

## Геймификация как средство развития гибких навыков и креативного мышления при обучении иностранному языку

## Gamification as a means of developing soft skills and creating thinking in the teaching of a foreign language

### Авторы статьи

**Габдуллина Алсу Шарифуллаевна,**  
старший преподаватель Высшей школы лингводидактики  
и перевода Гуманитарного института ФГАОУ ВО «Санкт-Пе-  
тербургский политехнический университет Петра Вели-  
кого», г. Санкт-Петербург, Российская Федерация  
conlimon@yandex.ru  
ORCID: 0000-0002-6239-1583

**Рубцова Анна Владимировна,**  
доктор педагогических наук, профессор, директор  
Высшей школы лингводидактики и перевода Гумани-  
тарного института ФГАОУ ВО «Санкт-Петербургский  
политехнический университет Петра Великого»,  
г. Санкт-Петербург, Российская Федерация  
rubtsova\_av@spbstu.ru  
ORCID: 0000-0002-0573-0980

### Authors of the article

**Alsu Sh. Gabdullina,**  
Senior Lecturer, Higher School of Linguodidactics and Trans-  
lation, Institute of the Humanities, Peter the Great St. Pe-  
tersburg Polytechnic University, Saint-Petersburg, Russian  
Federation  
conlimon@yandex.ru  
ORCID: 0000-0002-6239-1583

**Anna V. Rubtsova,**  
Doctor of Pedagogic Sciences, Professor, Director of the  
Higher School of Linguodidactics and Translation, Institute  
of the Humanities, Peter the Great St. Petersburg Polytech-  
nic University, Saint-Petersburg, Russian Federation  
rubtsova\_av@spbstu.ru  
ORCID: 0000-0002-0573-0980

### Конфликт интересов

Конфликт интересов не указан

### Conflict of interest statement

Conflict of interest is not declared

### Для цитирования

Габдуллина А. Ш., Рубцова А. В. Геймификация как  
средство развития гибких навыков и креативного  
мышления при обучении иностранному языку // Научно-методический электронный журнал «Кон-  
цепт». – 2024. – № 02. – С. 1–12. – URL: [https://e-  
koncept.ru/2024/241013.htm](https://e-koncept.ru/2024/241013.htm) DOI 10.24412/2304-120X-  
2024-11013

### For citation

A. Sh. Gabdullina, A. V. Rubtsova, Gamification as a means  
of developing soft skills and creating thinking in the teach-  
ing of a foreign language // Scientific-methodological elec-  
tronic journal "Koncept". – 2024. – No. 02. – P. 1–12. –  
URL: <https://e-koncept.ru/2024/241013.htm> DOI:  
10.24412/2304-120X-2024-11013

Поступила в редакцию <i>Received</i>	30.10.23	Получена положительная рецензия <i>Received a positive review</i>	25.12.23
Принята к публикации <i>Accepted for publication</i>	25.12.23	Опубликована <i>Published</i>	29.02.24



**Аннотация**

Одним из инновационных подходов является геймификация, которая представляет собой применение игровых элементов в учебном процессе с целью повышения мотивации и результативности обучения. Важно отметить, что помимо освоения иностранного языка современная методика обучения также акцентирует внимание на развитии креативного мышления и гибких навыков, способных укрепить умение студентов адаптироваться к разнообразным языковым ситуациям. Данная статья посвящена анализу понятия геймификации в образовании и влияния геймификации как средства развития гибких навыков и креативного мышления при обучении иностранному языку. В рамках исследования были определены методология и подходы к проведению исследования. Актуальность работы заключается в необходимости применения геймификации в современном образовании, которое ставит перед собой задачу подготовки студентов к решению сложных, нестандартных задач и требует развития гибких навыков и креативного мышления. Цель нашего исследования – проанализировать задания на способность развития гибких навыков у студентов. На этапе анализа результатов был проведен комплексный анализ прогресса участников, включая как количественные, так и качественные аспекты их языковых навыков. В результате этого анализа было выявлено, что использование геймификации позитивно влияет на развитие гибких навыков и способности к креативному мышлению. Участники экспериментальной группы, занимавшиеся с применением геймификации, продемонстрировали более высокий уровень креативности и гибкости мышления в сравнении с традиционными методами обучения. Геймификация была рассмотрена как подход к обучению иностранному языку для улучшения качества и уровня владения иностранным языком и мотивации студентов. Результаты исследования указывают на потенциал геймификации как эффективного инструмента для стимулирования интереса и активности студентов в образовательном процессе. Анализ также подчеркивает важность гибких навыков и креативного мышления при изучении иностранного языка, что делает геймификацию ценным инструментом для их развития. Статья имеет теоретическую и практическую значимость, установлено, что геймификация в обучении иностранному языку расширяет теоретические рамки психологических аспектов обучения. Геймификация способствует развитию креативного мышления и гибких навыков путем применения игровых заданий и решения нестандартных задач, что позволяет развить профессиональные качества и создать эффективные коммуникации. Внедрение геймификации в учебный процесс является эффективным образовательным элементом для образовательных учреждений и педагогов. Таким образом, использование геймификации не только обогащает образовательный опыт, но и обеспечивает плодотворное воздействие на формирование ключевых компетенций, необходимых для успешного овладения иностранным языком.

**Abstract**

Gamification is one of the innovative approaches, which is the use of game elements in the educational process in order to increase motivation and learning effectiveness. It is important to note that in addition to mastering a foreign language, modern teaching methods also focus on the development of creative thinking and flexible skills that can improve students' ability to adapt to a variety of language situations. This article is devoted to the analysis of the concept of gamification in education and the influence of gamification as a means of developing soft skills and creative thinking when teaching a foreign language. As part of the work, the methodology and approaches to conducting the research were determined. The relevance of the study lies in the need to use gamification in modern education, which sets itself the task of preparing students to solve complex, non-standard problems and requires the development of soft skills and creative thinking. The purpose of our study was to analyze tasks on the potential to develop soft skills in students. During the results analysis phase, a comprehensive analysis of the participants' progress was carried out, including both quantitative and qualitative aspects of their language skills. It was found out that the use of gamification has a positive effect on the development of soft skills and the ability to think creatively. Participants in the experimental group who studied using gamification demonstrated a higher level of creativity and flexibility of thinking compared to traditional teaching methods. Gamification has been considered as a foreign language teaching approach to improve the quality and level of foreign language proficiency and student motivation. The results of the study demonstrate the potential of gamification as an effective tool for stimulating student interest and activity in the educational process. The analysis also highlights the importance of soft skills and creative thinking for learning a foreign language, making gamification a valuable tool for their development. The article has theoretical and practical significance; it has been found that gamification in teaching a foreign language expands the theoretical framework of the psychological aspects of learning. Gamification contributes to the development of creative thinking and flexible skills through the use of game tasks and solving non-standard problems, which allows you to develop professional skills and create effective communications. The introduction of gamification into the educational process is an effective educational element for educational institutions and teachers. Thus, the use of gamification not only enriches the educational experience, but also provides a fruitful impact on the formation of key competences necessary for successful learning of a foreign language.

**Ключевые слова**

геймификация, гибкие навыки, креативное мышление, обучение иностранному языку

**Key words**

gamification, soft skills, creative thinking, teaching of a foreign language

**Благодарности**

Авторы выражают благодарность Санкт-Петербургскому политехническому университету Петра Великого (СПбПУ) за возможность провести исследование.

**Acknowledgements**

The authors express their gratitude to Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University (SPbPU) for the opportunity to conduct research.

## Введение / Introduction

Сегодня образование требует внедрения новых методов в связи с появлением новых реалий в системе образования. Одним из таких инновационных подходов является геймификация. Понятие «геймификация» в образовании появилось еще в начале 2000-х. Однако активное использование геймификации в процессе обучения иностранному языку началось относительно недавно, когда педагоги и методисты отметили уникальную способность геймификации в развитии гибких навыков и креативного мышления студентов в процессе освоения иностранного языка. С началом интеграции IT-технологий в нашу жизнь геймификация образования начала развитие как отдельный подход методики обучения. Это позволило пересмотреть роль игр в образовательных процессах и мотивировать студентов, которые выросли на играх, к обучению различным дисциплинам, в том числе иностранному языку. Геймификация представляет собой мощный инструмент, где игровые элементы и правила применяются в неигровых контактах с целью развития креативного мышления, гибких навыков, умения студентов адаптироваться к разнообразным языковым ситуациям [1].

Игровые задания зачастую требуют от студентов поиска нестандартных решений и анализа ситуации. При применении геймификации в обучении иностранному языку особенно важно владеть нестандартным подходом в коммуникации, который играет существенную роль в развитии уровня владения иностранным языком, формировании гибких навыков, которые оказывают положительное воздействие при адаптации к разнообразным ситуациям в реальной жизни [2].

## Обзор литературы / Literature review

Как мы упоминали ранее, термин «геймификация» был применен в начале 2000-х, тогда данный термин исследовали в контексте создания компьютерных игр. К 2010 году геймификация применялась в двух научных сферах: при разработке образовательных компьютерных программ и игр и создании методов для увеличения мотивации в образовательном процессе. В своей монографии американский педагог М. Поренски отмечает, что геймификация помогает трансформировать учебный процесс из традиционно-привычного в познавательный путем введения элементов игры, что позволяет стимулировать учебную активность и способствует более эффективному усвоению материала [3].

Вслед за Поренски К. Капп утверждает, что геймификация представляет собой применение игровых элементов с целью привлечения студентов в учебный процесс, повышения мотивации и активизации обучения [4].

Дж. МакГонигал в своих работах фокусируется на влиянии геймификации на психологические аспекты студентов. Автор говорит о том, что применение игровых элементов в процессе обучения помогает создать комфортную среду, снимает стресс и тревожность. Она утверждает, что в отличие от традиционных занятий, где студент боится совершить ошибку и испытывает стресс, при игровых условиях он не так сильно опасается потерпеть неудачу [5]. При погружении в игровые задания студент входит в определенное психологическое состояние эйфории и полностью поглощен игрой.

Согласно М. Р. Кармовой, геймификация представляет собой мощный инструмент для обучения и развития навыков. Интеграция геймификации в обучение иностранному языку создает структурированные и познавательные занятия, которые не только привлекают внимание студентов, но и способствуют более глубокому и продуктивному усвоению иностранного языка [6].

Такие авторы, как В. В. Певзнер, В. И. Погорелов и Д. А. Шуклин, утверждают, что геймификация способствует глубокому погружению в языковую среду. Применение игровых заданий, а именно: ролевых игр, кейсов, и т. д. – помогает студентам развить навыки понимания и самовыражения на иностранном языке [7].

По мнению О. В. Орловой, частичное внедрение ролевых игр в процесс обучения сохраняет чувство реальности, при этом не превращает учебный процесс в развлекательную игру [8]. С помощью использования геймификации студенты ставят перед собой реальные задачи и решают реальные проблемы, что увеличивает эффективность при обучении и достижении лучших результатов. Применение геймификации в высшем учебном заведении стоит проводить частично, не забывая про основную цель – обучение. Не стоит превращать обучение в постоянную игру. Необходимо использовать геймификацию для вовлечения студентов в процесс получения знаний с помощью игровых тактик [9].

Следует отметить, что игровые задания способствует развитию у студентов коммуникативной компетенции, формированию грамматических и лексических навыков, а также умения использовать языковые конструкции [10]. Студенты активно применяют свои языковые знания и навыки для взаимодействия и обмена информацией.

Так, Е. В. Евплова считает, что геймификация не только повышает интерес и мотивацию у студентов, но и активно развивает языковые компетенции, креативное и логическое мышление, гибкие навыки, без которых невозможно добиться конкурентного преимущества в современном мире [11].

Как отмечают Р. Н. Ландерс, К. Н. Бауэр и другие, применение геймификации с целью повышения мотивационной составляющей творческого процесса обучения иностранному языку имеет прямое влияние на степень участия студентов на занятии, эмоциональный аспект обучения студентов [12] и развитие креативности [13].

Согласно Л. К. Раицкой, применение геймификации при обучении иностранному языку с акцентом на развитии креативности и гибких коммуникативных навыков способствует переносу внимания на личностное развитие и созданию индивидуального учебного маршрута для каждого студента [14]. Гибкие навыки способствуют выстраиванию деловых отношений и коммуникаций, расширяют круг общения и кругозор студента. По сути, гибкие навыки позволяют развивать профессиональные качества и создавать эффективные коммуникации.

Стоит вспомнить о концепции «Компетенции 4К», которая включает в себя важные базовые компетенции, такие как коммуникации, креативность, командная работа и креативность. Эти навыки имеют универсальную и междисциплинарную значимость.

Цель изучения дисциплины «Иностранный язык в профессиональной коммуникации» в высших учебных заведениях состоит в формировании общих компетенций, которые связаны с гибкими навыками, например: развитие коммуникативной компетенции для межличностного и межкультурного взаимодействия; применение теоретических знаний для генерации новых, креативных идей [15]. М. Армстронг выделяет следующие гибкие навыки: взаимодействие, уверенность, энтузиазм, креативность, способность принимать решения, сотрудничество, гибкость и адаптивность, а также другие не менее важные умения и навыки [16]. Перечисленные гибкие навыки можно развить при создании творческой среды, где студенты работают коллективно [17]. Это позволяет студентам обмениваться новыми идеями, эффективно взаимодействовать со смежными специальностями и развить межличностное общение [18]. И все это на иностранном языке!



Геймификация, которая применяется в образовании, может значительно способствовать развитию гибких навыков. Например, *адаптивность*, которая позволяет студентам разбираться с разными игровыми ситуациями и задачами на иностранном языке, требуя от учащегося быстро адаптироваться к изменениям и реагировать на них. Внедрение геймификации в процесс обучения иностранной устной речи также способствует формированию адаптивных и устойчивых навыков у студентов. По мере продвижения по курсу они сталкиваются с различными вызовами и уровнями сложности при общении на иностранном языке. Преодолевая эти трудности и адаптируясь к новым ситуациям, студенты развивают настойчивость и навыки, которые могут быть полезными в реальных жизненных ситуациях [19].

Кроме того, *решение проблем* в игровых заданиях представляет собой головоломки, которые требуют творческого и нестандартного мышления. Это способствует развитию навыков решения проблем и поиску альтернативных путей достижения целей на иностранном языке.

Геймификация также способствует развитию *критического мышления*. Для внедрения критического мышления в современную систему образования наилучшим способом становится интеграция геймификации в процесс обучения иностранному языку. Этот метод идеально сочетает в себе развитие навыков критического мышления по профильным дисциплинам [20]. Студенты анализируют информацию, выделяют ключевые аспекты и принимают обоснованные решения, которые полезны не только в обучении иностранному языку, но и в повседневной жизни.

Умения решать проблемы и развивать критическое мышление наиболее эффективно развиваются через использование игровых технологий и активных методов обучения [21]. Следовательно, применение геймификации как самостоятельного подхода к обучению предоставляет адекватные решения для развития навыков и компетенций.

Помимо всего прочего, геймификация стимулирует развитие *креативного мышления*, а именно проявление себя в нестандартных сценариях и задачах, которые требуют от студентов творческого мышления и нахождения необычных решений. Креативность, несомненно, является ценным и важным аспектом для каждого студента. С одной стороны, она представляет собой универсальный эволюционный фактор, а с другой стороны, это индивидуальный потенциал, который позволяет студентам не только решать проблемы и адаптироваться к новым ситуациям, но также активно изменять свое окружение, свою жизнь и свое будущее [22]. Креативное мышление заключается в тонком и широком восприятии уже существующей информации, способности находить новые ассоциации с помощью своего опыта, знаний и воображения. И наконец, продукт креативного мышления может быть представлен другими людьми через органы чувств и коммуникации.

В своей работе М. А. Холодная анализирует креативность как одну из разновидностей интеллектуальных способностей наряду с конвергентными способностями, обучаемостью и познавательными стилями. Она определяет креативность как способность генерировать множество уникальных идей в неструктурированных ситуациях [23].

Применение креативности в обучении иностранному языку играет ключевую роль в формировании речевой культуры человека. Как подчеркивает Е. Ф. Тарасова, языка и культуры тесно взаимосвязаны. Непосредственное выражение языка – культурный объект, и через него проявляются языковые и коммуникативные способности человека [24].

Согласно Е. А. Земской, креативная способность ярко проявляется в разговорной речи [25]. В своих работах она подтверждает независимость устной речи от системы

функциональных стилей и подчеркивает существование уникальной устной нормы. Ее исследования впервые сосредоточиваются на креативном и спонтанном процессе словообразовании в устной речи, аргументируя важность изучения устного словообразования для понимания общих языковых законов.

Геймификация как инновационный подход может быть великолепным инструментом для стимулирования креативности. Геймификация может превратить процесс обучения в увлекательную игру, что способствует более яркому раскрытию лингвистической креативности студента [26].

Через геймификацию можно создавать интересные и вдохновляющие задания, которые побуждают студентов к более выразительной и оригинальной разговорной речи.

Геймификация в обучении иностранному языку вдохновляет студентов на разработку *новых идей* и поощряет их к изучению иностранного языка. Применение элементов игры в процессе обучения не только способствует увлекательному обучению, но также развивает у студентов ответственность за предложенные идеи. В контексте игровых сценариев и задач студенты могут быть более творческими и инновационными в использовании иностранного языка. Они могут предлагать свои решения, создавать диалоги, что способствует развитию их языковых навыков и собственной креативности [27].

Геймификация в обучении иностранному языку стимулирует студентов к размышлениям, созданию собственных выразительных выражений и новых идей, что является важным элементом обогащения их языкового опыта.

Таким образом, геймификация в обучении иностранному языку поощряет развитие гибких навыков и креативного мышления, помогает выпускникам лучше подготовиться к современным вызовам и требованиям рынка труда, где способность к адаптации и творчеству становится все более ценным навыком.

#### **Методологическая база исследования / Methodological base of the research**

Проанализировав методическую литературу и исследования М. Поренски, К. Каппа, Дж. МакГонигал, М. Р. Кармовой, О. В. Орловой, Е. В. Евпловой и других, мы пришли к выводу, что формирование гибких навыков и креативного мышления студентов посредством геймификации не только привносит элементы развлечения в обучение, но и активно способствует усвоению материала через игровые техники.

Игровые техники, такие как задания с различным уровнем сложности, баллы, рейтинги и соревнования, создают стимул и мотивацию к активному и постоянному самосовершенствованию студента. Это самосовершенствование особенно важно при обучении иностранному языку, когда интерес и участие играют ключевую роль в эффективном овладении языковыми навыками.

Для проведения комплексного анализа, который направлен на эффективность развития гибких навыков и креативного мышления при обучении иностранному языку посредством геймификации, был отобран комплекс заданий, подобрана группа студентов II курса экономического направления Санкт-Петербургского политехнического университета Петра Великого (СПбПУ). Группа состояла из 17 человек, возраст от 19 до 21 лет, которая была поделена на контрольную группу (8 человек) и экспериментальную группу (9 человек). Средний уровень учащихся В1-В2.

Исследование включало в себя сравнительный анализ двух подгрупп студентов: экспериментальной, которая обучалась иностранному языку при использовании геймификации, и контрольной, где использовалась традиционная методика. Данное исследование было проведено для анализа и определения влияния геймификации на развитие гибких навыков у студентов.

**Результаты исследования / Research results**

Нами был проведен анализ и отобраны существующие игровые задания, которые были нацелены на образовательный процесс. Данные игровые задания были отобраны по формату и уровню сложности. Студенты сталкивались с ситуацией, когда им требовалось немедленно реагировать на сообщение на иностранном языке. Студенты также должны были адаптироваться к языковым нормам и корректно передавать свои мысли и идеи.

Подбор игровых заданий для проверки знаний экспериментальной группы также являлся важным компонентом. Стоит отметить, что целью этих упражнений было не исключить освоение языковых навыков и переместить акцент на развитие креативного мышления и гибких навыков, а, согласно программе, пройти обучение по иностранному языку, то есть интегрировать геймификацию в традиционный метод обучения, не потеряв основную задачу при обучении иностранному языку.

Наше исследование включало комплекс следующих упражнений:

- «Игровые карточки». Студенты использовали карточки со словами/фразами с просьбой объяснить значение каждой карточки на английском языке без использования переводчиков или словарей. Это требовало от студентов быстрого применения языковых навыков и стимулировало критическое мышление для точной передачи значений.

- «Квест». Студенты задавали вопросы и отвечали на них, используя иностранный язык. Задача студентов была собрать как можно больше информации от других участников игры. Это не только развивало навыки общения, но и требовало адаптации к различным ситуациям, стимулируя применение умения решать проблемы ходе общения.

- «Соревнование». Студенты отвечали на вопросы и аргументировали свои ответы. Они должны были быть готовы к дополнительным вопросам и должны были уверенно отвечать на них на иностранном языке. Данное задание развивало критическое мышление, требовало уверенности в использовании иностранного языка.

- «Игровая ситуация». Студенты по очереди задавали вопросы и отвечали на них на иностранном языке. Вопросы могли быть связаны с конкретными темами или быть более общими. Целью игры являлось развитие спонтанного иноязычного общения, где студенты выражали свои мысли на иностранном языке мгновенно. Данное упражнение способствовало развитию спонтанной иноязычной речи, что требовало адаптации к различным темам и поощряло выражение собственных мыслей на иностранном языке, что способствовало развитию креативному мышлению и созданию новых идей.

Студенты экспериментальной группы активно применяли свои знания для поиска информации, аргументации и выражения собственных мыслей. Они также развивали навыки быстрого реагирования и адаптации к различным языковым контекстам. В то же время студенты контрольной группы не проявляли активной вовлеченности в учебный процесс в связи с тем, что их обучение, как правило, ориентировалось на лекции или учебники, что привело к ограниченной интерактивности. Обучение проводилось однообразно и монотонно, что, как было замечено, не повышало интереса и мотивации у студентов к изучению языка из-за отсутствия интересных заданий. На занятиях у контрольной группы использовались упражнения, не связанные с реальными ситуациями, в которых студенты могли бы использовать язык. Традиционное обучение не уделяло внимания развитию гибких навыков, таких как адаптация и решение проблем, у студентов контрольной группы.

Целью нашего исследования было проанализировать задания на способность развития гибких навыков у экспериментальной группы при использовании геймификации, а также понять, насколько геймификация помогает развить креативное мышление, адаптацию студентов к новым ситуациям и решению проблем. В рамках проведения исследования студенты столкнулись с неожиданными ситуациями, задачами, которые требовали принятия быстрого решения. Студенты объединялись в команды, группы, распределяли роли и коллективно решали проблемы, сложные задачи. Данный опыт, по нашему мнению, показал способность развить навыки работы в коллективе, умения быстро адаптироваться к новым ситуациям, умения слушать друг друга и учитывать мнение своих коллег.

Опираясь на утверждение В. Хилла и К. Б. Кнутцена о развитии креативного мышления посредством геймификации [28], мы выявили необходимость поиска нестандартных решений задач, придумывая стратегии и решения.

Студентам экспериментальной группы приходилось выходить за рамки стандартных способов действий, экспериментировать и находить новые пути решения, что, безусловно, способствовало развитию креативного мышления. Студенты находили новые языковые конструкции и пробовали различные модели общения на иностранном языке. Это давало возможность самовыражаться и применять свое креативное мышление в различных ситуациях.

На протяжении четырех месяцев обе группы посещали занятия по иностранному языку. В контрольной группе применялись традиционные методы обучения, в то время как экспериментальная группа обучалась иностранному языку посредством геймификации с отобранными заданиями.

Важно подчеркнуть, что упражнения не ограничены контролем учебного материала или преподавателем. Они направлены на развитие критического мышления, умений решать проблемы, адаптироваться к различным темам и предлагать новые идеи. В данном контексте внимание студентов акцентировалось на интеграции обсуждаемых проблем, личного опыта и их повседневных задачах.

В процессе и по окончании занятий были собраны данные о работе и результатах студентов контрольной и экспериментальной групп. Оценивание было записано для последующего анализа. Основываясь на базовых критериях [29, 30], мы выделили критерии для оценивания развития креативного мышления и гибких навыков студентов: мотивация, участие на занятиях, эффективность обучения, коллаборация и коммуникация с друг другом, адаптация к новым ситуациям, саморегуляция и анализ.

№	Критерии	Контрольная группа	Экспериментальная группа
1	Мотивация	У студентов наблюдалась обычная степень мотивации, свойственная традиционному учебному процессу	Студенты проявляли гораздо больший интерес к учебному процессу благодаря применению игровых элементов, таких как баллы, награды и рейтинги
2	Участие на занятиях	Уровень активности соответствовал обычному подходу к изучению языка	Использование игровых задач и соревнований стимулировало студентов активно применять языковые навыки в разнообразных ситуациях, развивая тем самым их гибкость и креативное мышление
3	Эффективность обучения	Студенты достигали типичных результатов в освоении материала, что было характерно для стандартных методов обучения	Геймификация способствовала более глубокому усвоению материала, так как студенты были вынуждены решать нестандартные языковые задачи, что требовало креативного подхода



4	Коллаборация и коммуникация	Отсутствие групповых и кооперативных заданий не способствовало развитию коммуникационных навыков и сотрудничества	Задания, связанные с командной работой и обменом информацией, помогли студентам развивать навыки сотрудничества и эффективного общения на иностранном языке
5	Адаптация к новым ситуациям	Студенты проявляли более ограниченную способность адаптироваться к новым языковым ситуациям	Применение геймификации способствовало развитию способности студентов к быстрой адаптации к различным языковым ситуациям и нестандартным контекстам
6	Саморегуляция и анализ	Отсутствие стимула в виде игровых механизмов не стимулировало студентов к более активной саморегуляции и анализу своего обучения	Студенты стали более осознанно подходить к своему обучению, анализировать свои успехи и ошибки, что содействовало формированию гибких стратегий обучения

Таким образом, сопоставив анализ результатов контрольной и экспериментальной групп, мы выявили эффективность применения геймификации в развитии гибких навыков и креативного мышления при обучении иностранному языку. Геймификация при обучении иностранному языку предоставляет более динамичное и интерактивное обучающее окружение, способствуя не только развитию языковых навыков, но и лучшей адаптации к реальным обстоятельствам.

### Заключение / Conclusion

Применение геймификации в обучении иностранному языку позволяет не только усовершенствовать обучение, но и развить у студентов гибкие навыки и креативное мышление, которые позволяют обучающимся применять иностранный язык как средство не только общения, но и воплощения своих креативных идей.

Геймификация позволяет использовать разнообразные игровые задачи и сценарии, которые требуют применения иностранного языка для достижения целей, способствует развитию адаптивности, творчества, способности быстро приспосабливаться к новым ситуациям. Задания, такие как ролевые игры, создание собственных историй на иностранном языке или решение нестандартных задач, стимулируют студентов искать нестандартные решения и развивать свою креативность.

С помощью креативного мышления студенты могут выразить свои идеи и мысли на иностранном языке с использованием оригинальных образов, метафор и структур. Помимо всего прочего, геймификация создает учебную атмосферу, где студенты могут смело экспериментировать с языком, играть с выражениями и находить новые способы выражать свои мысли, развивая при этом не только языковые навыки, но и способность к творчеству.

### Ссылки на источники / References

1. Прач Н. А. Возможности и опасности геймификации учебного процесса // Мастерство. – 2017. – 1(10). – URL: <http://ripo.unibel.by/index.php?id=2741>
2. Никитин С. И. Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе // Молодой ученый. – 2016. – № 9(113). – С. 1159–1162.
3. Maskeliunas R., Damasevicius R., Lethin C. et al. Serious Game iDO: Towards Better Education in Dementia Care // Information. – 2019. – 10. – 355 p.
4. Kapp K. M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. – John Wiley & Sons, 2012. – 365 p.
5. McGonigal J. Reality is broken: why games make us better and how they can change the world. – New York: Penguin Publishing Group, 2011. – 398 p.

6. Кармова М. Р. «Геймифицируй», или Почему современному образованию нужны игры (на примере студентов, обучающихся по направлениям «Социология» и «Политология») // Гуманитарные науки. Вестник Финансового университета. – 2020. – № 1. – С. 46–50.
  7. Певзнер В. В., Погорелов В. И., Шуклин Д. А. Некоторые особенности применения геймификации в процессе обучения // Проблемы современного образования. – 2016. – № 2. – С. 98–101.
  8. Орлова О. В., Титова В. Н. Геймификация как способ организации обучения // Вестник ТГПУ. – 2015. – № 9 (162). – С. 60–64.
  9. Wiggins B. E. An Overview and Study on the Use of Games, Simulations, and Gamification in Higher Education // International Journal of Game-Based Learning. – 2016. – Vol. 6. – № 1. – P. 18–29.
  10. Ильинова Е. В. Использование коммуникативного метода (игр) при обучении иностранному языку // Научные труды Кубанского государственного технологического университета. – 2015. – № 11. – С. 338–343.
  11. Евплова Е. В. Геймификация как средство повышения мотивации к обучению // Одинцовские чтения. – М., 2013. – С. 194–196.
  12. Landers R. N., Bauer K. N., Callan R. C., Armstrong M. B. Psychological theory and the gamification of learning // The Wiley Handbook of Learning Technology. – Wiley, 2017. – P. 169–192. – URL: [https://www.researchgate.net/publication/318656636\\_Psychological\\_Theory\\_and\\_the\\_Gamification\\_of\\_Learning](https://www.researchgate.net/publication/318656636_Psychological_Theory_and_the_Gamification_of_Learning)
  13. Палий Н. С. Геймификация как экономический инструмент // Менеджер. – 2020. – № 2(92). – С. 90–95.
  14. Раицкая Л. К., Тихонова Е. В. Soft skills в представлении преподавателей и студентов российских университетов в контексте мирового опыта // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Психология и педагогика. – 2018. – Т. 15. – № 3. – С. 350–363.
  15. Deming J. D. The Value of Soft Skills in the Labor Market // The Reporter. – 2017. – № 4. – P. 4–6.
  16. Armstrong M. N. Teaching Soft Skills in a Hard World. – L.: Rowman & Littlefield, 2019. – 119 p.
  17. Parjanen S., Mirva H. Innotin Game Supporting Collective Creativity in Innovation Activities // Journal of Business Research. – 2019. – P. 26–34.
  18. Al-Matari Ali. Gamification and it is Impact on Developing Creative Thinking Skills. – Philippine. Conference: International Educator's Summit on E-Learning and Innovative Pedagogies April 28–30, 2021. – 25 p.
  19. Василиженко М. В., Коротков Е. А., Мухаркина В. С. Геймификация как современный метод обучения иностранным языкам // Современная высшая школа: инновационный аспект. – 2020. – № 2(48). – С. 43–50.
  20. Осаченко Ю. С., Суханова С. Ю., Эннс И. А. Критическое мышление как основа научно-исследовательской культуры // Сборник тезисов Междунар. конф. по передовым технологиям обучения EdCrunch-Томск / отв. ред. Е. А. Другова. – Томск: Изд-во Том. гос. ун-та, 2020. – С. 192–196.
  21. Ветушинский А. С. Больше, чем просто средство: новый подход к пониманию геймификации // Социология власти. – 2020. – № 32 (3). – С. 14–31.
  22. Цветкова А. В. Использование технологий геймификации при формировании профессиональных навыков будущего специалиста на уроках иностранного языка в вузе // Мир науки, культуры, образования. – 2022. – № 1 (92). – С. 200–204.
  23. Холодная М. А. Психология интеллекта: Парадоксы исследования. – 2-е изд., перераб. и доп. – СПб.: Питер, 2002. – 272 с.
  24. Тарасов Е. Ф. Языковое сознание // Вопросы психолингвистики. – 2004. – № 2. – С. 34–48.
  25. Русская разговорная речь / отв. ред. Е. А. Земская. – М.: Наука, 1973. – 485 с.
  26. Галанина Е. В., Акчелов Е. О. Новый подход к геймификации в образовании // Векторы благополучия: экономика и социум. – 2019. – № 1 (32). – С. 117–132.
  27. Матюк Е. В. Прием геймификации на уроках иностранного языка в основной школе // Педагогика и психология в современном мире: теоретические и практические исследования: сб. ст. по материалам LXII междунар. науч.-практ. конф. – М., 2022. – С. 36–41.
  28. Hill V., Knutzen K. B. Virtual world global collaboration: an educational quest // Information and Learning Science. – 2017. – Vol. 118. – № 9/10. – P. 547–565.
  29. Soft skills – competencies of the future: method. allowance / Far East. state scientific b-ka, dep. scientific research and scientific method. work; comp. M. P. Lopushenko; editorial board: T. Yu. Yakuba and others. – Khabarovsk: DVGNB, 2023. – 36 p.
  30. Макарова Л. Н., Рожкова С. В. Диагностический инструментальный оценки развития креативного мышления студента // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2019. – Т. 24. – № 179. – С. 7–19.
- 
1. Prach, N. A. (2017). "Vozmozhnosti i opasnosti geimifikacii uchebnogo processa" [Opportunities and dangers of the educational process gamification], *Masterstvo*, 1(10). Available at: <http://ripo.unibel.by/index.php?id=2741> (in Russian).
  2. Nikitin, S. I. (2016). "Gejmifikaciya, igrofikaciya, igraizaciya v obrazovatel'nom processe" [Gamification, gaming in the educational process], *Molodoj uchenyj*, № 9(113), pp. 1159–1162 (in Russian).

3. Maskeliunas, R., Damasevicius, R., Lethin, C. et al. (2019). "Serious Game iDO: Towards Better Education in Dementia Care", *Information*, 10, 355 p. (in English).
4. Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*, John Wiley & Sons, 365 p. (in Russian).
5. McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*, Penguin Publishing Group, New York, 398 p. (in English).
6. Karmova, M. R. (2020). "Gejmificiruj", ili Pochemu sovremennomu obrazovaniyu nuzhny igrы (na primere studentov, obuchayushchihsya po napravleniyam "Sociologiya" i "Politologiya") ["Gamify", or Why modern education needs games (using the example of students studying in the areas of "Sociology" and "Political Science")], *Gumanitarnye nauki. Vestnik Finansovogo universiteta*, № 1, pp. 46–50 (in Russian).
7. Pevzner, V. V., Pogorelov, V. I., & Shuklin, D. A. (2016). "Nekotorye osobennosti primeneniya gejmifikatsii v processe obucheniya" [Some aspects of using gamification in the learning process], *Problemy sovremennogo obrazovaniya*, № 2, pp. 98–101 (in Russian).
8. Orlova, O. V., & Titova, V. N. (2015). "Gejmifikatsiya kak sposob organizatsii obucheniya" [Gamification as a way to organize learning], *Vestnik TGPU*, № 9 (162), pp. 60–64 (in Russian).
9. Wiggins, B. E. (2016). "An Overview and Study on the Use of Games, Simulations, and Gamification in Higher Education", *International Journal of Game-Based Learning*, vol. 6, № 1, pp. 18–29 (in English).
10. Il'inova, E. V. (2015). "Ispol'zovanie kommunikativnogo metoda (igr) pri obuchenii inostrannomu yazyku" [Using the communicative method (games) in teaching a foreign language], *Nauchnye trudy Kubanskogo gosudarstvennogo tekhnologicheskogo universiteta*, № 11, pp. 338–343 (in Russian).
11. Evplova, E. V. (2013). "Gejmifikatsiya kak sredstvo povysheniya motivatsii k obucheniyu" [Gamification as a means of increasing motivation to learn], *Odincovskie chteniya*, Moscow, pp. 194–196 (in Russian).
12. Landers, R. N., Bauer, K. N., Callan, R. C., & Armstrong, M. B. (2017). "Psychological theory and the gamification of learning", *The Wiley Handbook of Learning Technology*, Wiley, pp. 169–192. Available at: [https://www.researchgate.net/publication/318656636\\_Psychological\\_Theory\\_and\\_the\\_Gamification\\_of\\_Learning](https://www.researchgate.net/publication/318656636_Psychological_Theory_and_the_Gamification_of_Learning) (in English).
13. Palij, N. S. (2020). "Gejmifikatsiya kak ekonomicheskij instrument" [Gamification as an economic tool], *Menedzher*, № 2(92), pp. 90–95 (in Russian).
14. Raickaya, L. K., & Tihonova, E. V. (2018). "Soft skills v predstavlenii prepodavatelej i studentov rossijskih universitetov v kontekste mirovogo opyta" [Soft skills in the ideas of teachers and students of Russian universities in the context of world experience], *Vestnik Rossijskogo universiteta druzhby narodov. Seriya: Psihologiya i pedagogika*, t. 15, № 3, pp. 350–363 (in Russian).
15. Deming, J. D. (2017). "The Value of Soft Skills in the Labor Market", *The Reporter*, № 4, pp. 4–6 (in English).
16. Armstrong, M. N. (2019). *Teaching Soft Skills in a Hard World*, Rowman & Littlefield, London, 119 p. (in English).
17. Parjanen, S., & Mirva, H. (2019). "Innotin Game Supporting Collective Creativity in Innovation Activities", *Journal of Business Research*, pp. 26–34 (in English).
18. Al-Matari, Ali. (2021). "Gamification and its Impact on Developing Creative Thinking Skills", *Philippine. Conference: International Educator's Summit on E-Learning and Innovative Pedagogies April 28–30*, 25 p. (in English).
19. Vasilizhenko, M. V., Korotkov, E. A., & Muharkina, V. S. (2020). "Gejmifikatsiya kak sovremennyy metod obucheniya inostrannym yazykam" [Gamification as a modern method of teaching foreign languages], *Sovremennaya vysshaya shkola: innovatsionnyj aspekt*, № 2(48), pp. 43–50 (in Russian).
20. Osachenko, Yu. S., Suhanova, S. Yu., & Enns, I. A. (2020). "Kriticheskoe myshlenie kak osnova nauchno-issledovatel'skoj kul'tury" [Critical thinking as the basis of scientific research culture], in Drugova, E. A. (ed.). *Sbornik tezisov Mezhdunar. konf. po peredovym tekhnologiyam obucheniya EdCrunch-Tomsk*, Izd-vo Tom. gos. un-ta, Tomsk, pp. 192–196 (in Russian).
21. Vetushinskij, A. S. (2020). "Bol'she, chem prosto sredstvo: novyj podhod k ponimaniyu gejmifikatsii" [More than just a tool: a new approach to understanding gamification], *Sociologiya vlasti*, № 32 (3), pp. 14–31 (in Russian).
22. Cvetkova, A. V. (2022). "Ispol'zovanie tekhnologij gejmifikatsii pri formirovanii professional'nyh navykov budushchego specialista na urokah inostrannogo yazyka v vuze" [The use of gamification technologies in the formation of future specialist's professional skills in foreign language lessons at a university], *Mir nauki, kul'tury, obrazovaniya*, № 1 (92), pp. 200–204 (in Russian).
23. Holodnaya, M. A. (2002). *Psihologiya intellekta: Paradoksy issledovaniya* [Psychology of Intelligence: Paradoxes of Research], 2-e izd., pererab. i dop., Piter, St. Petersburg, 272 p. (in Russian).
24. Tarasov, E. F. (2004). "Yazykovoe soznanie" [Language mentality], *Voprosy psiholingvistiki*, № 2, pp. 34–48 (in Russian).
25. Zemskaya, E. A. (ed.) (1973). *Russkaya razgovornaya rech'* [Russian spoken language], Nauka, Moscow, 485 p. (in Russian).
26. Galanina, E. V., & Akchelov, E. O. (2019). "Novyj podhod k gejmifikatsii v obrazovanii" [A new approach to gamification in education], *Vektory blagopoluchiya: ekonomika i socium*, № 1 (32), pp. 117–132 (in Russian).

27. Matyuk, E. V. (2022). "Priem gejmifikacii na urokah inostrannogo yazyka v osnovnoj shkole" [Gamification techniques in foreign language lessons in secondary school], *Pedagogika i psihologiya v sovremennom mire: teoreticheskie i prakticheskie issledovaniya: sb. st. po materialam LXII mezhdunar. nauch.-prakt. konf*, Moscow , pp. 36–41 (in Russian).
28. Hill, V., & Knutzen, K. B. (2017). "Virtual world global collaboration: an educational quest", *Information and Learning Science*, vol. 118, № 9/10, pp. 547–565 (in English).
29. Yakuba, T. Yu. et al. (eds.) (2023). *Soft skills – competencies of the future: method. allowance*, Far East. state scientific b-ka, dep. scientific research and scientific method. work, DVGNB, Khabarovsk, 36 p. (in English).
30. Makarova, L. N., & Rozhkova, S. V. (2019). "Diagnosticheskij instrumentarij ocenki razvitiya kreativnogo myshleniya studenta" [Diagnostic tools for assessing the development of student creative thinking], *Vestnik Tambovskogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye nauki*, t. 24, № 179, pp. 7–19 (in Russian).

#### Вклад авторов

А. Ш. Габдуллина – анализ педагогических методик и стратегий, интегрированных с гумификацией для развития гибких навыков и креативного мышления; проведение обширного обзора актуальных подходов к использованию геймификации в обучении иностранному языку.

А. В. Рубцова – выработка практических советов, как конкретно использовать игры и геймификацию в учебном процессе; представление примеров игровых сценариев и упражнений, которые были использованы в исследовании.

#### Contribution of the authors

A. Sh. Gabdullina - analysis of pedagogical methods and strategies integrated with humification for the development of soft skills and creative thinking; extensive reviewing of current approaches to the use of gamification in teaching a foreign language.

A. V. Rubtsova –practical advice on how to use games and gamification specifically in the educational process; presentation of examples of game scenarios and exercises that were used in the study.