать эффективное обучение [5]. Е.Е. Сартакова, напротив, фокусируется на актуальных проблемах применения геймификации в обучении, подчеркивая наличие концептуальной разницы между геймификацией и игровым обучением. Автор считает, что на теоретическом уровне необходимо продолжать исследования, связанные с геймификацией обучения, устранением противоречий в поле терминологии. В работе Е.Е. Сартаковой выделяется обширность точек зрения на содержательные аспекты геймификации, начиная от связанных с применением игровых технологий подходов и заканчивая их интеграцией с элементами цифровизации обучения. Автор предлагает рассматривать геймификацию через обучение в компьютерных играх, как синтез игровых технологий и цифровизации образования [7].

Б.А. Зеленов выделяет, что геймификация обладает обширным педагогическим потенциалом, который раскрывается на уровне как прироста мотивации, вовлечения и активности обучающихся, так и решения поставленных задач обучения. Автор приводит систему рекомендаций по применению геймификации в обучении, которые сводятся к дифференцированной сложности, поиску баланса между геймификацией и другими способами организации обучения, формированию обратной связи, интегрированию (объединению) геймификации с другими возможностями и технологиями обучения [6].

Эффективность применения геймификации в условиях цифровизации образования подчеркивается и А.Г. Широколовой, которая пишет о необходимости включения геймификации в электронные курсы и выделяет четыре уровня геймификации образовательного процесса посредством геймифицированных заданий и элементов (рис. 2):



Рисунок 2. Уровни геймификации образовательного процесса [8]

В рамках языкового образования (обучение иностранным языкам) геймификация раскрывается также в ряде научных работ, многие из которых фокусируются на описании общих принципов, особенностей и инструментов, применяющихся при геймификации. Например, в работе И.Н. Табуевой и Д.С. Волотовского уточняются стратегии геймификации в образовании:

1. Позиционирование образовательных задач различной сложности через систему «уровней» игры.
2. Использование динамично обновляющегося рейтинга обучения, который будет отражать достижения, выполненные задания и награды.
3. Формирование социальной среды обмена мнениями, достижениями, знаниями.
4. Разделение обучения на несколько глобальных этапов с подведением итогов по каждому.

Обозначенные стратегии по мнению авторов становятся способом повышения степени вовлеченности обучающихся в образовательный процесс, поскольку образование переводится из традиционного обучающего характера в инновационное обучение через самостоятельную активность, соревнование и т. д. [9].

В работе Т.А. Гольцовой и Е.А. Проценко предлагается рассматривать геймификацию обучения иностранным языкам в сочетании с цифровыми технологиями, что, по их мнению, позволит объединять обучающихся в единой игровой среде обучения и побуждать к активности, стимулировать интерактивное взаимодействие, обеспечит доступность обучения и при этом сохранит направленность на системное достижение поставленных целей обучения иностранным языкам [10]. В другом исследовании авторов выделяются характерные особенности геймификации в языковом образовании, среди которых [11]:

1. Обязательное включение таких компонентов, как игровые элементы, общая механика внутриигрового процесса и динамичность обучения.
2. Предоставление функциональных возможностей, представленных в виде отслеживания прогресса, дополнительных вознаграждений.
3. Формирование системы заданий, которые позволят осознать обучающимся место в игровом процессе (личный вклад) и при этом продемонстрировать несколько навыков.

Соглашаясь с позицией Т.А. Гольцовой и Е.А. Проценко, подчеркнем, что в рамках геймификации языкового образования возможно развитие всех видов речевой активности (табл. 1), что способствует значительному укреплению навыков применения иностранного языка в различных сценариях деятельности.

Применение геймификации в языковом образовании основывается на системе особенностей [12–14]:

1. Включение различных игровых механик в образовательный процесс для обеспечения возможностей создавать различные ситуации, приближенные к реальным условиям применения иностранного языка [12].
2. Развитие творческих способностей и эффективных подходов к самостоятельной речевой активности, формирование интереса к обучению за счет интеграции академической и игровой стороны обучения, предоставление инструкций для результирующего обучения [13].

3. Применение комплекса инструментов, начиная от традиционных образовательных ресурсов, учебников, аудиофайлов (и т. д.), с их раскрытием через игровые виды деятельности, и заканчивая цифровыми ресурсами, мобильными телефонами и др. [14].

Таблица 1

Развитие различных видов речевой активности при применении элементов геймификации

Вид речевой активности	Применение геймификации	Решаемые задачи
Говорение	Использование ролевых игр, диалоговых заданий с элементами соревнования (например, дебаты, дискуссии, диспуты) и др.	Развитие устной речи, улучшение навыков выступления на публике, навыков аргументации, влияние на восприятие устной речи
Аудирование	Применение подкастов, аудиозаписей с заданиями, проведение викторин с включением аудиоматериалов в них и т. д.	Развитие восприятия устной речи, расширение словарного запаса
Чтение	Игровые задания на скорочтение, поиск информации, квесты по тексту, интерактивная работа с текстом и т. д.	Развитие навыков быстрого чтения, навыков понимания прочитанного, улучшение аналитических способностей
Письмо	Создание интерактивных историй, написание текстов в рамках игровой сюжетной линии, проведение конкурсов на лучшее письменное изложение и т. д.	Развитие навыков письма, повышение грамотности, развитие способности структурировать материал (разделять на смысловые части), развитие креативного мышления
Грамматика	Игровые упражнения на закрепление грамматических правил, квесты и пазлы на грамматические темы	Освоение правил по грамматике, развитие внимания к деталям и языковым особенностям

Составлено автором

М.А. Хлыбова выделяет следующую систему преимуществ геймификации в процессе обучения иностранному языку: формирование положительного отношения к новым подходам к обучению, вовлечение в образовательный процесс, стимулирующее воздействие на мотивацию, активность, степень удовлетворенности обучением, стимулирование соревновательного характера обучения, продуктивность и развитие критического мышления [15].

Более того, эффективность геймификации подтверждается и экспериментальными (эмпирическими) исследованиями. М.Н. Pozdniakova и соавторы подчеркивают, что элементы геймификации перспективны при развитии грамматических навыков и навыков говорения при их сочетании с дидактическими заданиями (традиционными) и применении цифровых инструментов [16].

Л. Huseinović подчеркивает влияние стратегий геймификации на мотивацию студентов к изучению английского языка как иностранного, а также на общую академическую успеваемость.

Автором выделяется, что в высших учебных заведениях включение игр оказывает положительное влияние на навыки слушания, разговорной речи, чтения и письма учащихся, а геймификация способствует повышению мотивации обучающихся и тем самым повышает их успеваемость [17].

Обобщая результаты приведенного литературного обзора, выделим принципиальную схему геймификации обучения иностранному языку (рис. 3):

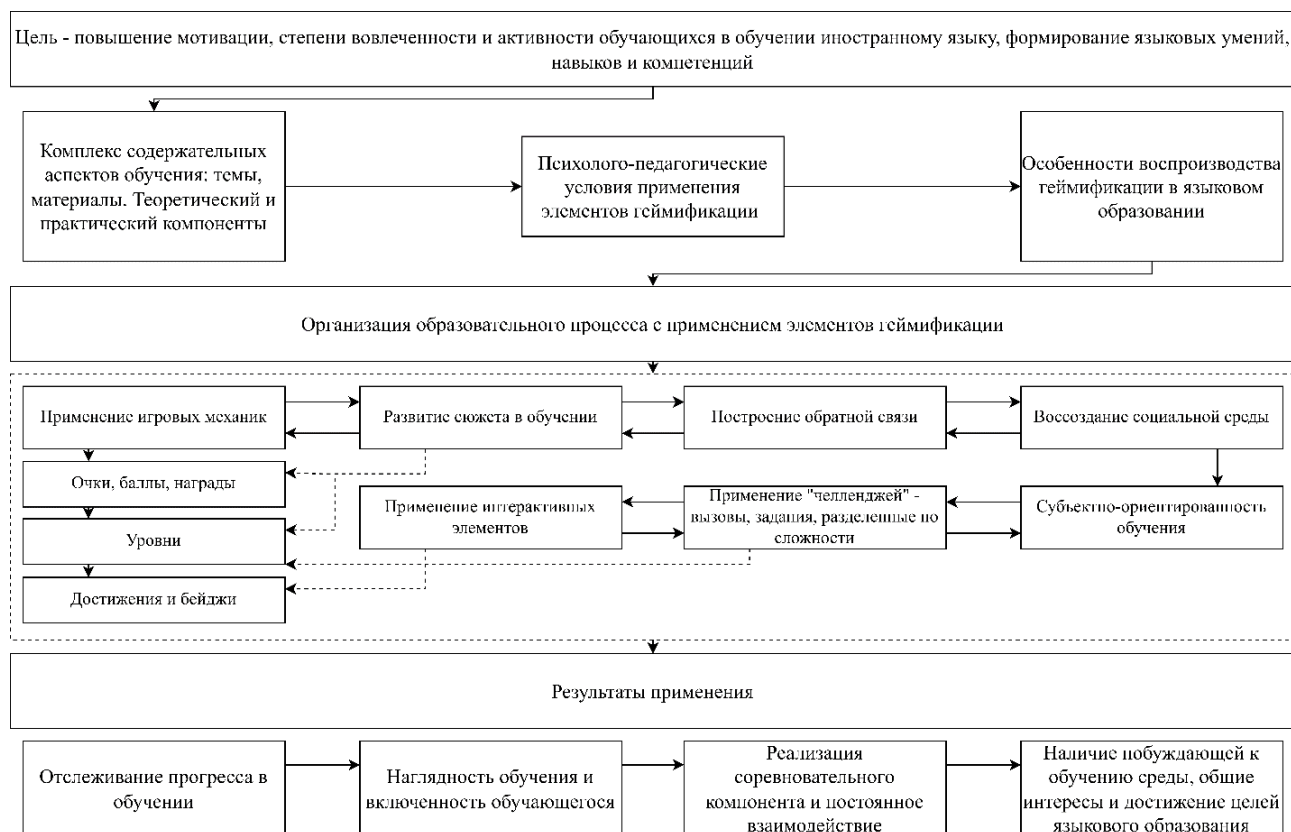


Рисунок 3. Принципиальная схема геймификации обучения иностранному языку (составлено автором)

Согласно обозначенной схеме, в обучении иностранному языку с применением элементов геймификации особое значение отводится комплексу содержательных составляющих обучения, конкретным темам, материалам, теоретическим и практическим компонентам образовательного процесса, которые воспроизводятся с учетом психолого-педагогических условий применения элементов геймификации и обеспечивают полноценный охват особенностей геймификации в языковом образовании.

Обсуждение

Так, учитывая ранее рассмотренные исследования и предложенную схему геймификации обучения иностранному языку, считаем значимыми следующие психолого-педагогические условия применения элементов геймификации:

1. Учет личностных особенностей (физиологические, психологические и индивидуальные особенности, новообразования личности, характерные конкретному возрасту, преобладающих видов деятельности и активности) обучающихся в образовательном процессе. В том числе достигается за счет субъектно-ориентированности обучения.

Данное условие приобретает критическую роль в контексте языкового образования, поскольку соответствует гуманизации обучения, признает человека высшей ценностью и подчеркивает его активную роль и влияние на результат. Личностные особенности раскрываются на уровне необходимости индивидуализации обучения, мотивации обучающихся, реализации функций развития с привязкой к текущему возрастному этапу. Без учета личностных особенностей обучающегося и его персональных потребностей фактически невозможно организовать эффективное обучение [1].

2. Организация субъект-субъектного обучения с постоянным сопровождением обучения иностранному языку. Педагог занимает роль наставника и консультанта, стимулирует обучающихся активно участвовать в процессе игры, создает эффективную мотивационную среду и поддерживает на всех этапах.

Значение обозначенного условия определяется необходимостью создания такой среды обучения, в которой педагог не просто передает знания, но и выступает в роли наставника, что позволяет формировать активную учебную позицию, развивать внутреннюю и внешнюю мотивацию, реализовывать индивидуальную поддержку и объединять усилия педагога и обучающегося для успешного достижения результатов обучения [1; 4].

3. Реализация комплекса условий эффективного применения геймификации в обучении иностранному языку — добровольное участие, наличие четких правил, фокус на новый опыт, постепенное усложнение, активная социальная среда и реализация динамики обучения через игровые механики. При этом конечные цели геймификации связываются с учебными целями, интегрируются таким образом, чтобы фокусировать обучающегося на их достижении.

Данное условие предполагает создание структурированной, мотивирующей и динамичной образовательной среды, в которой особое внимание будет отведено вовлечению ребенка в активную деятельность по изучению иностранного языка. Каждое из обозначенных условий эффективного применения геймификации вносит собственный вклад в формирование такой среды обучения.

4. Отбор эффективного содержания под различные виды деятельности и игровые задачи, в том числе стимулирование различных видов речевой активности при применении элементов геймификации.

Фактически соблюдение обозначенного условия связывается с достижением желаемого качества образовательного процесса, его результативности. Так, содержание, адаптированное к конкретным видам деятельности и игровым задачам, обеспечивает целостность обучающего процесса, позволяет комплексно развивать языковые навыки, положительно сказывается на мотивации, активности обучающегося. Кроме того, игровые задачи, требующие активной речевой деятельности, позволяют обогащать опыт обучающегося применять иностранный язык в различных коммуникативных ситуациях, что в целом ускоряет процесс овладения языком. Немаловажная роль отводится и не только теоретической, но и прикладной значимости обучения, с фокусом на реальную применимость полученных знаний.

5. Применение элементов геймификации — баллов, наград, достижений, прогресса для поощрения и мотивации, организации интерактивного взаимодействия, побуждения к соревнованию.

Согласно данному условию, баллы, награды, достижения и прочие элементы, отражающие прогресс, будут способствовать развитию динамики образовательного процесса, обеспечивать включение обучающихся в различные игровые события. Так, например, награды занимают первично функцию мотивации, поскольку воспринимаются обучающимся как признание окружающими приложенных усилий и достижений, что стимулирует обучаться и достигать лучших результатов. Интерактивность обучения определяет создание единой среды образовательного процесса, в которой у обучающихся есть возможность взаимодействовать друг с другом и с учебным материалом более активно, что приводит к развитию коммуникативных навыков, умению работать в команде, позволяет применять языковые навыки во взаимодействии с окружающими. Не менее важным элементом в контексте обозначенных условий считаем и визуализацию прогресса, которая служит дополнительным мотивационным стимулом, позволяет обучающимся оценивать текущий уровень знаний и устанавливать дальнейшие цели обучения.

6. Воспроизводство с учетом социальной ориентированности (воссоздание социальной среды), в которой будет стимулироваться постоянное взаимодействие субъектов обучения, их многостороннее влияние друг на друга.

В рамках данного условия предполагается создание такого учебного пространства, которое имитирует социальные взаимодействия, различные роли, социальные контексты, стимулирует не только речевую активность, но и побуждает объединяться в команды, взаимодействовать вне образовательного процесса. Воссоздание социальной среды в обучении иностранному языку способствует погружению в языковую среду, что является одним из наиболее эффективных элементов успешного изучения языка, позволяет обучающимся практиковать языковые навыки при взаимодействии друг с другом. Важнейшей чертой социальной среды является многосторонняя поддержка обучающихся, где каждый из субъектов обучения открыто делится собственными результатами, поддерживает других и получает необходимую поддержку (признание), испытывает чувство принадлежности к группе.

7. Внедрение в образовательный процесс цифровых технологий, которые становятся фактическим дополняющим способом эффективной организации обучения и достижения запланированных результатов, упрощают педагогу воспроизводство геймификации образования.

Перспектива цифровых технологий как значимого условия эффективной геймификации обучения иностранному языку определяется тем, что цифровые технологии способны значительно улучшить качество и результативность образования, упростить для педагогов процесс внедрения и управления геймифицированными элементами, расширяют образовательные возможности, предоставляют доступ к обширному числу образовательных ресурсов, инструментов и т. д., которые могут быть интегрированы в образовательный процесс для обогащения и диверсификации обучения, упрощают весь процесс реализации геймификации, предоставляют мощные инструменты для оценки и мониторинга прогресса обучающихся, расширяют сценарии коммуникации.

Таким образом, обозначенные условия в комплексе приводят к:

Во-первых, повышению мотивации и степени вовлеченности обучающихся в образовательный процесс, что связано с созданием стимулов к обучению, учетом индивидуальных особенностей, предоставлением возможностей для активного участия и взаимодействия.

Во-вторых, достижение поставленных целей обучения и улучшение результативности образовательного процесса, ввиду индивидуализации обучения, предоставления возможностей для практической апробации знаний, а также наличия постоянной обратной связи, возможности отслеживать собственный прогресс.

В-третьих, развитию социальной активности и достижению эффекта позитивного влияния среды на обучающегося, что определяется созданием единого пространства для взаимодействия, в котором у обучающихся появляется возможность обмениваться знаниями, делиться опытом, обсуждать достигнутое, поддерживать друг друга.

Заключение

Результаты проведенного исследования психолого-педагогических условий применения элементов геймификации в образовательном процессе (на примере обучения иностранному языку) подчеркивают прикладную значимость геймификации в образовательном процессе. Внедрение элементов геймификации в обучение обеспечивает повышение мотивации, вовлеченности и стимулирует обучающихся к активному участию в образовательном процессе. Рассмотренные условия становятся базовыми в построении эффективной и стимулирующей

образовательной среды, основанной на принципах, особенностях и возможностях геймификации.

Можно подчеркнуть, что геймификация способствует не только достижению поставленных целей языкового образования, но и развитию критического мышления, коммуникативных навыков и способности к сотрудничеству. При этом всем успешная интеграция геймификации в образовательный процесс требует от педагога реализации функций проектирования, учета обозначенных психолого-педагогических особенностей и применения современных цифровых технологий. Результатом успешной интеграции становится повышение качества образования, формирование у обучающихся знаний, умений, навыков и компетенций в контексте изучаемого иностранного языка.

ЛИТЕРАТУРА

1. Новосельцева, О.О. Психолого-педагогические условия, необходимые для использования индивидуального подхода к обучению студентов иностранному языку / О.О. Новосельцева // Ученые записки университета имени П.Ф. Лесгафта. — 2017. — № 5(147). — С. 130–133.
2. Еловская, С.В. Психолого-педагогические условия обучения школьников иностранному языку посредством информационно-коммуникационных технологий / С.В. Еловская, Е.Ю. Алексеева // Педагогика. Вопросы теории и практики. — 2016. — № 2(2). — С. 12–14.
3. Капранчикова, К.В. Психолого-педагогические условия обучения студентов иностранному языку на основе мобильных технологий / К.В. Капранчикова // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. — 2014. — № 2(130). — С. 80–88.
4. Долженкова, М.И. Обучение учащихся иностранному языку в детском лагере: психолого-педагогические условия / М.И. Долженкова, Т.Г. Бортникова // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. — 2022. — Т. 27, № 5. — С. 1246–1256. — DOI 10.20310/1810-0201-2022-27-5-1246-1256.
5. Тихомирова, Г.В. Геймификация как средство повышения интереса к обучению у студентов / Г.В. Тихомирова // Прогрессивная педагогика. — 2022. — № 1. — С. 5–14.
6. Зеленев, Б.А. педагогические возможности геймификации учебного процесса / Б.А. Зеленев // Вестник КГПИ. — 2023. — № 4(72). — С. 80–86.
7. Сартакова, Е.Е. Проблемы развития теории геймификации в России / Е.Е. Сартакова // Вестник Томского государственного педагогического университета. — 2022. — № 2(220). — С. 168–187. — DOI 10.23951/1609-624X-2022-2-168-187.
8. Широколобова, А.Г. Геймификация в условиях цифровой трансформации образования / А.Г. Широколобова // Вестник Самарского государственного технического университета. Серия: Психолого-педагогические науки. — 2022. — Т. 19, № 1. — С. 5–20. — DOI 10.17673/vsgtu-pps.2022.1.1.
9. Табуева, И.Н. Геймификация (игрофикация) в обучении иностранным языкам / И.Н. Табуева, Д.С. Волоотовский // На пересечении языков и культур. Актуальные вопросы гуманитарного знания. — 2023. — № 1(25). — С. 263–268.

10. Гольцова, Т.А. Геймификация как эффективная технология обучения иностранным языкам в условиях цифровизации образовательного процесса / Т.А. Гольцова, Е.А. Проценко // Отечественная и зарубежная педагогика. — 2020. — Т. 1, № 3(68). — С. 65–77.
11. Гольцова, Т.А. Использование средств геймификации в процессе обучения иностранным языкам / Т.А. Гольцова, Е.А. Проценко // Ярославский педагогический вестник. — 2021. — № 1(118). — С. 81–89. — DOI 10.20323/1813-145X-2021-1-118-81-89.
12. Коренева, О.Б. Элементы геймификации и новые технологии на службе современной дидактики: обучение немецкому языку как иностранному для письменного и устного перевода / О.Б. Коренева // Речевые технологии. — 2023. — № 3. — С. 16–24.
13. Ahmed, A.A. The Use of Gamification in Language Teaching and Education: A Content Analysis Study / A.A. Ahmed // Journal of Philology and Educational Sciences. — 2023. — № 2(2). — С. 33–45. — DOI:10.53898/jpes2023223.
14. Demirbilek, M. Mobile Gamification Tools for Foreign Language Teaching in Higher Education / M. Demirbilek // New Perspectives in Teaching and Learning With ICTs in Global Higher Education Systems. — 2023. — № 1. — С. 1–18. — DOI: 10.4018/978-1-6684-8861-4.ch001
15. Хлыбова, М.А. Применение геймификации в процессе изучения иностранного языка в вузе / М.А. Хлыбова // Мир науки. Педагогика и психология. — 2022. — Т. 10 — № 1. — URL: <https://mir-nauki.com/PDF/08PDMN122.pdf>.
16. Pozdniakova, M.N. Development of grammatical speaking skills in a foreign language lesson in secondary school using gamification technique / M.N. Pozdniakova, I.A. Karpacheva, G.I. Panarina, A.S. Kisarin // Perspectives of science and education. — 2023. — № 64(4). — С. 170–185. — DOI: 10.32744/pse.2023.4.11.
17. Huseinovic, L. The Effects of Gamification On Student Motivation And Achievement In Learning English As A Foreign Language In Higher Education / L. Huseinovic // MAP Education and Humanities. — 2023. — № 1. — DOI: 10.53880/2744-2373.2023.4.10.

Lipina Valeriia Evgenievna

Checkeng School by Valeriia Lipina, Danilov, Russia
Linguistics University of Nizhny Novgorod, Nizhny Novgorod, Russia
E-mail: lerachekalova@bk.ru

Psychological and pedagogical conditions for the application of gamification elements in the educational process (on the example of foreign language learning)

Abstract. The article is dedicated to the research of psychological and pedagogical conditions for the application of gamification in the educational process, exemplified by foreign language learning. In the context of continuous development and integration of modern technologies into the educational sphere, gamification is considered as a promising approach and educational technology aimed at improving the quality of language education and achieving the set goals of foreign language learning. Based on the advantages of gamification and its proven positive impact on learning outcomes, emphasis is placed on the necessity to consider psychological and pedagogical conditions for effective incorporation of gamification elements into language education. Key conditions for successful gamification have been identified and substantiated, including: consideration of students' personal characteristics, organization of subject-subject interaction, creation of a structured and motivating educational environment, selection of effective content, as well as integration of digital technologies and some others. The results of the study confirm that gamification has significant potential in the context of achieving the goals of language education, facilitates the formation of an active learning position, development of communicative skills, and stimulates the achievement of planned educational results. At the same time, realizing the potential of gamification requires designing the educational process with consideration of the mentioned psychological and pedagogical conditions and active use of digital technologies. The study highlights the practical significance of gamification in the context of foreign language learning, due to the gamified educational environment's orientation towards increasing motivation and involvement of students in the educational process, achieving the set learning goals, and improving the effectiveness of the educational process, development of social activity, and achieving the effect of positive environmental influence on the learner.

Keywords: gamification; foreign language learning; psychological and pedagogical conditions; digital technologies; motivation; engagement; subject-subject interaction; personalization of learning; communicative skills; effectiveness of language education