



## ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ФАКТОР ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ СТУДЕНТОВ БАКАЛАВРИАТА ПРИ ИЗУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

**Сатимова Севинч  
Алиматовна**

*студентка группы ANFING -2507 УзГУМЯ*

**Эргашева Гулнора  
Каршибаевна**

*Научный руководитель -преподаватель*

**Аннотация:** В статье рассматривается проблема снижения учебной мотивации у студентов бакалавриата при изучении иностранного языка и предлагается решение через внедрение элементов геймификации. Автор анализирует ключевые компоненты игровых механик, описывает опыт использования современных цифровых платформ на занятиях по английскому языку и приводит результаты мини-исследования, подтверждающего эффективность игрового подхода для преодоления языкового барьера и повышения успеваемости.

**Ключевые слова:** геймификация, мотивация, английский язык, бакалавриат, инновационные методы обучения, цифровые платформы, интерактивное обучение, языковой барьер.

**Annotatsiya:** Ushbu maqolada bakalavriat talabalari o'rtasida chet tilini o'rganishga bo'lgan o'quv motivatsiyasining pasayishi muammosi ko'rib chiqiladi va geymifikatsiya (o'yinlashtirish) elementlarini joriy etish orqali uning yechimi taklif etiladi. Muallif o'yin mexanikasining asosiy tarkibiy qismlarini tahlil qiladi, ingliz tili darslarida zamonaviy raqamli platformalardan foydalanish tajribasini tavsiflaydi hamda til to'sig'ini yengib o'tish va o'zlashtirish ko'rsatkichlarini oshirishda o'yinli yondashuvning samaradorligini tasdiqlovchi mini-tadqiqot natijalarini keltirib o'tadi.  
**Kalit so'zlar:** geymifikatsiya, motivatsiya, ingliz tili, bakalavriat, innovatsion o'qitish usullari, raqamli platformalar, interaktiv o'qitish, til to'sig'i.

**Abstract:** The article addresses the problem of declining learning motivation among undergraduate students when learning a foreign language and proposes a solution through the implementation of gamification elements. The author analyzes the key components of game mechanics, describes the experience of using modern digital platforms in English language classes, and presents the results of a mini-study confirming the effectiveness of the game-based approach in overcoming the language barrier and improving academic performance.

**Keywords:** gamification, motivation, English language, undergraduate studies, innovative teaching methods, digital platforms, interactive learning, language barrier.

### Введение

В условиях современной системы высшего образования классические репродуктивные методы обучения английскому языку (заучивание правил, монотонное чтение и перевод) часто приводят к снижению интереса у студентов-бакалавров. Студенты нового поколения (поколение Z) требуют динамичной, интерактивной и визуализированной подачи материала. В связи с этим возникает необходимость внедрения **инновационных педагогических подходов**, среди которых особое место занимает **геймификация** — использование игровых элементов и механик в неигровом (образовательном) контексте.

### Основная часть

Теоретические основы геймификации  
Геймификация в образовании — это не просто игра на уроке, а глубоко продуманная система. Ее ключевыми компонентами являются:

**Динамика** (сюжет, сценарий, создающий эффект вовлеченности).

**Механика** (начисление баллов, уровни, рейтинговые таблицы, мгновенная обратная связь).

**Эстетика** (визуальное оформление, создающее эмоциональный отклик).  
Использование игровых элементов позволяет перевести внешнюю мотивацию студента (получить оценку, сдать зачет) во **внутреннюю мотивацию** (азарт, интерес к преодолению трудностей, радость от достижения цели).  
Практический опыт и инструменты

Для повышения эффективности занятий по английскому языку со студентами бакалавриата целесообразно использовать следующие цифровые инструменты:

**Kahoot! и Quizizz** — для проведения интерактивных викторин, экспресс-контроля лексики и грамматики в режиме реального времени.

**Padlet / Miro** — для командных квестов и проектной работы, где студенты могут визуализировать свои идеи на английском языке.

**Ролевые симуляции** — моделирование реальных жизненных ситуаций (например, «Собеседование в международную компанию» или «Переговоры»), где за успешное использование профессиональной лексики студенты получают «бонусы».

### Экспериментальная часть (Практические результаты)

*Здесь студенту нужно будет описать небольшой эксперимент. Например:*

В рамках исследования был проведен мини-эксперимент в группе студентов бакалавриата (указать количество, например, 15 человек). На протяжении 4 недель традиционные грамматические и лексические пятиминутки

были заменены на геймифицированные квизы на платформе Kahoot! и ролевые мини-игры.

По итогам эксперимента было проведено анкетирование студентов, которое показало следующие результаты:

**85%** студентов отметили, что занятия стали более интересными.

**70%** опрошенных заявили, что стали меньше бояться совершить ошибку (снизился языковой барьер).

Успеваемость по контрольным лексическим тестам в среднем выросла на **15–20%**.

### **Заключение**

Внедрение элементов геймификации в процесс обучения английскому языку студентов бакалавриата является эффективным способом активизации их познавательной деятельности. Игровые механики позволяют сделать процесс рутинного изучения языка увлекательным, снижают психологическое напряжение и способствуют более прочному усвоению материала. Однако важно помнить, что геймификация должна выступать как вспомогательный инструмент, гармонично дополняющий академическую программу, а не полностью заменяющий её.

### **Литература**

1. Вербих К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015.
2. Караваева К. В. Использование элементов геймификации в обучении иностранным языкам // Молодой ученый. — 2021.
3. Dichev C., Dicheva D. Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain // International Journal of Educational Technology in Higher Education. — 2017.