10.24412/2782-3830-2025-2-251-255

***КАО Тхи Тыонг Хань,***
*факультет иностранных языков*
*Академии народной безопасности,*
*e-mail: Caotuongkhanh72@gmail.com*

# *РАЗВИТИЕ МОДЕЛИ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ ВО ВЬЕТНАМЕ В НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ*

**Аннотация**. *В преподавании иностранных языков геймификация – это применение элементов игры (game elements) в небоигровых контекстах. В обучении иностранным языкам геймификация включает в себя использование таких элементов, как баллы, таблицы лидеров, уровни, награды и задания, чтобы мотивировать учащихся. Геймификация – это не просто развлечение, но и возможность побудить учащихся к большему участию и долгосрочному участию в процессе обучения. Поэтому применение геймификации рассматривается как эффективная стратегия повышения интереса и взаимодействия студентов в процессе обучения. В статье будут подробно представлены преимущества, вызовы и рекомендации по применению геймификации в изучении иностранных языков на основе существующих исследований и опыта внедрения.*

**Ключевые слова**: *Инновации в методах; Геймификация; Повышение эффективности.*

***CAO Thi Tuong Khanh,***
*Faculty of Foreign Languages*
*of People's Security Academy*

# *DEVELOPMENT OF GAMIFICATION MODEL IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING IN VIETNAM TODAY*

**Annotation**. *In foreign language teaching, Gamification is the application of game elements to non-game contexts. In foreign language education, Gamification includes the use of elements such as scores, leaderboards, levels, rewards, and tasks to motivate learners. Gamification is not just entertainment but also offers the ability to motivate learners to participate more and commit longer in the learning process. Therefore, the application of Gamification is seen as an effective strategy to improve the interest and interaction of students in the learning process. The article will present details on the benefits, challenges, and recommendations of applying Gamification to foreign language learning, based on existing research and implementation practices.*

**Key words**: *Innovation of methods; Gamification; Improving efficiency.*

## 1. Постановка вопроса

В контексте современного образования во Вьетнаме в настоящее время мощное развитие технологий оказало глубокое влияние на методы обучения, особенно в области иностранных языков. Технологические инструменты, такие как приложения для изучения языков, платформы онлайн-обучения и мультимедийные материалы, открыли новые возможности для повышения качества преподавания. Однако учебная мотивация студентов является проблемой, требующей рассмотрения.

Для решения этой проблемы некоторые педагоги применили имитационные игры (Gamification) в онлайн-обучении, чтобы повысить интерес и улучшить результаты обучения. В сфере образования Gamification доказала свою способность повышать учебную мотивацию, улучшать взаимодействие и расширять возможности обучения. Игровые элементы, при правильном использовании, могут помочь студентам почувствовать себя более заинтересованными, что, в свою очередь, повышает успеваемость.

## 2. Обзор геймификации

1.1 Понимание геймификации

Геймификация – это концепция, которая уже не нова в таких областях, как бизнес, маркетинг, и в последнее время стала популярной в образовании. Карл Капп (2012) определяет геймификацию как использование игровых механик и мотивации в учебной и рабочей среде для поощрения поведения и повышения вовлеченности. Геймификация - это не просто игра. Вместо этого она использует элементы игрового дизайна для создания богатой учебной среды, где учащиеся могут

чувствовать себя востребованными и поощряемыми [1]. Такие элементы, как награды, таблицы лидеров, медали и системы рангов, помогают учащимся ощутить свой прогресс и побуждают их продолжать учиться.

В самом кратком понимании, геймификация (игрофикация) – это применение элементов, присутствующих в играх, в других областях для стимулирования интереса и привлечения учащихся. Другими словами, для создания энтузиазма и поощрения людей к достижению поставленных целей, деятельность в реальном мире разрабатывается на основе игр.

1.2. Элементы геймификации являются общими

Вызовы (Challenges): Вызовы могут быть в форме тестов, головоломок или задач, которые учащиеся должны выполнить, чтобы проверить свои знания.

Уровни (Levels): Уроки будут разработаны на разных уровнях, соответствующих этапам обучения.

Рейтинги (Leaderboards): Учащиеся будут ранжироваться на основе данных, совокупности баллов и достижений каждого человека [2]. Таблица лидеров покажет, кто «лидирует», и будет стимулировать учащихся стремиться к повышению своего рейтинга.

Награды (Rewards): Баллы и значки являются распространенными и полезными наградами. Кроме того, другими наградами могут быть скидки, купоны, подарочные карты, сертификаты или доступ к специальному контенту. Это повышает мотивацию учащихся, и они будут поддерживать высокий уровень взаимодействия.

Сотрудничество (Collaboration): Учащиеся могут быть разделены на группы для решения проблем, выполнения задач или достижения общей цели. Это также способствует развитию командного духа учащихся в целом.

## 3. Преимущества и ограничения применения геймификации в преподавании иностранных языков во Вьетнаме в настоящее время

2.1. Преимущества геймификации в изучении иностранных языков

– Повышение учебной мотивации и стимулирование духа конкуренции

Применение геймификации в обучении иностранным языкам помогает стимулировать нервный механизм дофамина, нейротрансмиттера, связанного с чувством веселья и счастья. Когда студенты получают баллы, значки или новые уровни, эта система вознаграждений создает волнение, помогая им связать обучение с положительным опытом. Это повышает внутреннюю мотивацию, побуждая учащихся проводить больше времени за изучением иностранного языка [3].

Кроме того, таблицы лидеров и системы вознаграждений помогают создать здоровый дух конкуренции. Учащиеся могут отслеживать свой прогресс по сравнению с коллегами, что побуждает их прилагать больше усилий для улучшения своих результатов. Когда студенты выполняют задание или набирают высокие баллы, они чувствуют себя успешными, что повышает их приверженность процессу обучения.

– Создание дружелюбной среды, расширение взаимодействия и сплоченности

Геймификация не только повышает учебную мотивацию, но и создает дружелюбную и сплоченную учебную среду. Такие мероприятия, как групповые задания, личные конкурсы и награды, помогают студентам больше сотрудничать, создавая взаимную поддержку в обучении. Изучение иностранного языка часто требует постоянного общения и практики, и геймификация помогает студентам чувствовать себя более комфортно при взаимодействии с учителями и друзьями, не боясь совершить ошибки.

– Содействие запоминанию и развитию гибких навыков

Одним из важных преимуществ геймификации является то, что она помогает студентам лучше запоминать знания. Игры с элементами повторения и задач помогают учащимся повторять словарный запас, грамматику и языковые навыки в более увлекательной форме. Когда студенты учатся через игру, они не только запоминают информацию, но и чувствуют себя комфортно, снижая давление при усвоении новых знаний.

Кроме того, геймификация также помогает студентам развивать многие важные навыки, такие как:

1. Навыки управления временем: Участвуя в заданиях с ограничением по времени, студенты учатся более эффективно распоряжаться своим временем.
2. Навыки критического мышления и решения проблем: Задания в форме задач помогают студентам логически мыслить, анализировать проблемы и находить решения.
3. Навыки командной работы: Совместная деятельность помогает студентам развивать навыки общения и эффективно работать с другими.

– Персонализация учебного опыта

У каждого студента свой уровень, скорость усвоения и стиль обучения. Геймификация позволяет персонализировать траекторию обучения посредством разработки уроков по уровням,

подходящим для каждого человека. Система может автоматически корректировать контент в зависимости от результатов и успеваемости студентов, помогая им не чувствовать себя перегруженными или скучающими.

Например, если студент быстро выполняет задание и получает высокие баллы, система может предложить более сложные задачи, чтобы помочь ему развить продвинутые навыки. И наоборот, если студент испытывает трудности, он может получить советы, помощь или дополнительные упражнения для улучшения своих знаний. Это создает более эффективную учебную среду по сравнению с традиционными методами обучения.

– Улучшение концентрации и поддержание интереса

Одной из самых больших проблем в обучении иностранным языкам является поддержание концентрации студентов. Геймификация помогает решить эту проблему, превращая каждое занятие в увлекательный и захватывающий опыт. Игры, задачи или миссии помогают студентам всегда чего-то ждать, избегая скуки и потери мотивации.

Кроме того, игровые элементы, такие как ограничение по времени, система ежедневных задач или долгосрочные цели, помогают студентам поддерживать интерес на протяжении всего процесса обучения. Когда изучение иностранного языка становится полным вызовов и наград путешествием, учащимся становится легче сохранять концентрацию.

– Снижение стресса и тревоги в обучении

Некоторые студенты могут испытывать беспокойство при изучении иностранного языка, особенно когда им приходится выступать перед классом или участвовать в мероприятиях по общению. Геймификация помогает снизить этот стресс, создавая благоприятную и непредвзятую учебную среду.

Когда студенты учатся через игру, они могут экспериментировать много раз, не опасаясь серьезных ошибок. Это помогает им чувствовать себя более комфортно при практике разговорной речи, письма или аудирования. Изучение иностранного языка больше не является сложной задачей, а становится приятным опытом, который помогает учащимся чувствовать себя более уверенно при использовании языка на практике.

3.2. Ограничения геймификации в обучении иностранным языкам во Вьетнаме

Несмотря на многочисленные существенные преимущества, геймификация в обучении иностранным языкам по-прежнему имеет ряд ограничений и проблем. Выявление этих ограничений помогает преподавателям разработать подходящую стратегию для преодоления и оптимизации применения геймификации в обучении.

– Ограничения в технологической инфраструктуре

Одной из самых больших проблем при внедрении геймификации в обучение иностранным языкам является зависимость от технологической платформы. Не все университеты или языковые центры имеют возможность инвестировать в системы онлайн-обучения (LMS), программное обеспечение для поддержки обучения или приложения, интегрирующие игровые элементы.

В районах со сложными экономическими условиями или когда у студентов нет необходимого технологического оборудования, внедрение геймификации может стать серьезным препятствием. Даже при наличии инфраструктуры такие проблемы, как нестабильное сетевое соединение, ограничения пропускной способности или неоптимизированное программное обеспечение, могут повлиять на качество обучения студентов.

– Недостаток навыков и опыта в разработке геймификации

Разработка курса иностранного языка на основе геймификации требует не только педагогических знаний, но и понимания принципов игрового дизайна (game design). Преподаватели должны знать, как сочетать игровые элементы, такие как системы баллов, таблицы лидеров, награды и испытания, чтобы они соответствовали целям обучения.

Однако многие преподаватели не имеют достаточной подготовки в области геймификации, что приводит к неэффективному применению. Без четких инструкций студенты могут чувствовать, что игровые элементы носят лишь формальный характер и не приносят реальной пользы в изучении иностранного языка.

– Высокая стоимость разработки и внедрения

Интеграция геймификации в обучение иностранным языкам требует значительных затрат, от разработки технологической платформы до создания интерактивного учебного контента. Образовательным организациям необходимо инвестировать в специализированное программное обеспечение, разрабатывать игры или приобретать лицензии на существующие приложения.

Кроме того, необходимо учитывать затраты на обслуживание и обновление системы. Без долгосрочного бюджета внедрение геймификации может быть прервано или не достигнет ожидаемой эффективности.

– Негативная реакция со стороны учащихся

Хотя геймификация может создать мотивацию для многих студентов, не всем нравится или комфортно с этой формой обучения. Некоторые учащиеся могут испытывать давление из-за необходимости конкурировать в таблице лидеров или не испытывают интереса к виртуальным наградам, таким как значки и баллы.

Кроме того, если геймификация разработана недостаточно тщательно, это может привести к тому, что студенты будут слишком сосредоточены на «сборе баллов», вместо того чтобы реально улучшать свои языковые навыки. Это может привести к психологии обучения для галочки, что лишает основной ценности изучение иностранного языка.

– Трудности в оценке эффективности обучения

Хотя геймификация может повысить уровень вовлеченности студентов, измерение степени улучшения навыков иностранного языка остается сложной задачей. В настоящее время не существует комплексных исследований, доказывающих прямую связь между геймификацией и долгосрочной эффективностью обучения.

Более того, результаты обучения студентов зависят не только от игровых элементов, но и от многих других факторов, таких как стиль обучения, базовый уровень и личная мотивация. Поэтому оценка эффективности геймификации должна сочетать в себе различные методы, а не основываться исключительно на данных из геймифицированной системы.

## 4. Рекомендации по эффективному использованию геймификации в обучении иностранным языкам.

Во-первых, выбор подходящих платформ и инструментов.

Преподавателям необходимо выбирать геймифицированные платформы и инструменты, соответствующие инфраструктуре и возможностям доступа студентов. Некоторые популярные инструменты, поддерживающие геймификацию в обучении иностранным языкам, включают Kahoot, Duolingo, Quizizz, Classcraft, Moodle с плагинами геймификации. Университетам следует инвестировать в системы управления обучением (LMS) со встроенными игровыми элементами для обеспечения единообразия и простоты использования.

Во-вторых, разработка геймификации в соответствии с целями обучения.

Геймификация - это не просто «игра ради удовольствия», ее необходимо разрабатывать таким образом, чтобы она напрямую поддерживала процесс обучения. Такие элементы, как «таблицы лидеров», «бонусные баллы», «значки», «групповые задачи», должны быть целенаправленно интегрированы в урок, чтобы помочь учащимся улучшить свои навыки аудирования, говорения, чтения и письма [4]. Следует избегать разработки геймификации, ориентированной исключительно на баллы и рейтинги, что может привести к тому, что учащиеся будут гнаться за достижениями, а не реально улучшать свои языковые навыки.

В-третьих, обеспечение баланса между внешней и внутренней мотивацией

Геймификация должна сочетать внешнюю мотивацию (награды, значки, баллы) с внутренней мотивацией (любопытство, радость от обучения). Например, помимо награждения учащихся, набравших высокие баллы, можно разрабатывать учебные мероприятия, в которых главной наградой является интересный опыт и личный прогресс.

В-четвертых, персонализация опыта обучения

Учащиеся имеют разные стили обучения, поэтому геймификацию следует разрабатывать с учетом индивидуальных особенностей, позволяя учащимся выбирать способы участия, соответствующие их предпочтениям. Например: разрешить студентам выбирать задания по уровню или по любимому типу упражнений (игра в слова, задание на говорение, мини-игра на произношение) [5].

В-пятых, избежание создания ненужного давления на учащихся

Некоторые студенты могут испытывать давление, если геймификация ориентирована только на конкуренцию, таблицы лидеров или баллы. Чтобы снизить давление, преподаватели могут создавать приватные таблицы лидеров (отображающие только личный прогресс, а не публичное сравнение). В то же время разрабатывайте индивидуальные цели обучения, а не оценивайте, основываясь только на конкуренции с другими.

## 5. Заключение

Несмотря на то, что геймификация приносит много преимуществ в обучении иностранным языкам, она также имеет ограничения и проблемы, которые необходимо преодолеть. Чтобы эффективно применять геймификацию, преподавателям необходимо тщательно подготовиться, инвестировать в разработку разумных уроков и сбалансированно сочетать традиционные методы обучения с игровыми элементами. Выбирая подходящие инструменты, разрабатывая разумный контент, создавая устойчивую мотивацию и постоянно совершенствуясь, геймификация может стать мощным вспомогательным методом повышения эффективности преподавания и изучения иностранных языков во Вьетнаме.

### Список литературы:

[1] Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 9-15. doi:10.1145/2181037.2181040

[2] Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., &

Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. Computers & Education, 63, 380-392. doi:10.1016/j.compedu.2012.12.020

[3] Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. ACM Computers in Entertainment, 1(1), 20-29. doi:10.1145/950566.950595

[4] Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work?--A literature review of empirical studies on gamification. 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025-3034. doi:10.1109/HICSS.2014.377

[5] Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Wiley.

**Spisok literatury:**

[1] Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 9-15. doi:10.1145/2181037.2181040

[2] Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. Computers & Education, 63, 380-392. doi:10.1016/j.compedu.2012.12.020

[3] Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. ACM Computers in Entertainment, 1(1), 20-29. doi:10.1145/950566.950595

[4] Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work?--A literature review of empirical studies on gamification. 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025-3034. doi:10.1109/HICSS.2014.377

[5] Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Wiley.

