



Актуальность и проблема исследования связаны с поиском эффективных методов для преодоления кризиса мотивации в средних и старших классах.

Геймификация как инструмент повышения мотивации и результативности в обучении иностранным языкам

Яцейко Виктория, 1-й год магистратуры, гр. ПЕР-811, РГЭУ(РИНХ)
 Научный руководитель: **Абраменко Е.В.**, к.ф.н., доцент, доцент каф. лингвистики и межкультурной коммуникации РГЭУ(РИНХ)



8 «А» класс

Цель: Теоретически обосновать и экспериментально проверить эффективность технологии геймификации как средства повышения мотивации и результативности обучения иностранному языку.

Задачи исследования:

1. Проанализировать теоретические и исторические основания технологии геймификации как педагогического подхода.
2. Выявить и описать дидактические принципы, структурные компоненты (динамика, механика, компоненты) и формы реализации (онлайн и офлайн) геймификации.
3. Провести анализ учебно-методических комплексов (на примере УМК «Spotlight 5–9») на предмет использования элементов геймификации.
4. Апробировать технологию геймификации в ходе педагогического эксперимента для оценки её влияния на учебные результаты и мотивацию учащихся.
5. Разработать практические рекомендации по интеграции геймификации в процесс обучения иностранному языку.

Объект исследования: Процесс обучения иностранному (английскому) языку в основной школе.

Предмет исследования: Дидактический потенциал технологии геймификации и методика её интеграции в учебный процесс для повышения мотивации и образовательных результатов.

Материалы: УМК «Spotlight 5–9», цифровые платформы (Learningapps.org, Wordwall.net, Myquiz.ru, Nearpod.com), методические разработки уроков.

Методы исследования:

Теоретический анализ научной литературы. Анализ учебно-методических комплексов. Педагогический эксперимент (констатирующий и формирующий этапы). Методы математической статистики для обработки результатов успеваемости. Анкетирование учащихся для оценки динамики мотивации.

Результаты исследования:

1. Теоретические: четко дифференцирована геймификация и дидактическая игра, определены её основные принципы и структура.
2. Аналитические: выявлено сокращение игровых элементов в стандартных УМК к старшим классам, обосновывающее необходимость их внешнего внедрения.
3. Экспериментальные: Апробация подтвердила позитивное влияние технологии на процесс обучения



Результаты внедрения геймификации (8 класс, N=17)		
Показатель	До	После
Успеваемость (оценки «4» и «5»)	59% (10 чел.)	82% (14 чел.)
Высокая мотивация на уроке	71% (12 чел.)	82% (14 чел.)
Положительное отношение к Д/З	—	71% (12 чел.)
Итого: +23% к успеваемости и устойчивая учебная мотивация.		

Эффективность геймификации: данные эксперимента
 Высокий уровень («4» и «5»): +4 ученика (рост с 10 до 14)
 Средний уровень («3»): -4 ученика (сокращение с 7 до 3)