

**Лингвистические аспекты развития
иноязычной спонтанной речи студентов высшей школы
при применении геймификации в процессе обучения**

**Linguistic aspects of the development
of foreign language spontaneous speech
among higher school students using gamification
in education process**

Автор статьи

Габдуллина Алсу Шарифуллаевна,
старший преподаватель кафедры иностранных языков
ФГАОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный
университет аэрокосмического приборостроения», г. Санкт-Петербург, Российская Федерация
ORCID: 0000-0002-6239-1583

Author of the article

Alsu Sh. Gabdullina,
Senior Lecturer, Department of Foreign Languages, St.
Petersburg State University of Aerospace Instrumentation,
St. Petersburg, Russian Federation
ORCID: 0000-0002-6239-1583

Конфликт интересов

Конфликт интересов не указан

Conflict of interest statement

Conflict of interest is not declared

Для цитирования

Габдуллина А. Ш. Лингвистические аспекты развития
иноязычной спонтанной речи студентов высшей
школы при применении геймификации в процессе
обучения // Научно-методический электронный жур-
нал «Концепт». – 2024. – № 05. – С. 54–70. – URL:
<https://e-koncept.ru/2024/241063.htm>. – DOI:
10.24412/2304-120X-2024-11063

For citation

A. Sh. Gabdullina, Linguistic aspects of the development
of foreign language spontaneous speech among higher
school students using gamification in education process
// Scientific-methodological electronic journal "Kon-
cept". – 2024. – No. 05. – P. 54–70. – URL: <https://e-koncept.ru/2024/241063.htm>. – DOI: 10.24412/2304-120X-2024-11063

Поступила в редакцию <i>Received</i>	24.02.24	Получена положительная рецензия <i>Received a positive review</i>	29.03.24
Принята к публикации <i>Accepted for publication</i>	29.03.24	Опубликована <i>Published</i>	31.05.24



Аннотация

Актуальность работы заключается в исследовании и применении приемов геймификации для развития иноязычной спонтанной речи студентов высшей школы. Целью исследования является определение эффективности влияния геймификации на лингвистические аспекты развития иноязычной спонтанной речи студентов высшей школы. Для достижения этой цели были поставлены следующие задачи: проанализировать литературу по теме исследования, разработать учебные занятия с использованием приемов геймификации, проверить их эффективность на практике, сравнить результаты с традиционными методами обучения. Описывается эксперимент с участием студентов экономического направления. Мы выделяем два основных подхода, направленных на развитие спонтанной иноязычной речи учащихся, акцентируя внимание на лингвистических аспектах, с использованием геймификации и традиционных методов. На основе полученных результатов проведенного исследования можно сделать следующие выводы. Во-первых, геймификация доказала свою эффективность в развитии иноязычной спонтанной речи студентов высшей школы. Учебные занятия с применением игровых элементов позволили студентам более активно взаимодействовать с материалом и проявлять интерес к изучению иностранного языка. Теоретическая значимость данного исследования заключается в том, что оно представляет собой важный вклад в область применения геймификации в обучении иностранным языкам. Практическая значимость заключается в использовании результатов исследования педагогами для улучшения методик преподавания иностранных языков. Применение геймификации может помочь сделать учебный процесс более интересным и привлекательным для студентов, что, в свою очередь, может способствовать более успешному развитию их спонтанной речи на иностранном языке. Геймификация представляется перспективным инструментом для разнообразия учебного процесса, повышения мотивации студентов и эффективного развития иноязычной спонтанной речи.

Abstract

The relevance of the work lies in the research and application of gamification techniques for the development of foreign language spontaneous speech among higher school students. The purpose of the research is to determine the effect of using gamification on the linguistic aspects of the development of foreign language spontaneous speech among higher school students. To achieve this goal, the following tasks were set: to analyze the literature on the research topic, to develop training programs using gamification techniques, to test their effectiveness in practice, to compare the results with traditional teaching methods. The article includes the description of an experiment with the participation of Economics majors. There are two main approaches aimed at developing spontaneous foreign language speech of students, focusing on linguistic aspects using gamification and traditional methods. Based on the results of the study, the following conclusions can be drawn. Firstly, gamification has proven its effectiveness in developing foreign language spontaneous speech of higher school students. Training sessions using game elements allowed students to interact with the material more actively and show interest in learning a foreign language. The theoretical significance of this study lies in the important contribution to the field of gamification use in foreign language teaching. The practical significance lies in the use of the research results by teachers to improve methods of teaching foreign languages. The use of gamification can help make the learning process more interesting and attractive for students, which, in turn, can contribute to more successful development of their spontaneous speech in a foreign language. Gamification seems to be a promising tool for diversifying the educational process, increasing students' motivation, and effectively developing spontaneous foreign language speech.

Ключевые слова

геймификация, спонтанная речь на иностранном языке, лингвистические аспекты, развитие навыков спонтанной речи, коммуникация

Key words

gamification, foreign language spontaneous speech, linguistic aspects, development of spontaneous speech skills, communication

Благодарности

Автор выражает благодарность Юлии Михайловне Галковской за ценные советы при планировании исследования и рекомендации при разработке заданий.

Acknowledgements

The author expresses her gratitude to Yulia M. Galkovskaya for valuable advice in planning the study and recommendations in developing tasks.

Введение / Introduction

Ключевым аспектом в обучении иностранному языку является формирование спонтанной иноязычной речи. Спонтанная речь означает способность мгновенно и естественно выражать свои мысли и идеи на иностранном языке без предварительной подготовки или перевода с родного языка. Этот навык играет важную роль в развитии полноценной коммуникации на иностранном языке, позволяя легко и свободно общаться с носителями языка и участвовать в реальных ситуациях общения. Развитие умения реального общения на иностранном языке – это ключевой аспект языкового обучения. Однако, когда студенты достигают определенного уровня, важным шагом является переход к спонтанной иноязычной речи. Этот этап требует не только знания

грамматики и богатого словарного запаса, но и способности мгновенно применять их в разнообразных ситуациях.

Обзор литературы / Literature review

Рассмотрим ряд определений понятия «спонтанная иноязычная речь», данных исследователями и учеными, работавшими в этой сфере.

Р. Эллис рассматривает спонтанную речь как речь, не подверженную предварительной подготовке или спланированную, характеризуемую свободным и непринужденным использованием языковых навыков [Ошибка! Источник ссылки не найден.].

Так, Г. Каспер определяет спонтанную иноязычную речь как речь, которая «возникает естественно и без предварительной подготовки в ответ на реальные коммуникативные ситуации». Основная цель такой речи заключается в передаче информации и установлении взаимодействия с другими людьми. Ее работа «Можно ли научить прагматической компетентности?» [2] содержит анализ спонтанной речи и ее роли в межкультурной коммуникации.

А. М. Симон-Ванденберг рассматривает спонтанную речь в контексте развития второго языка. Автор сосредоточен на различных аспектах спонтанной речи, включая лексику, грамматику и просодию, и исследует, как эти аспекты развиваются у учащихся и как контекст и ситуация влияют на спонтанность иноязычной речи. Исследователь определяет спонтанную речь как «речь, производимую непосредственно в реальных ситуациях общения и свободную от предварительной планировки» [3].

Согласно С. Крашену, спонтанная речь играет ключевую роль в развитии языковых навыков учащихся. Он отмечает, что при общении на иностранном языке люди сталкиваются с реальными коммуникативными задачами, такими как понимание и выражение мыслей, взаимодействие с другими людьми и передача информации. Это позволяет им активно использовать язык в различных контекстах и повышает их языковую компетенцию. Его работы «Гипотеза входного материала» [4] и «Принципы и практика изучения второго языка» [5] описывают теорию, согласно которой лучшим способом развития языковых навыков является предоставление студентам входных данных (языковых материалов), немного превышающих их текущий уровень владения языком. По мнению Крашена, приобретение языка происходит через понимание входных данных, а спонтанная речь развивается постепенно с накоплением опыта. Крашен отмечает также, что для эффективного освоения второго языка спонтанная речь должна быть свободной от стресса и напряжения. Он выдвигает концепцию «компетентности» и «тревожности» в языковом обучении, где тревожность и факторы, вызывающие стресс, могут препятствовать свободному и непринужденному общению. Поэтому важно создать поддерживающую и подходящую обстановку для спонтанной речи, где учащиеся чувствуют себя комфортно и могут свободно выражать свои мысли.

В статье «Методы и принципы преподавания иностранных языков» [6] Д. Ларсен-Фриман относит спонтанную речь к «использованию» языка, в отличие от «приобретения» языка, которое происходит в формальном языковом обучении. Д. Ларсен-Фриман рассматривает различные методы и принципы преподавания языка, которые способствуют развитию спонтанной речи у учащихся, и исследует необходимость создания коммуникативных ситуаций, стимулирующих учеников использовать язык в реальных контекстах. Автор изучает развитие сложности, беглости и точности в устной и письменной речи изучающих английский язык и отмечает, что спон-

танная речь может быть сложной для учащихся, особенно на начальных этапах изучения второго языка. Она часто характеризуется быстротой, неожиданными поворотами и использованием коллокаций и выражений, которые могут быть непривычными для учащихся. Поэтому важно предоставить учащимся подходящую поддержку и тренировку в развитии навыков спонтанной речи.

Работы М. Свейн сфокусированы на понятии письменного вывода (output) и его влиянии на развитие речи [7]. Согласно исследованиям Свейн, активное использование языка, включая спонтанное высказывание своих мыслей и идей, помогает студентам укрепить и развить языковые навыки. Она подчеркивает также важность обратной связи и самооценки в процессе развития спонтанной речи.

Одной из основных областей исследований Э. Тэрон является развитие спонтанной иноязычной речи у взрослых и лиц, изучающих второй язык. Она интересуется вопросами, связанными с тем, как взрослые учатся и прогрессируют в овладении иностранным языком и какие факторы влияют на их способность проявлять спонтанную иноязычную речь в реальных коммуникативных ситуациях. Тэрон провела множество исследований [8, 9], направленных на изучение процессов развития спонтанной речи у взрослых, и исследовала взаимосвязь между грамматическими структурами, употребляемыми в спонтанной речи, и степенью языковой компетенции у изучающих второй язык. Она изучала, как факторы, такие как мотивация, возраст, среда обучения и длительность изучения языка, влияют на развитие спонтанной иноязычной речи.

Исследования Тэрон имеют практическое значение для области обучения иностранным языкам. Ее работы позволяют лучше понять, как помочь учащимся развивать навыки спонтанной иноязычной речи, а также определить эффективные методы и подходы в обучении второму языку [10]. Исследования ученого могут быть полезными для разработки программ и учебных материалов, направленных на развитие навыков коммуникации и использования языка в реальных ситуациях общения.

Грамотное использование спонтанной иноязычной речи, которая является результатом успешного языкового обучения, открывает двери к более сложным коммуникативным ситуациям. Этот переход предоставляет уникальную возможность применить языковые навыки в реальных обстоятельствах, где важны не только правильность выражения, но и умение адаптироваться к контексту. В таких сценариях студенты не только углубляют свое понимание языка, но и совершенствуют навыки эффективной коммуникации с учетом языковых особенностей и культурных контекстов. Этот этап обучения способствует формированию устойчивой языковой компетенции, необходимой для успешного взаимодействия в разнообразных общественных сферах.

М. Р. Львов выделяет особенности спонтанной иноязычной речи, рассматривая ее как единый акт речи, который может быть понят лишь в целом или в контексте обмена пары репликами [11]. Структура речевого акта в спонтанном общении представляет собой обмен репликами, не являющимися законченными или самостоятельными. Они направлены на активизацию и восприятие собеседника, что важно учитывать при развитии спонтанной иноязычной речи.

Известно, что спонтанная речь приближается к разговорной норме, включая сленг и другие нормы языка. Это может быть ассимиляция звуков, использование излишних слов, применение пауз и другое [12].

Важно отметить, что развитие коммуникативных компетенций и навыков спонтанной иноязычной речи часто осуществляется через коммуникативные ситуации и речевые задания. При создании таких заданий следует постепенно их усложнять и включать различные типы диалогов, начиная с простых ситуаций, переходя к более сложным.

На начальном этапе развития спонтанной иноязычной речи необходимо определить последовательность приобретения навыков и умений, от языка к речи, которые студенты смогут применять в коммуникативных ситуациях. Коммуникативные ситуации представляют собой контексты, в которых студенты могут активно применять свои языковые знания и навыки для взаимодействия и обмена информацией на иностранном языке [13].

По мнению В. Кук, существует необходимость создания активных коммуникативных ситуаций, где студенты имеют возможность применять свои языковые навыки и развивать способность говорить спонтанно и адаптировать язык к различным ситуациям в реальных контекстах [14]. Кук также обсуждает важность обратной связи и взаимодействия в коммуникативных ситуациях. Ученый подчеркивает, что преподаватели должны выступать в роли посредника, создавая поддерживающую и стимулирующую среду для общения. Они должны обеспечивать обратную связь студентам, помогать им расширять свою лексику и развивать навыки коммуникации.

При выборе подхода обучения для развития спонтанной иноязычной речи важно учитывать потребности и особенности конкретных студентов. В некоторых случаях использование геймификации может быть эффективным, особенно если студенты мотивированы игровым подходом и предпочитают интерактивные формы обучения.

Подходящим подходом может быть комбинирование и интеграция геймификации и традиционных методик обучения, таких как ролевые игры, ситуативные сценарии, круглые столы (дискуссии). Важно, чтобы подход к обучению был гибким и адаптировался под потребности и уровень каждого студента, обеспечивая баланс между мотивацией, интересом и практическим развитием спонтанной иноязычной речи.

Формирование спонтанной иноязычной речи в контексте геймификации представляет собой процесс, включающий создание стимулирующей обучающей среды, где студенты могут практиковать и развивать свои языковые навыки в спонтанных коммуникативных ситуациях. Вот ряд критериев, которые можно учесть при формировании спонтанной иноязычной речи при применении геймификации:

1. *Создание коммуникативных ситуаций.* Как утверждает Н. Уиттон, геймификация может быть использована для создания разнообразных коммуникативных ситуаций, которые требуют от студентов активного использования языка для достижения целей игры. Это могут быть ролевые игры, симуляции, задачи с взаимодействием с другими игроками. Цель состоит в том, чтобы студенты ощущали необходимость использовать иностранный язык для эффективного общения и взаимодействия в игровой среде [15].

2. *Содействие аутентичности.* Ряд авторов (Ф. Мухибуддин, П. Р. Алди, Д. Д. Утами, Р. Арифин, С. Арнаб, К. Вимпенни и другие) настаивают на том, что игры и ситуации в геймификации могут быть разработаны с учетом реальных жизненных ситуаций, с которыми студенты могут столкнуться в реальном мире. Это помогает создать аутентичную обучающую среду, где студенты могут применять свои языковые навыки в реалистичных сценариях и развивать способность к спонтанному использованию языка [16].

3. *Сотрудничество и социальная интеракция.* М. В. Токюл считает, что геймификация способствует сотрудничеству и социальной интеракции между студентами. Командные игры и совместные задания могут стимулировать студентов к активному общению и взаимодействию на иностранном языке. Это способствует развитию навыков спонтанной речи, таких как слушание и реагирование на высказывания других участников игры [17].

4. *Обратная связь и рефлексия.* По М. В. Василиженко, геймификация позволяет предоставлять студентам непосредственную обратную связь относительно их речевой активности. Это может быть осуществлено через систему наград и достижений в игре, а также через обратную связь от преподавателя или других игроков. Это помогает студентам осознавать свои ошибки и улучшать свои языковые навыки [18].

5. *Мотивация и вовлеченность.* Не можем не согласиться с С. В. Титовой в том, что геймификация в обучении спонтанной иноязычной речи может быть мощным инструментом для повышения мотивации и вовлеченности студентов. Игровые элементы, такие как достижения, рейтинги, лидерские таблицы и соревнования, могут стимулировать студентов к активной практике [19].

Таким образом, геймификация в обучении спонтанной иноязычной речи представляет собой эффективный подход, который позволяет студентам развивать и применять свои языковые навыки в реальных коммуникативных ситуациях. Это делает процесс обучения более успешным и интересным и способствует развитию студентов в иноязычной среде.

Рассмотрим, какие именно приемы геймификации могут быть применены для стимулирования активного использования языка в непредсказуемых сценариях и в обучении спонтанной иноязычной речи. Анализ этих приемов позволит понять, как геймификация может стать основой для развития иноязычной речи студентов высшей школы.

Методологическая база исследования / Methodological base of the research

Методологическая база исследования использована в качестве материала для анализа различных информационных источников в области психологии, педагогики, методики обучения и технологий. Основным методологический подход, применяемый в исследовании, – подход, который позволяет рассмотреть проблему внедрения геймификации в образовательный процесс, в частности в формирование спонтанной иноязычной речи, с точки зрения целостности и взаимосвязи компонентов системы.

Исследование проходило в Санкт-Петербургском государственном университете аэрокосмического приборостроения (СПб ГУАП), Россия. В опросе приняли участие 44 студента экономического направления, обучающихся на бакалавриате на II курсе. Участниками были россияне в возрасте от 19 до 25 лет. Экспериментальную подготовку прошли 22 респондента экспериментальной группы и 22 респондента контрольной группы. Студенты обучаются на кафедре экономики высокотехнологичных производств. Участвующие в эксперименте молодые люди изучают курс профессионально-ориентированного английского языка. Период экспериментального обучения длился четыре месяца. Каждому участнику была предоставлена информация о целях проводимого исследования, а также гарантирована анонимность их личных данных.

В ходе анализа применения геймификации в образовательных практиках, дальнейшей систематизации и обобщения полученных результатов был разработан список этапов, приемов и игровых элементов (табл. 1) [20–22], которые предназначены для эффективного формирования умений и навыков развития спонтанной иноязычной речи студентов в процессе преподавания в высшей школе.

Эффективное развитие спонтанной иноязычной речи требовало поэтапного внедрения приемов геймификации с учетом лингвистических аспектов студентов.

**Поэтапное внедрение приемов геймификации
в процессе развития спонтанной иноязычной речи**

<i>Этапы</i>	<i>Приемы</i>	<i>Описание</i>	<i>Умения/навыки</i>
1. Этап заучивания	Словесная викторина	Заранее заученные слова объясняются на занятии без использования самих терминов	<ul style="list-style-type: none"> – Умение правильно использовать грамматические структуры и конструкции языка в реальном времени. – Умение выбирать подходящие лексические единицы в зависимости от контекста
	Строй предложения	Использование игровых карточек со словами/фразами с просьбой составить предложения грамматически правильно	
2. Этап подготовки	Игровые карточки	Использование игровых карточек со словами/фразами с просьбой объяснить значение каждой карточки на английском языке без использования переводчиков или словарей	<ul style="list-style-type: none"> – Умение правильно структурировать предложения и связывать их в естественную и связную речь. – Развитие фонетических навыков. – Понимание основных правил и стандартов коммуникации на иностранном языке
	Закончи предложение	Предлагаются незавершенные предложения, которые студенты должны продолжить своей собственной фразой	
	Скажи слово	Игра «Скажи слово», в которой студенты по очереди называют слово, начинающееся на последнюю букву предыдущего слова	
3. Этап активации	Ролевые игры	Ролевые игры, когда студенты играют роли и взаимодействуют на иностранном языке. Это может быть игра-диалог, где студенты представляются и общаются на конкретные темы или сценарии	<ul style="list-style-type: none"> – Развитие умений вступать в разговор и поддерживать диалог на иностранном языке. – Умение задавать вопросы и отвечать на них. – Развитие слухового восприятия и понимания речи на иностранном языке. – Практика общения на различные темы и в различных ситуациях
	Интервью-квест	Коммуникативные игры, такие как «Интервью-квест», когда студенты задают вопросы и отвечают на них, используя иностранный язык. Задачей студента может быть собрать как можно больше информации от других участников игры	
4. Этап автоматизации	Игровые платформы	Игровые приложения или платформы для повторения и закрепления языковых навыков. Это может быть использование приложений с игровым форматом для тренировки грамматических структур, практики произношения	<ul style="list-style-type: none"> – Автоматизация использования грамматических структур и лексических единиц. – Развитие навыков свободного владения языком без необходимости обдумывать каждую фразу. – Развитие способности выражать свои мысли и идеи без затруднений. – Развитие навыков реагирования на языковые ситуации и адаптации к различным коммуникативным контекстам
	Состязание	Соревновательная игра, в которой студенты отвечают на вопросы и представляют свои аргументы на заданную тему. Студенты должны быть готовы к неожиданным вопросам и уметь выражать свои мысли на заданную тему максимально свободно и уверенно на английском языке	
5. Этап мастерства	Коммуникативная ситуация	Разработка игровой структуры, в рамках которой студенты по очереди задают вопросы и отвечают на них на английском языке. Вопросы могут быть связаны с конкретными темами или	<ul style="list-style-type: none"> – Развитие способности использовать язык в спонтанных и нестандартных ситуациях.

		быть более общими. Целью игры-диалога является развитие способности быстро и свободно выражать свои мысли на английском языке	– Формирование лексической гибкости и умения использовать разнообразные выражения и стили речи.
	Импровизация	Студенты играют роли в различных сценариях и ситуациях, где они должны использовать иностранный язык для взаимодействия и решения задач	– Развитие навыков высказывания аргументированных мнений и участия в дискуссиях. – Повышение коммуникативной компетентности и уверенности в общении на иностранном языке

При проведении эксперимента было учтено, что некоторые студенты имели различные языковые предпочтения и трудности, поэтому нам необходимо было адаптировать игры и активности, чтобы они соответствовали уровню и потребностям студента. Кроме того, мы структурировали игры, чтобы студенты могли понять правила и цели игры, а прогресс и успехи могли быть наглядно отслеживаемыми.

После проведения эксперимента, с целью изучения уровня умений спонтанной иноязычной речи студентов экономического направления, был проведен опрос среди участников экспериментальной и контрольной групп. Основной акцент исследования был сделан на анализе и оценке уровня сформированности спонтанной речи на английском языке у студентов экономического направления.

Опросник включал три вопроса, нацеленных на определение уровня умений в спонтанной речи, связанной с актуальными экономическими вопросами. Участникам предлагалось выразить свое мнение, идеи и аргументы относительно данной темы в форме свободных ответов, а также выбрать подходящие варианты ответов из предложенного списка. Такой подход позволил собрать разнообразные данные и оценить уровень сформированности спонтанной речи студентов экономистов.

В опросник входили следующие вопросы:

1. What is inflation and how does it affect the economy?
2. What are the basic principles of supply and demand?
3. What is the role of banks in the economy?

Оценка спонтанной иноязычной речи выполнялась с учетом следующих критериев.

Оценивались следующие лингвистические критерии:

1. Грамматика и синтаксис: корректность и точность грамматических конструкций, использование правильных времен, согласование субъекта и глагола, а также правильное построение предложений.

2. Лексика: разнообразие и точность использования слов и выражений, а также умение подобрать подходящие слова для передачи своих мыслей и идей.

3. Произношение и интонация: четкость и понятность произношения, правильное ударение и интонация, а также умение передать эмоциональную окраску с помощью интонации.

4. Поддержание потока речи: способность поддерживать непрерывный и связный поток речи без существенных перерывов или заиканий, а также способность выражать свои мысли логично и последовательно.

5. Понимание контекста: умение понять и адекватно реагировать на вопросы или комментарии собеседника, умение адаптироваться к изменяющейся ситуации и использовать контекстуальную информацию для передачи своих мыслей.

6. Использование языковых средств: умение использовать различные языковые средства, такие как метафоры, идиомы, фразовые глаголы и прочие, для более точного и выразительного выражения своих мыслей.

7. Коммуникативные навыки: способность эффективно общаться с собеседником, включая умение слушать, задавать вопросы, выражать свои мысли и умение вести диалог на различные темы.

8. Полнота и содержание высказывания: способность выразить свои мысли и идеи полно и содержательно, а также умение поддерживать свою точку зрения и аргументировать свои утверждения.

Критерии оценивания развития спонтанной иноязычной речи представлены ниже в табл. 2.

Таблица 2

Критерии оценивания развития спонтанной иноязычной речи

Уровень/ баллы	Лингвистические критерии
Высокий уровень: 5 баллов	Высокий уровень владения языком и лингвистической компетенцией. Практически отсутствуют грамматические ошибки. Произношение и интонация являются четкими и понятными. Поток речи плавный и естественный. Понимание контекста и ситуации хорошее. Речь содержит богатство языковых средств, таких как разнообразные грамматические структуры и лексика. Коммуникативные навыки на высоком уровне. Высказывание полное и содержательное
Хороший уровень: 4 балла	Хороший уровень владения языком и лингвистической компетенцией. В основном правильная грамматика, с незначительными ошибками. Произношение и интонация понятны и практически без искажений. Поток речи плавный и естественный, хотя могут быть небольшие паузы и несколько нечетких фраз. Понимание контекста и ситуации хорошее. Речь содержит разнообразие языковых средств, хотя может быть некоторая ограниченность в выборе лексики. Коммуникативные навыки эффективны. Высказывание содержательно и связано с темой
Средний уровень: 3 балла	Средний уровень владения языком и лингвистической компетенцией. Некоторые грамматические ошибки, но с пониманием смысла. Произношение и интонация понятны, хотя есть отдельные искажения или недостаточная четкость. Поток речи немного неустойчив и прерывист. Понимание контекста и ситуации среднее. Речь ограничена в использовании разнообразных языковых средств. Коммуникативные навыки ограничены. Высказывание содержит основные идеи, но неполно или не всегда связано с темой
Низкий уровень: 2 балла	Низкий уровень владения языком и лингвистической компетенцией. Частые грамматические ошибки и нечеткое произношение, затруднения в выборе подходящей лексики. Поток речи неустойчивый и несвязный. Понимание контекста и ситуации ограниченное. Речь содержит ограниченное число языковых средств. Коммуникативные навыки ограничены. Высказывание может быть фрагментарным, и трудно понять основные идеи
Очень низкий уровень: 1 балл	Минимальный уровень владения языком и лингвистической компетенцией. Возникают большие трудности в грамматике и произношении, ограниченная лексика и несвязная речь. Коммуникативная способность практически отсутствует. Высказывание фрагментарное и практически непонятно

Нами была разработана поэтапная система заданий для развития спонтанной иноязычной речи на основе метода геймификации.

На этапе заучивания учащиеся осваивали базовые навыки и структуры языка, такие как лексика и грамматика. В связи с этим нами были предложены два задания:

– «Словесная викторина». Нами были использованы карточки с темой “The basic principles of supply and demand” для заучивания. Были использованы следующие

щие фразы: “As a price increases, demand decreases” (С увеличением цены спрос снижается), “When supply exceeds demand, prices fall” (Когда предложение превышает спрос, цены падают). Фразы были даны заранее для заучивания, и на занятии студенты должны были, вытянув карточку, дать перевод с русского на английский язык.

– «Строй предложения». С учащимися была пройдена грамматическая тема с конструкцией There is/There are. Карточки с предыдущего занятия («Словесная викторина») были розданы учащимся с просьбой составить грамматически правильные предложения, используя слова/фразы на карточках и пройденную грамматическую конструкцию. Например, по карточке “As price increases, demand decreases” составленное предложение – “There is a decrease in demand as price increases”.

На этапе подготовки учащиеся формировали фонетические, грамматические, лексические и синтаксические навыки. Нами были проведены следующие задания:

– «Игровые карточки» – набор карточек с ключевыми терминами, связанными с инфляцией и ее влиянием на экономику. Каждая карточка содержала одно слово или фразу:

Слова: Inflation (инфляция), Hyperinflation (гиперинфляция), Deflation (дефляция), Stagflation (стагфляция).

Фразы: Price increase (повышение цен), Cost of living (стоимость жизни), Central bank (Центральный банк), Interest rates (процентные ставки), Economic growth (экономический рост), Income inequality (неравенство доходов), Unemployment rate (уровень безработицы).

Студенты делились на две команды и выбирали карточки с терминами. Суть задания была в умении объяснить значение новых слов в карточках на английском языке без использования переводчиков или словарей. Команда, которая угадывала больше всех слов за короткое время, побеждала и получала «звезду».

С каждым занятием мы постепенно увеличивали сложность, добавляя новые карточки и предложения с использованием ранее изученных слов и усложнения синтаксических форм, путем регулярной практики и общения, изучения сложных конструкций и обобщения тем, которые требуют более глубокого понимания языка.

– «Скажи слово» – студентам давались вышеупомянутые слова/фразы с просьбой быстро сказать все, что им приходит на ум, связанное с этим словом/фразой на английском языке.

Данное задание направлено на развитие спонтанности и уверенности в использовании языка. Оно позволяло студентам быстро выражать свои мысли на английском языке, используя знания, которые они уже усвоили.

На этом этапе учащиеся начали активно использовать изучаемый язык для коммуникации. Цель данного этапа – стимулировать учащегося использовать язык на практике и развивать его коммуникативные навыки.

На этапе активации применялись следующие задания:

– «Ролевая игра». Были подготовлены различные ролевые сценарии, связанные с темой инфляции и ее влиянием на экономику, а именно: студенты играли роли потребителей, предпринимателей, экономистов и политиков. Студенты были разделены на небольшие группы, каждому студенту была назначена роль. Студенты разыгрывали сценарии, где они должны использовать свои знания о инфляции и экономике для обсуждения проблем и принятия решений в соответствующих ролях на английском языке.

– Интервью-квест – набор вопросов, связанных с темой инфляции и ее влиянием на экономику. Примеры вопросов:

1. What are the main causes of inflation?
2. How does inflation affect the purchasing power of consumers?
3. What impact does inflation have on businesses and their pricing strategies?
4. How does inflation affect the cost of living for individuals and families?
5. What role does the central bank play in controlling inflation?

Студенты делились на пары, где один студент задает вопросы (интервьюер), а другой отвечает на них (интервьюируемый). На данное задание отводится три минуты. Каждый интервьюер задает своему партнеру набор вопросов и записывает ответы. Завершив интервью, студенты меняются ролями и повторяют процесс (работа в парах).

Интервью-квест позволяет студентам проявить свои знания и коммуникативные навыки в реальном времени, отвечая на вопросы и выражая свои мысли по теме на английском языке.

На этапе автоматизации нами были разработаны задания «Игровые платформы» и «Состязание».

– «Игровые платформы»: игра “Bank Account” на платформе Quizizz.com (<https://quizizz.com/admin/quiz/65d9dc9eeea68b7024ddbdf3?fromSearch=true&source=&autoConvert=true>) предлагает студентам участие в интересной и интерактивной форме обучения на тему банковских счетов. В этой игре студенты должны записать ответы на вопросы с помощью видеосообщения. Далее представлено несколько примеров вопросов, которые были включены в игру:

1. Describe the concept of a bank account and its importance in personal finance.

Студенты делились своим пониманием банковского счета и объясняли, почему он важен для личных финансов.

2. What are the different types of bank accounts that individuals can open, and what are their purposes?

Студенты перечисляли различные типы банковских счетов, такие как чековый счет, сберегательный счет, депозитный счет, и объяснили их цели и функции.

3. Discuss the benefits and risks associated with having a joint bank account with a partner or family member.

Студенты обсуждали преимущества и риски совместного банковского счета с партнером или членом семьи, упомянув важные аспекты, такие как разделение финансовых обязательств и конфиденциальность.

4. How can individuals protect their bank accounts from fraud and unauthorized access?

Студенты делились советами о том, как предотвратить мошенничество и несанкционированный доступ к банковским счетам, упоминая меры безопасности, такие как сложные пароли, двухфакторная аутентификация и осмотр выписок.

– «Состязание». Был подготовлен список вопросов на тему “Bank account”. Примеры вопросов: What is a bank account, and why is it important in managing personal finances? What are the common types of bank accounts individuals can open? Briefly explain each type. What are the key features and benefits of a savings account compared to a checking account? How do interest rates affect savings accounts? Explain the concept of compound interest.

Вопросы были открытыми, требующими высказывания мнения. Студенты делились на команды. Каждой команде по очереди задавались вопросы, и участники команд

должны были отвечать на вопросы в заданном временном интервале (две минуты). Ответы каждой команды записывались для последующей оценки. После окончания игры ответы каждой команды оценивались, и после выбора победителей на основе критериев, таких как ясность выражения, богатство словарного запаса и убедительность аргументации, победившая команда награждалась символическими призами.

На этапе мастерства были разработаны две игры: «Коммуникативная ситуация» и «Импровизация».

– «Коммуникативная ситуация»: в данной игре студенты по очереди задавали вопросы и отвечали на них, сосредоточиваясь на теме, связанной с банковскими делами. Каждый студент по очереди выполнял роль задающего вопросы и отвечающего. Игра продолжалась до тех пор, пока все участники не задали и не ответили на достаточное количество вопросов, установленное заранее. После каждого вопроса студенты обсуждали и оценивали эффективность своей речи, выявляли слабые стороны и обменивались советами и предложениями по улучшению навыков.

– «Импровизация»: импровизационное задание в рамках изучения темы “Banking”. В ходе задания учащиеся импровизировали на различные ситуации, которые могли возникнуть в банке. Они использовали знания о банковских процедурах и терминах, чтобы успешно выполнять свои роли и взаимодействовать друг с другом. Учащиеся были разделены на пары. Одни играли роль банковского клиента, а другие – роль банковского сотрудника. Они взаимодействовали в ситуациях, таких как открытие банковского счета, оформление кредита, обмен валюты и уточнение банковских услуг. После завершения задания мы обсудили опыт каждой пары, обменялись впечатлениями и обратили внимание на ключевые термины и выражения, которые использовались в ходе импровизации.

Результаты исследования / Research results

В данном исследовании мы учитывали вышеперечисленные приемы геймификации поэтапно. Каждый этап способствовал формированию определенных навыков и умений, тем самым давал возможность переходить на следующий этап для дальнейшего развития спонтанной иноязычной речи.

Опрос 44 студентов экономического направления на лингвистические аспекты на начальном этапе показал следующие результаты (см. рис. 1).

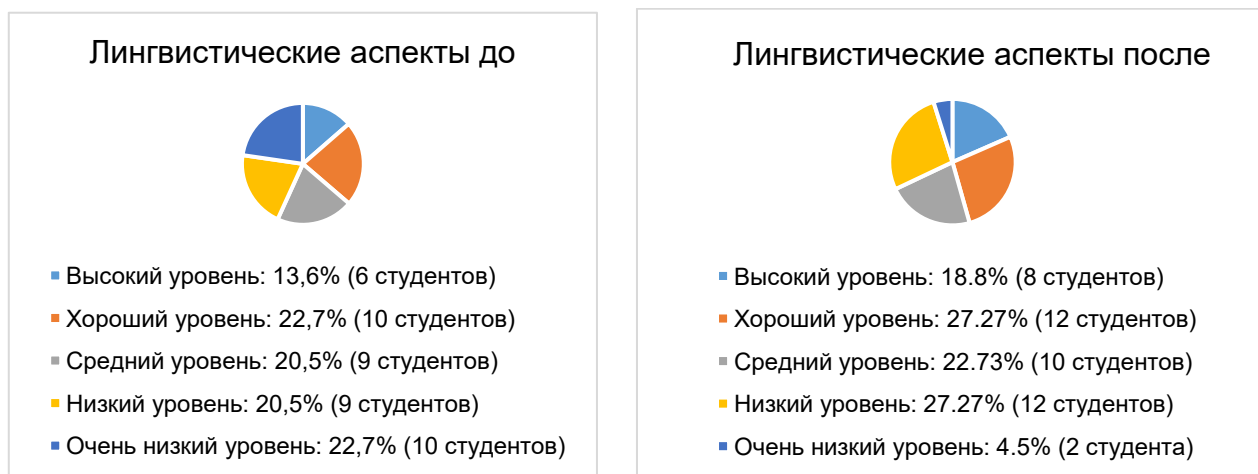


Рис. 1. Показатели лингвистических аспектов до и после эксперимента

Таким образом, результаты проведенного эксперимента, направленного на установление уровня сформированности спонтанной речи с использованием приемов геймификации, констатировали следующее.

Часть студентов (29,5% и 22,7% соответственно) имеет очень низкий уровень развития спонтанной иноязычной речи (по лингвистическим критериям). Это может указывать на необходимость работы над развитием спонтанной иноязычной речи.

Доля студентов с низким уровнем (22,7% и 20,5%) по лингвистическим критериям также значительна, что подчеркивает необходимость усиленной поддержки и обучения в этих областях.

Уровни хороший (22,7%) и средний (20,5%) встречаются у определенного числа студентов, что указывает на разнообразие уровней подготовки и возможность для дальнейшего развития.

Следующий, высокий, уровень (13,6% и 6,8% соответственно) отмечен у наименьшей доли студентов, что свидетельствует о небольшом количестве студентов с продвинутыми навыками в области спонтанной иноязычной речи.

На начальном отборе контрольная и экспериментальная группы были подобраны по принципу случайного отбора. Это позволило нам учесть влияние данных факторов на результаты исследования.

Сравнивая контрольные группы эксперимента, можно сделать следующие выводы (рис. 2).

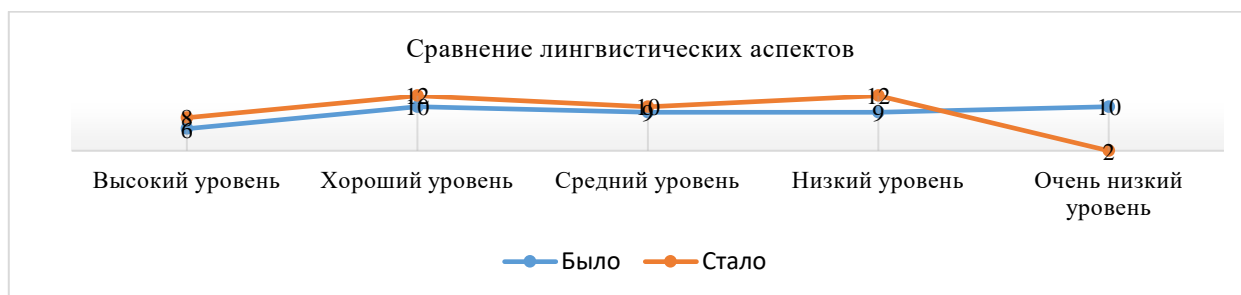


Рис. 2. Анализ лингвистических аспектов до и после эксперимента

Использование геймификации способствовало увеличению уровня сформированности навыков спонтанной речи и достижению высокого уровня использования языковых навыков, а также стабильности числа студентов, находящихся на хорошем и очень низком уровнях. Это может указывать на положительные изменения и прогресс в лингвистических аспектах развития спонтанной иноязычной речи с использованием метода геймификации.

Таким образом, поэтапное внедрение приемов геймификации в обучение иностранному языку с учетом лингвистических аспектов студентов способствовало более эффективному развитию спонтанной иноязычной речи, что помогло студентам активно взаимодействовать с языком, повысить мотивацию и достичь лучших результатов в обучении.

Дискуссия о применении геймификации в развитии спонтанной иноязычной речи является актуальной и разносторонней. Ведущие исследователи образования (Я. Н. Поддубная, К. С. Котов и А. А. Слукина) высказывают различные точки зрения на эту тему [23]. Перечислим ряд достоинств:

1. Привлекательность и интерактивность игровых элементов могут повысить мотивацию и вовлеченность студентов в развитие спонтанной речи. Игры могут создавать ситуации, в которых студенты активно применяют языковые навыки и получают непосредственную обратную связь, что способствует их активному участию и интересу к языку.

2. Геймификация может способствовать развитию спонтанной иноязычной речи, поскольку она стимулирует студентов к использованию языка в реальных коммуникативных ситуациях. Игровые задания и сценарии могут требовать от студентов быстрой и спонтанной реакции на различные языковые ситуации, что способствует их развитию в этом аспекте.

3. Геймификация позволяет создавать интерактивные и аутентичные ситуации, которые отражают реальные языковые ситуации. Студенты могут взаимодействовать с другими участниками, играть роли, принимать решения и использовать языковые навыки на практике. Это помогает им развивать коммуникативные навыки и применять их в реальной жизни.

4. Геймификация обеспечивает возможность для сотрудничества и социального взаимодействия между студентами на иностранном языке. Коллективные игры, задания и соревнования могут способствовать развитию командных навыков, сотрудничеству и обмену языковой информацией между участниками. Это создает более динамичную и взаимодействующую обучающую среду.

5. Геймификация позволяет создать атмосферу низкого стресса. Игровой подход снижает уровень стресса, связанного с изучением иностранного языка. Участие в играх позволяет студентам чувствовать себя более свободно и комфортно, что способствует более естественному и спонтанному использованию языка.

Однако существуют некоторые опасения и сомнения относительно применения геймификации в обучении иностранного языка. Критики указывают на следующие недостатки:

1. Одним из основных недостатков геймификации в обучении языку является возможность сосредоточиться больше на игровых элементах и развлечении, чем на существенном языковом усвоении. Если игровые аспекты доминируют над академическими целями и содержанием, студенты могут не получить достаточного языкового опыта и понимания, в связи с этим поставленная цель развития спонтанной иноязычной речи не будет выполнена.

2. Из-за фокуса на игровой составляющей студенты могут сконцентрироваться на победе или получении высоких баллов вместо развития спонтанности и органического использования иностранного языка.

3. Некоторые формы геймификации могут создавать искусственные ситуации и диалоги, которые не всегда соответствуют реальной коммуникативной практике. Это может снизить степень приложения изучаемых навыков в реальной жизни.

4. Геймификация может быть ориентирована на массовые задания и общие цели, что может затруднить индивидуализацию обучения и учет индивидуальных потребностей студентов в развитии их спонтанной речи.

5. Внедрение геймификации в обучение иностранного языка может требовать определенной технической инфраструктуры, такой как компьютеры, программное обеспечение, доступ в Интернет. Наличие этих ресурсов может быть ограничено, особенно в некоторых образовательных учреждениях или регионах, что создает преграды для реализации полного потенциала геймификации.

Важно отметить, что эти недостатки не означают, что геймификация неэффективна или бесполезна. Они просто указывают на возможные вызовы и ограничения, которые следует учитывать при разработке и реализации геймифицированных подходов обучения иностранному языку [24].

В целом дискуссия о применении геймификации в обучении иностранного языка продолжается; и теоретики, и практики постоянно исследуют эффективные методы использования игровых элементов для развития языковых навыков студентов.

Заключение / Conclusion

В данном исследовании был проведен эксперимент, посвященный влиянию геймификации на развитие спонтанной иноязычной речи студентов. В эксперименте приняли участие две группы (экспериментальная и контрольная) студентов высшей школы, равнозначные по уровню языковых навыков и возрасту.

Экспериментальная группа была вовлечена в геймифицированную форму обучения, где им предлагались игровые задания и активности для развития спонтанной речи на иностранном языке. Задания включали ситуационные ролевые игры, дискуссии в группах, дебаты и др. Уровни сложности заданий повышались по мере продвижения студентов.

Вторая группа (контрольная) работала по традиционной форме обучения, где акцент делался на усвоении языковых правил и структур, а также на формальном использовании языка.

Для оценки прогресса в развитии спонтанной иноязычной речи были использованы следующие факторы: лексико-грамматическое богатство, плавность речи, использование аутентичных выражений, уверенность в выражении своих мыслей и способность адаптироваться к новым ситуациям.

После определенного периода обучения были проведены оценки и анализ результатов. Результаты показали, что группа, которая проходила геймифицированное обучение, продемонстрировала более заметный прогресс в спонтанной иноязычной речи по сравнению с традиционной группой. Участники контрольной группы проявляли большую лексико-грамматическую гибкость, их речь была более плавной, они испытывали большую уверенность в использовании иностранного языка. Они также успешно адаптировались к новым ситуациям и использовали аутентичные выражения.

Таким образом, исследование подтверждает значимость геймификации в обучении иностранным языкам и дает основание для внедрения данного подхода в практику преподавания с целью повышения качества образования и стимулирования активности студентов в процессе изучения иностранного языка. Применение приемов геймификации в обучении стимулирует учебную активность студентов, создает мотивацию для обучения и способствует более эффективному развитию иноязычной спонтанной речи. Данное исследование имеет практическую значимость для преподавателей и методистов, которые могут использовать геймификацию как эффективный инструмент в обучении иностранным языкам.

Ссылки на источники / References

1. Ellis R. Understanding second language acquisition. – 2nd edition. – Oxford University Press, 2015. – 365 p.
2. Kasper G. Can pragmatic competence be taught? // Honolulu: University of Hawai'i, Second Language Teaching & Curriculum Center. Retrieved. – 1997. – URL: <http://www.nflrc.hawaii.edu/NetWorks/NW06/>
3. Simon-Vandenberg A. M. Reflections on Functions of Language // Functions of Language. – 2019. – Vol. 26. – Is. 1. – P. 13–14.

4. Krashen S. The Input Hypothesis. Issues and Implications. – Longman Group UK Ltd., 1985. – P. 1–32.
 5. Krashen S. Principles and Practice in Second Language Acquisition. – University of Southern California, 1982. – 210 p.
 6. Larsen-Freeman D., Anderson M. Techniques & Principles in Language Teaching. – Oxford University Press, 2011. – 318 p.
 7. Swain M. Three functions of output in second language learning // Principle and practice in applied linguistics: Studies in honour of H. G. Widdowson / eds. G. Cook, B. Seidlhofer. – Oxford: Oxford University Press, 1995. – P. 125–144.
 8. Tarone E. Communication strategies, foreigner talk, and repair in interlanguage // LL. – 1980. – 30. – 2. – P. 417–431.
 9. Tarone E. Conscious communication strategies in interlanguage: a process report // On TESOL '77 / ed. D. Brown et al. – Washington, D. C.: TESOL, 1977. – P. 194–203.
 10. Tarone E. Conscious communication strategies in interlanguage: a process report.
 11. Львов М. Р. Основы теории речи: учеб. пособие. – М.: Академия, 2000. – 248 с.
 12. Мурзаева В. В., Тумакова Н. А. К вопросу о лингвистических особенностях диалогической речи // Молодой ученый: сетевой журн. – 2015. – URL: <https://moluch.ru/archive/90/19105>
 13. Орлов Г. А. Современная английская речь для студентов высших учебных заведений, обучающихся по специальности «Английский язык и литература»: учеб. пособие. – М.: Высш. шк., 1991. – 240 с.
 14. Cook V. Going beyond the Native Speaker in Language Teaching // Teachers of English to Speakers of Other Languages, Inc. (TESOL). – 1999. – Vol. 33. – No. 2. – P. 185–209.
 15. Whitton N. Learning with digital games: A practical guide to engaging students in higher education. – New York: Taylor & Francis eLibrary, 2009. – 232 p.
 16. Muhibuddin F., Aldy P. R., Utami D. D. et al. Measuring Early-Primary Students Resilience through Playful Learning // Proceedings of the 2nd Borobudur International Symposium on Humanities and Social Sciences (EAI Computing and Communication in Emerging Regions), 2021. – 7 p.
 17. Токиол М. В. Применение геймификации в обучении английскому языку // Матрица научного познания. – 2021. – Вып. № 2-2. – С. 142–146.
 18. Василиженко М. В., Коротков Е. А., Мухаркина В. С. Геймификация как современный метод обучения иностранным языкам // Современная высшая школа: инновационный аспект. – 2020. – № 12(248). – С. 43–50.
 19. Титова С. В., Чикризова К. В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал // Педагогика и психология образования. – 2019. – № 1. – С. 135–152.
 20. Овезова У. А., Вагнер М. Л. Геймификация в преподавании иностранных языков в неязыковом вузе // Мир науки, культуры, образования. – 2020. – № 4(83). – С. 266–269.
 21. Ставцева И. В., Вагина Т. С. Влияние геймификации на мотивацию к обучению: опыт внедрения геймифицированного онлайн-курса в дисциплину «История и культура стран изучаемого языка» // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия «Лингвистика». – 2019. – Т. 16. – № 1. – С. 33–39.
 22. Семина В. В. Использование геймификации в процессе обучения бизнес-английскому студентов вузов // Вестник ЛГУ им. А. С. Пушкина. – 2017. – № 2. – С. 306–315.
 23. Поддубная Я. Н., Котов К. С., Слукина А. А. Геймификация, структурные преимущества перед традиционными формами обучения студентов высших учебных заведений // Гуманитарные и социальные науки. – 2021. – № 5. – С. 179–186.
 24. Kismetova G. N., Aitaliyeva A. E. Interactive teaching methods of a foreign language as a modern interpretation of active teaching methods // Вестник ЗКГУ. – 2019. – Вып. № 4 (76). – P. 102–107.
-
1. Ellis, R. (2015). *Understanding second language acquisition*, 2nd edition, Oxford University Press, 365 p. (in English).
 2. Kasper, G. (1997). "Can pragmatic competence be taught?", *Honolulu: University of Hawai'i, Second Language Teaching & Curriculum Center*. Available at: <http://www.nflrc.hawaii.edu/NetWorks/NW06/> (in English).
 3. Simon-Vandenberg, A. M. (2019). "Reflections on Functions of Language", *Functions of Language*, vol. 26, is. 1, pp. 13–14 (in English).
 4. Krashen, S. (1985). *The Input Hypothesis. Issues and Implications*, Group UK Ltd., Longman, pp. 1–32 (in English).
 5. Krashen, S. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*, University of Southern California, 210 p. (in English).
 6. Larsen-Freeman, D., & Anderson, M. (2011). *Techniques & Principles in Language Teaching*, Oxford University Press, 318 p. (in English).
 7. Swain, M. (1995). "Three functions of output in second language learning", in Cook, G., & Seidlhofer, B. (eds.). *Principle and practice in applied linguistics: Studies in honour of H. G. Widdowson*, Oxford University Press, Oxford, pp. 125–144 (in English).
 8. Tarone, E. (1980). "Communication strategies, foreigner talk, and repair in interlanguage", *LL*, 30, 2, pp. 417–431 (in English).
 9. Tarone, E. (1977). "Conscious communication strategies in interlanguage: a process report", *On TESOL '77*, TESOL, Washington, D. C., pp. 194–203 (in English).

10. Ibid.
11. L'vov, M. R. (2000). *Osnovy teorii rechi [Basics of speech theory]: ucheb. posobie*, Akademiya, Moscow, 248 p. (in Russian).
12. Murzaeva, V. V., & Tumakova, N. A. (2015). "K voprosu o lingvisticheskikh osobennostyakh dialogicheskoy rechi" [On the issue of linguistic aspects of dialogic speech], *Molodoj uchenyj: setevoy zhurn.* Available at: <https://moluch.ru/archive/90/19105> (in Russian).
13. Orlov, G. A. (1991). *Sovremennaya anglijskaya rech' dlya studentov vysshih uchebnykh zavedenij, obuchayushchihsya po special'nosti "Anglijskij yazyk i literature" [Modern English for students of higher educational institutions studying in the specialty "English language and literature"]*: ucheb. posobie, Vyssh. shk., Moscow, 240 p. (in Russian).
14. Cook, V. (1999). "Going beyond the Native Speaker in Language Teaching", *Teachers of English to Speakers of Other Languages, Inc. (TESOL)*, vol. 33, no. 2, pp. 185–209.
15. Whitton, N. (2009). *Learning with digital games: A practical guide to engaging students in higher education*, Taylor & Francis eLibrary, New York, 232 p.
16. Muhibuddin, F., Aldy, P. R., Utami, D. D. et al. (2021). "Measuring Early-Primary Students Resilience through Playful Learning", *Proceedings of the 2nd Borobudur International Symposium on Humanities and Social Sciences (EAI Computing and Communication in Emerging Regions)*, 7 p.
17. Tokyul, M. V. (2021). "Primenenie gejmifikacii v obuchenii anglijskomu yazyku" [Gamification in teaching English], *Matrica nauchnogo poznaniya*, vyp. № 2-2, pp. 142–146 (in Russian).
18. Vasilizhenko, M. V., Korotkov, E. A., & Muharkina, V. S. (2020). "Gejmifikaciya kak sovremennyy metod obucheniya inostrannym yazykam" [Gamification as a modern method of teaching foreign languages], *Sovremennaya vysshaya shkola: innovacionnyj aspekt*, № 12(2(48)), pp. 43–50 (in Russian).
19. Titova, S. V., & Chikrizova, K. V. (2019). "Gejmifikaciya v obuchenii inostrannym yazykam: psihologo-didakticheskij i metodicheskij potencial" [Gamification in teaching foreign languages: psychological, didactic and methodological potential], *Pedagogika i psihologiya obrazovaniya*, № 1, pp. 135–152 (in Russian).
20. Ovezova, U. A., & Vagner, M. L. (2020). "Gejmifikaciya v prepodavanii inostrannykh yazykov v neyazykovom vuze" [Gamification in teaching foreign languages at a non-linguistic university], *Mir nauki, kul'tury, obrazovaniya*, № 4(83), pp. 266–269 (in Russian).
21. Stavceva, I. V., & Vagina, T. S. (2019). "Vliyanie gejmifikacii na motivaciyu k obucheniyu: opyt vnedreniya gejmificirovannogo onlain-kursa v disciplinu "Istoriya i kul'tura stran izuchaemogo yazyka" [The influence of gamification on motivation to learn: practice of introducing a gamified online course in the discipline "History and culture of the target language countries"]], *Vestnik Yuzhno-Ural'skogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya "Lingvistika"*, t. 16, № 1, pp. 33–39 (in Russian).
22. Semina, V. V. (2017). "Ispol'zovanie gejmifikacii v processe obucheniya biznes-anglijskomu studentov vuzov" [Using gamification in teaching business English to university students], *Vestnik LGU im. A. S. Pushkina*, № 2, pp. 306–315 (in Russian).
23. Poddubnaya, Ya. N., Kotov, K. S., & Slukina, A. A. (2021). "Gejmifikaciya, strukturnye preimushchestva pered tradicionnymi formami obucheniya studentov vysshih uchebnykh zavedenij" [Gamification, structural advantages over traditional forms of education for university students], *Gumanitarnye i social'nye nauki*, № 5, pp. 179–186 (in Russian).
24. Kismetova, G. N., & Aitaliyeva, A. E. (2019). "Interactive teaching methods of a foreign language as a modern interpretation of active teaching methods", *Vestnik ZKGU*, vyp. № 4 (76), pp. 102–107 (in English).